

Regolamento lega minotaurinorum 8° edizione

FIGURE DI RIFERIMENTO: coloro cui dare la quota di iscrizione (3 euro per la lega perpetua e 1,50 per la lega a team value fisso), e fare domande sul regolamento

commissario di lega: sulidamor

moderatori di girone: giobin, hippie, ciantru, Dragonsrage

Luoghi di ritrovo:

- Torre di Aaly (via luini 9b): ingresso con consumazione obbligatoria per i non tesserati, all'entrata verranno richiesti 10 euro di cauzione che vi verranno restituiti all'uscita. Alla quarta presenza verrà automaticamente fatto il tesseramento (10 euro). Le serate di apertura sono il lunedì ed il giovedì. Con largo anticipo si può provare a chiedere la disponibilità il mercoledì. Regolamento del locale: è consentito il consumo di una singola bevanda alcolica a serata; dopo le 24 è richiesto di moderare le urla. Inoltre iniziando le partite entro e non oltre 21,30 si suppone che si riesca a finire il match entro l'1,00...
- LIUT (vua crea 27): aperto martedì e mercoledì sera dalle 21 alle 01,00 circa. Tesseramento obbligatorio)ma il prezzo verrà stabilito con il nuovo anno, indicativamente 10-15 euro annuale), consumazione 2,50 euro obbligatoria ogni serata
- Casa vostra: fate un po' come volete....
- Internet: potrete disputare i match con la modalità fumbbl test. Ci sono delle limitazioni dovute alla mancanza di alcune modifiche al regolamento assenti sul client Java. Vi dovrete sbattere ma è un modo anche questo.
- Qualsiasi altro luogo che vi ospiti.

Struttura della lega perpetua

La lega si baserà sul nuovo regolamento di bloodbowl 2016 (**scatola base + death zone 1 + death zone 2 + whtite dwarf + almanacco + gli errata corrige del dz + faq + spike**) con alcune modifiche legate alla NAF ed alcune houserules. In linea di massima la meccanica di gioco rimane la medesima dell'Irb6: in questo pack ho cercato di fare una summa delle differenze e vi ho aggiunto numerose tabelle che potrebbero esservi utili.

Minimo 18 coach suddivisi in gironi. I gironi saranno determinati con un sistema di teste di serie, fasce di merito e manina fatata degli eventuali "salici" presenti al sorteggio (prendetevela dunque con loro. La serata del sorteggio gironi sarà il 13 dicembre dalle ore 21,30 in poi presso il locale "torre di aaly"). Le partite della fase a gironi (regular season) saranno minimo 7. All'atto pratico voi non dovrete fare nessun calcolo o ragionamento: avrete il vostro calendario bello pronto e per ogni partita un moderatore si occuperà di creare una chat apposita. Il tabellone dei playoff verrà reso noto durante la serata del sorteggio gironi.

Al termine della fase iniziale, i primi di ogni girone accederanno ai playoff generando una griglia di 8 giocatori (12 o 16, in caso di massiccia partecipazione).

Punteggio

3 punti vittoria, vittoria a tavolino

1 punto pareggio

0 punti sconfitta, partita non disputata entro tempo limite, sconfitta a tavolino

-1 punto concessione

Classifica finale

in caso di parità di punti si terrà conto di:

- 1) Scontro diretto o classifica avulsa
- 2) Differenza td + differenza cas degli scontri diretti
- 3) Differenza td + differenza cas totali
- 4) Testa o croce

Creazione delle squadre

squadre nuove: Si potranno usare le squadre consentite dalla NAF ed i demoni di Khorne e Bretonnia (se non li conoscete per nulla guardate al fondo del pdf). Le squadre nuova creazione potranno usufruire di 1000000 di m.o. (il rimanente non speso verrà tenuto in tesoreria e potrà essere speso in seguito). Non potranno essere presenti più di 16 giocatori nel roster partita. Gli ulteriori acquisti ed eventuali tagli potranno essere fatti SOLO a partire dalla fine del primo incontro. Alla prima partita dovranno essere presenti almeno 11 giocatori.

Squadre vecchie: La squadra dovrà essere riconvocata, in presenza di un moderatore o del commissario di lega, sfruttando soldi derivanti dalla *raccolta fondi* e seguendo le regole della *riconvocazione* (vedi fine stagione).

Regole opzionali da death zone 1 e 2 , almanacco

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, si potranno usare le regole opzionali di carte , palle speciali. Per i dettagli delle regole, vedi il capitolo relativo al fondo del documento. Le regole opzionali devo essere decise prima di qualunque altra cosa: alcune possono essere usate da subito!

Sequenza partita

Pre-partita

1 - scelta degli incentivi: si tornerà ad usare il sistema dell'Irb6

2 - clima: tabella del clima uguale a quella dell'Irb6

3 - pesca carte special play (opzionale): si potranno usare in accordo tra i due coach. Le carte verranno scannerizzate e fornite a tutti coach in un apposito pdf nella serata del sorteggio. Vedere tabella al fondo per determinare quante pescare: si dovrà tenere conto della squadra con tv più alto per entrambi i team.

4 - tirare per il FAME e poi per chi inizia: stessi criteri dell'Irb6. Ricordo a tutti che il Fame +2 si ottiene con il doppio dell'avversario e non con più del doppio.

Post-partita

1 - migliori della partita(MVP): I coaches scelgono 3 giocatori e usano un d3 per determinare il giocatore migliore della partita. **In caso di differenza iniziale maggiore di 200.000 m.o. la squadra con il Team Value minore disporrà di un MVP bonus per ogni 200.000 mo di differenza.** Questo viene determinato da un d16 e non è assegnabile a giocatori che abbiano già ricevuto un MVP durante il match.

2 - tiri avanzamento : tirare eventuali avanzamenti e segnarli nel modulo “report partita”. il modulo da compilare lo troverete al fondo del Mino Pack. **Gli avanzamenti non segnalati verranno considerati normali.**

3 - incasso: seguire il seguente schema:

- Vincitori d6 (ripetibile) + Fame + 10000
- Pareggio d6 + fame + 10000
- Sconfitti d6 + fame

4 - popolarità: secondo lo schema dell' lrb 6

5 - Inqaggia o licenzia: fare eventuali acquisti di giocatori, assistenti, cheerleaders, rr. Comprare eventualmente i vagabondi che hanno disputato il match pagandoli come linee normali. Questa procedura differisce dalla versione precedente (lrb6) in quanto i soldi per comprare il vagabondo dovevano già essere presenti in cassa prima di tirare l'incasso.

6 - vagabondi per il match successivo: A fine partita dovrà essere reso noto l'eventuale acquisto di un giocatore per il raggiungimento degli 11 giocatori. In caso contrario verranno assegnati **automaticamente** giocatori vagabondi sino al raggiungimento degli 11 iniziali. Eventuali infortuni miss next game (MNG) verranno recuperati a fine della regular season ed al termine delle fasi finali.

7 - errori costosi: in caso si disponga in cassa di almeno 100000 m.o. i coaches dovranno tirare un d6 e vedere l'esito nella tabella degli errori costosi. L'esito degli errori costosi dovrà essere segnalato nel modulo “report partita” alla voce “altro”.

Organizzare e disputare un incontro:

Per ogni singola partita, come precedentemente scritto, un moderatore di girone si occuperà di creare una chat su whatsapp in cui siano presenti: i 2 giocatori che si devono affrontare e lo stesso moderatore. La chat ha lo scopo di dare la possibilità ai due coach di mettersi in contatto ed organizzarsi, lasciando una traccia scritta. La chat inizierà sempre con le schede dei due team e con la data di termine ultimo per disputare il match (dovrebbe essere circa un mesetto). La chat si dovrà concludere con il report partita: foto (purché sia facilmente comprensibile) o riassunto scritto. In ogni caso serviranno tutti i dati: td, cas, intercetti, completi, mvp, mvp bonus, incasso, variazioni di ff, acquisto di giocatori e/o rr, assistenti, cheerleader ed infine indicazioni del tipo di avanzamento (normale, doppio o caratteristica) e ovviamente se sono state usate le regole opzionali. Tutti i dati dovranno essere presentati entro la data di termine indicata ad inizio chat: sino a quando non verranno comunicati i report, i dati non verranno immessi.

I primi coaches a terminare gli incontri di ogni giornata di calendario riceveranno 10 k in tesoreria: gli errori costosi saranno già stati risolti.

Al termine della data di scadenza :

- a) Se il match è stato disputato ma mancano solo alcuni dati si avranno i seguenti effetti automatici:
 - Le nuove abilità potranno essere solo normali
 - Il ff salirà in caso di vittoria, scenderà in caso di sconfitta, rimarrà invariato in caso di parità
 - Td.mvp intercetti cas e completi di cui non ci sia indicato il destinatario verranno randomizzati con dado da 16
 - Incasso non indicato uguale ad 1 (+ 1 in caso di vittoria)
- b) Se il match è stato disputato ma non è stato consegnato il report partita (si avranno ulteriori 24 h oltre il termine ultimo per consegnare il report) verrà assegnato lo 0-0 a tavolino (vedere effetti delle partite a tavolino nella relativa sezione).
- c) Se il match non è stato disputato entro il termine verrà assegnato lo 0-0 a tavolino
- d) Se il match non è stato disputato ed un solo coach è responsabile del ritardo si procederà con la sconfitta a tavolino.

Partite a tavolino

0-0 a tavolino

assegnato in caso di mancata consegna del report partita o in caso di scadenza del termine ultimo. 0 spp (punti esperienza), 0 incasso, 0 punti in classifica e mancato recupero dei giocatori con mng injuries.

2-0 a tavolino

assegnato in caso di mancato incontro con responsabilità univoca di uno dei due coach. Il giudizio ultimo spetterà al moderatore di girone ed al commissario di lega.

Assegnato in caso di legge di Hippie (La legge di Hippie rispetto all'anno scorso presenterà una fondamentale differenza) o in caso di legge di Random (nuova)

Legge di Hippie: una volta stabilita la data dell'incontro si potrà avvisare entro le 22 del giorno precedente l'impossibilità a presenziare. In caso contrario verrà assegnata la partita persa a tavolino.

Legge di Random: la partita non potrà iniziare dopo le 22,30 durante la settimana. In caso contrario il ritardatario perderà 2-0 a tavolino. Solo in caso di precedente accordo tra i due giocatori (cmq tramite chat su whatsapp) verrà concesso di posticipare l'orario.

Legge di Freud: non più di 2 partite perse/pareggiate a tavolino. Alla 4° partita si verrà automaticamente esclusi dalla competizione.

Effetti della sconfitta a tavolino per il vincitore:

- 2 td casuali (d16)
- 1.mvp (d3 su tre giocatori scelti dal coach)
- Incasso (d6 con +1 della vittoria)
- Eventuali.mvp bonus derivanti da differenza di team value (d16 escludendo i morti, i mercenari o gli star player)
- + 1 ff

Effetti della sconfitta a tavolino per il perdente:

- 0 spp
- 0 incasso
- -1 ff
- 0 punti in classifica
- Mancato recupero degli mng injuries (miss next game)

Concessione:

In caso di concessione:

- Per giocatori con >51 punti esperienza si tirerà un d6 (4,5,6 giocatore rimane, 1,2,3 giocatore lascerà la squadra)
- Per i giocatori con >16 punti si tirerà un d6 (2,3,4,5,6 il giocatore rimane, 1 giocatore lascerà la squadra)
- Svotamento tesoreria
- Penalizzazione di un punto in classifica per il team nella stagione in corso
- A discrezione del commissario il giocatore non potrà partecipare alla lega del prox anno.

Abbandono della lega:

in caso di abbandono non motivato il giocatore non potrà partecipare alla lega del prox anno. Tutte le precedenti squadre del giocatore verranno cancellate dall'archivio.

Premi

- a) Il vincitore di ogni girone vincerà un rr a partita (NB: non a tempo!) che potrà sfruttare dalla stagione successiva. Il rr non aumenterà il team value (TV)
- b) Il vincitore del playoff vincerà un d3 casuale di mutazioni o abilità a scelta. l'allenatore potrà scegliere anche le abilità straordinarie : rigenerazione , pugnale, sguardo ipnotico, paletto e weeping dagger. Le abilità ottenute aumenteranno il valore del giocatore secondo regolamento; quelle straordinarie verranno considerate dei doppi.
- c) I vincitori delle classifiche individuali (cas, co, td, in), al termine della regular season (quindi play off e play out esclusi) riceveranno l'abilità CAMPIONE per tutta la stagione successiva disputata dal proprio team. In caso di parità tra due o più giocatori , il premio non verrà assegnato per quella categoria. In caso di decesso del primo in graduatoria il premio verrà assegnato al successivo (in caso di parità nessun vincitore). L'abilità CAMPIONE conferisce al giocatore un rr personale a partita che potrà essere usato una sola volta in tutto il match. Il rr personale potrà essere usato anche se il rr di squadra è già stato speso in quel turno ma non consentirà di ripetere un tiro fallito già due volte. Il premio NON aumenterà il valore del giocatore.
- d) I finalisti di play off riceveranno un premio di rispettivamente 80000 e 40000 m.o. da usare nella stagione successiva (errori costosi già risolti, squadra non ancora riconvocata) .

I premi fisici saranno per i primi 2 classificati dei playoff, per il vincitore dei playout e per i team che abbiano realizzato più td o cas.

Regole opzionali da death zone 1 e 2, almnacco

carte special play: vedere la tabella al fondo per sapere quante pescarne

palle speciali: all'inizio di qualunque drive , un allenatore può dichiarare che userà una palla speciale. L'allenatore nomina un giocatore sul campo (non nelle fasce o in los) che calcia, e se il tiro del kick-off è doppio, viene espulso come se avesse fatto fallo (prima di risolvere il risultato del kick-off). La palla speciale rimane cmq in gioco.

° **palla chiodata (qsi team)**: la palla non rimbalza se atterra su una casella vuota. Inoltre se il tiro per raccogliere, ricevere o intercettare è 1 (dopo i rr ma prima di applicare i modificatori), il giocatore subisce una pugnalata (stab)

° **squig zoppo (orchi)**: all'inizio del turno di ciascun team, l'allenatore in possesso di palla tira 1 d6 e con 1 lo squig rimbalza in una casella casuale. Non è turn over. Se alla fine del turno nessuno ha la palla-squig in mano, lo squig rimbalza 3 volte casualmente. Se salta in una casella con un giocatore che fallisce la presa, rimbalza di una casella e si ferma.

° **braciere di warpietra (skaven)**: ogni volta che 1 giocatore tira 1 (dopo i rr, ma prima dei modificatori) per raccogliere , ricevere o intercettare la pall, il giocatore subisce una mutazione temporanea fino alla fine del drive. Tira d6

- 1- Il giocatore è atterrato (tiro armatura con +1)
- 2- Guadagna no hands
- 3- Guadagna bone head
- 4- MA diminuisce di 2 (fino ad un minimo di 1) e guadagna thick skull
- 5- Guadagna foul appereance
- 6- AV aumenta di 1, fino ad un massimo di 10

° **palla scolpita (nani)**: al kick off devia solo di 3 caselle e non viene spinta dalla folata di vento in caso di cambio tempo. Non si possono fare lanci bomba e usare la skill hail mary pass, e i lanci lunghi hanno una ulteriore penalità di -1. La palla non rimbalza se cade in una casella vuota. Se atterra su un giocatore a terra, tira sull'armatura prima di far rimbalzare la palla; se il giocatore finisce fuori dal campo la palla non rimbalza. Se un giocatore fallisce la ricezione di un lancio, tira un d6, se il risultato è superiore o uguale alla st del giocatore, il giocatore viene atterrato.

° **palla esplosiva (goblin)**: quando la palla è piazzata, l'allenatore goblin piazza un segnalino su una casella dei turni ad indicare la lunghezza della miccia. Alla fine del turno di ogni giocatore, l'allenatore goblin tira 1d6. Con 1 la miccia si spegne e la palla è considerata normale (si può usare rr), con 2-5 il segnalino si sposta di una casella verso lo 0, con 6 si sposta di 2 caselle. Quando il segnalino arriva a 0, la palla esplosione. Si tira 1d6 per ogni giocatore adiacente alla palla, con 4+ viene atterrato (si tira l'armatura anche se è già a terra). Se un giocatore stava portando la palla, viene atterrato automaticamente. Se scoppia dopo un td , questo è cmq valido. Dopo l'esplosione, la palla viene sostituita con una normale, che scatterà 3 volte dalla casella dell'eplosione.

° **shady special (goblin)**: ogni lancio ha -2 di penalità. Chi calcia non può essere espulso

° **costume da palla (goblin)**: i goblin travestono un snotling da palla, che può muovere per andare in meta. Durante il suo turno l'allenatore goblin può far muovere la palla. Se è in mano ad un avversario questo fa un tiro agilità con +1 e se lo supera, trattiene la palla, altrimenti la palla rimbalza una volta, usando una casella del suo movimento. La palla ha MA=1d3, tirato ogni volta che si effettua un movimento (no go for

it). Il movimento avviene con la sagoma della rimessa e la palla non deve smarcarsi. Se finisce fuori dal campo viene rimessa come normale. Se la palla muove su una casella con un giocatore in piedi, questo può provare a prenderla come una palla che rimbalza. I goblin hanno +1 per questo tiro. La palla in linea di meta non assegna td, deve essere in mano ad un giocatore.

STREGONI (aggiornato a Spike 04)

un Team può assoldare solo UN mago per partita, e occupa uno degli 0-2 Staff di Allenamento Notorio.

NB: un Mago del Clima può essere scelto in aggiunta a qualsiasi altro Mago

- HORATIO X. SCHOTTENHEIM (pg.78 Almanacco 2017)

disponibile tutti i team - costo: 80k

regole: una volta per tempo, ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, lancia Palla di Fuoco. Dal punto scelto scatterà in direzione casuale (D8) di D3 caselle. Tutti i giocatori nella casella di arrivo e nelle 8 adiacenti vengono atterrati al 4+ e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow. Se un giocatore del team attivo è atterrato non causa turnover a meno che abbia la palla.

NB: Horatio è un personaggio specifico e non può essere schierato da entrambi i team. Se entrambi i team lo scelgono, non verrà utilizzato da nessuno.

- MAGO DEL CLIMA (pg.78 Almanacco 2018)

disponibile tutti i team - costo: 30k

regole: una volta per partita, ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione. Tira sulla tabella del Clima modificando il risultato aggiungendo o sottraendo 1 o 2. Gli effetti del clima durano fino all'inizio del tuo prossimo turno.

- HIRELING SPORTS - WIZARD (pg.36 Almanacco 2018)

disponibile tutti i team - costo: 150k

regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

1) PALLA DI FUOCO: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli una casella, i modelli presenti su quella casella e in quelle adiacenti vengono atterrati al 4+ e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow. Se un giocatore del team attivo è atterrato non causa turnover a meno che abbia la palla.

2) ZAP!: : ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli un giocatore avversario. Egli tira un d6, se fa uguale o superiore al suo valore di Forza (1 sempre successo, 6 sempre fallimento) viene trasformato in Rana (MA5, ST1, AG4, AV4, Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Titchy, Very Long Legs), per il resto del drive. Se portava palla, rimbalza una volta da quella casella. Se viene infortunato mentre è rana, viene considerato BH.

- CHAOS SORCERER (pg.35 Almanacco 2018)

disponibile Chaos Chosen, Chaos Renegades, Chaos Dwarves, Nurgle - costo: 150k

regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

1) FULMINE: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli una giocatore IN PIEDI avversario, al 3+ viene atterrato e subisce Tiro Armatura con Mighty Blow.

2) MUTAZIONE DILAGANTE: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione. Scegli un giocatore del tuo team, al 2+ ottiene DUE mutazioni a scelta fino a fine drive. Con 1 ottiene Disturbing Presence fino alla fine del turno successivo dell'avversario.

- HORTICULTURALIST OF NURGLE (pg.118 Almanacco 2018)

disponibile Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle - costo: 150k

regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

1) CRESCITA VIGOROSA: ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione, tutti i giocatori avversari per il turno in corso hanno -2 al tiro di Go For It (in aggiunta ad altre regole, es. clima)

2) FAUNA BIZZARRA: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover. Scegli una casella vuota, d3 giocatori avversari a scelta entro 2 caselle al 4+ vengono atterrati e subiscono Tiro Armatura con Mighty Blow e Nurgle's Rot.

- STREGA SPORTIVA DEI DRUCHII (pg.78 Almanacco 2018)

disponibile Dark Elf, Elven Union - costo: 150k

regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

1) FULMINE: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, o subito dopo la fine di un turno del proprio team anche con turnover, scegli una giocatore IN PIEDI avversario, al 3+ viene atterrato e subisce Tiro Armatura con Mighty Blow.

2) MILLE TAGLI: ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione. Scegli un giocatore avversario, al 3+ MA, ST e AG sono ridotte di 1 fino a fine drive.

- SPORTS NECROTHERGUE (pg.34 Spike! 04)

disponibile Shambling Undead, Necromantic Horror, Tomb Kings, Vampire - costo: 150k

regole: una volta per partita, scegli e lancia uno dei due incantesimi:

1) INCORPOREAL: ad inizio turno dell'avversario prima di ogni azione, scegli un giocatore avversario, al 3+ ottiene immediatamente fino all'inizio del prossimo turno avversario No Hands e lascia cadere la palla se l'aveva, facendola rimbalzare una volta da quella casella, e perde tutte le Tackle Zone.

2) VANHALABLES DANS MACABRE: ad inizio turno del proprio team prima di ogni azione, un giocatore del tuo team in campo a scelta Scheletro o Zombie al 3+ ottiene +1 a MA, AV e AG fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Fine stagione:

1) **Risolvere la pausa:**

- D6 per ogni giocatore che abbia disputato almeno 2 stagioni. Un risultato inferiore al numero di stagioni significa che il giocatore vuole ritirarsi
- I MNG si annullano.
- gli infortuni cronici (o persistenti) guariscono se tirando un d6 il risultato è maggiore di 4. Si può aggiungere +1 al risultato del dado in presenza di un apotecario.
- Tirare 2 d6. Se il risultato è inferiore al proprio *fattore campo* (popolarità) allora questo si riduce di un d3

2) **Raccogliere fondi:**

- 1000000 m.o.
- Tesoreria residua
- **Soldi di eventuali premi per i finalisti dei playoff e dei playout**
- 20000 per ogni match disputato nella stagione conclusa
- 10000 per ogni td realizzato nella stagione conclusa
- 10000 per ogni ferita inflitta nella stagione conclusa

3) **Riconvocare :**

- Il fattore campo (popolarità) può essere modificato in questa fase al costo di 10000 per ogni punto.
- Reingaggiare i giocatori che non hanno intenzione di andare via al loro costo effettivo
- Ingaggiare nuovi giocatori
- Reingaggiare i giocatori che vogliono andarsene al loro costo sommato a 20000 per ogni stagione disputata dal giocatore.
- Ogni giocatore che voglia ritirarsi e che non si abbia intenzione di confermare può essere gratuitamente aggiunto agli assistenti allenatori. Il suo valore (10000) viene aggiunto al TV

Taglie..

Ogni coach può mettere una taglia su un giocatore. La taglia può riguardare risultati dal 51 al 68 della tabella infortuni. Il costo per accendere una taglia è 40000 m.o. ed il team che riuscirà ad aggiudicarsi la taglia si prenderà i soldi. Tutto è valido fallo, pubblico, pietrata, blocco, blitz, throw team mate, atterraggio fallito.. insomma tutto quello che può accadere durante un match per cui si debbano usare dei tiri

infortunio. Chi si prende la taglia prenderà anche dei punti star player (spp): verrà casualmente (d16) assegnato un punto ad un giocatore del team che non ha subito l'infortunio (il punto verrà assegnato ai giocatori della partita che siano ancora vivi, non starplayers o mercenari). Il commissario di lega può assegnarla al giocatore con + punti spp della squadra che non disputi il proprio match.

Nuove abilità rispetto al LRB6:

- piling on: per poter ripetere il tiro armatura o infortunio deve essere usato un rr di squadra. I loner dovranno dunque prima verificare di poter usare il rr. I modificatori claw e mightyblow vengono considerati.
- Weeping dagger: abilità straordinaria delle pantegane. In caso di ferita inflitta (compresa tra 11 e 38) tirare d6. Se il risultato è maggiore di 4 il giocatore ferito perde la prossima partita. L'apotecario viene usato sempre prima di questo tiro.
- Timm-ber!: abilità straordinaria dei treeman degli halfling. I giocatori in piedi e non marcati del proprio team possono essere sommati al risultato del tiro per rialzarsi. 1 rimane fallimento.
- Monstrous mouth: abilità straordinaria, il giocatore può ritirare una fallita ricezione, un fallito hand off o un fallito intercetto. Strip ball non ha effetto su chi abbia questa abilità.

Novità meccanica di gioco:

- Argue the call (meccanica dei falli): in caso di espulsione si può argomentare con l'arbitro tirando un d6
 - A) 1 -> fallimento ed espulsione dell'allenatore, non sarà più possibile argomentare
 - B) 2-5 -> fallimento
 - C) 6 -> successo, il giocatore non viene espulso ma si accomoda nel settore delle riserve
- Ricomprare la squadra a fine stagione (vedi fine stagione)
- Rischio di perdere tutte le proprie finanze (vedi sequenza post partita, errori costosi)
- Nuovo star player: Guffle Pusmaw (nurgle – 210000) 5-3-4-9 foul appereance, loner, monstrous mouth, nurlgle's rot
- Catcher umani a 60000
- Assenza di stregone (sistema incentivi)
- Sistema incentivi modificato (vedi sequenza pre partita)
- Sistema carte modificato (vedi sequenza pre partita e tabella pesca delle carte speciali)

Nuovi incentivi:

- **magic healing (house rule 2019): 150.000**

- Nuovo stregone (80.000 mo): una volta per tempo, può lanciare una palla di fuoco su una casella, poi muove di D3 caselle in direzione casuale. Tira 1D6 per ogni giocatore nella casella target o in quelle adiacenti. Con 4+, il giocatore è atterrato e si fa un tiro armatura (e eventualmente infortunio) con mighty blow. Se un giocatore del team con lo stregone viene atterrato, non è turnover, a meno che avesse la palla in mano.

- Kari Coldsteel, Norse cheerleader (50.000 mo, amazzoni, nani, umani, norse): conta come 3 cheerleader. Se il team non può schierare 11 giocatori, Kari scende in campo (non conta più come 3 cheerleaders, profilo 6237, Block, dauntless, frenzy, loner) e al termine del drive, viene espulsa e non ha più effetto.

- Fink da Fixer, goblin personal assistant (50.000 mo, ogre, orchi, goblin, underworld): conta come 3 assistant coach. Se il team usa un reroll, può rerollare il tiro per vedere se funziona. Argue the call funziona anche con il 5 e non solo con 6. Se Argue the call fallisce, viene espulso insieme all'head coach.

- Sciamano del chaos (80.000 mo, chaos chosen, chaos renegades, nurgle): all'inizio di ogni drive, prima del kick-off, scegli un giocatore sul campo (non si può scegliere un giocatore due volte) e tira 1D6: 1. giocatore in KO 2. prendi un altro giocatore (che sia sul campo e che non sia già stato scelto) e tira per lui sulla tabella 3. il giocatore guadagna Big hands e Very long legs 4. il giocatore guadagna Tentacles e Prehensil tail 5. il giocatore guadagna Disturbing presence e Foul appearance 6. il giocatore guadagna Extra arms e Two heads 7. il giocatore guadagna Claws e Horns 8. scegli uno dei risultati precedenti

- Elven cheerleading coach (50.000 mo, pro, HE, Wood): il numero di cheerleaders viene contato come il doppio, oppure se non ne ha conta 1. in più, ogni volta che il team fa un TD, intercetto o CAS, tira 1D6, con 6 il team vince un reroll

- Skaven engineer (80.000 mo, skaven, underworld): prima di schierare, prendi un giocatore infortunato (non star player e non giocatori morti) e tira 1D6:

° 1 : tira di nuovo l'infortunio, se replica un MNG rimane quel risultato

°2-3: nessun effetto

° 4-5: ritorna tra le riserve, ma è Really stupid. Se ha già la skill, ha -1 al tiro per Really stupid fino alla fine del drive. Alla fine del drive torna nella panchina infortunati.

° 6: ritorna tra le riserve. Alla fine del drive torna nella panchina infortunati

Regole NAF accettate in lega :

- Slann, demoni di khorne e bretonnia accettati
- accettati tutti gli starplayers di Irb 6 + DZ1 e 2 + bugman's star players
- accettando tutti gli star players , e dunque anche Zara the slayer, si considera valida anche l'abilità stakes (paletto)

tabelle:

★ TABELLA DELLE CONDIZIONI ★ ATMOSFERICHE	
2D6	Esito
2	Caldo Soffocante: è talmente caldo e umido che alcuni giocatori svengono per collassi causati dalla fatica. Lancia 1D6 per ogni giocatore sul campo al termine di ogni tempo e dopo ogni touchdown. Con un risultato di 1 il giocatore sviene e non può essere schierato per il Calcio d'Inizio successivo.
3	Molto Assolato: un giorno splendido, ma il sole accecante provoca una penalità di -1 a tutti i tentativi di lanciare la palla.
4-10	Bel Tempo: Tempo perfetto per il Blood Bowl.
11	Diluvio, piovra, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo provoca una penalità di -1 su tutti i tentativi di Ricevere, Intercettare o Raccogliere la palla.
12	Tormenta: c'è freddo e nevica! Il ghiaccio sul campo significa che ogni giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e finisce Atterrato con un esito di 1/2, mentre la neve significa che possono essere tentati Lanci solo alle distanze di Veloce e Corto.

★ TABELLA DEI MODIFICATORI ★ DEL VALORE	
+ 20.000	Nuova Abilità
+ 30.000	Abilità ottenuta con dadi doppi
+ 30.000	+1 MO o +1 AV
+ 40.000	+1 AG
+ 50.000	+1 FO

★ TABELLA DEI PUNTI ★		
FUORICLASSE		
Per Passaggio Completato.....		1 PF
Per Finta.....		2 PF
Per Intercetto.....		2 PF
Per Touchdown.....		3 PF
Per Migliore in Campo.....		5 PF
SPP	Titolo	Tiri Fuoriclasse
0-5	Matricola	Nessuno
6-15	Esposito	Uno
16-30	Veterano	Due
31-50	Fuoriclasse Emergente	Tre
51-75	Fuoriclasse	Quattro
76-175	Superstar	Cinque
176+	Leggenda	Sei

TABELLA ERRORI COSTOSI

Se in cassa ci sono almeno 100 k tira un d6ed applica l'esito della tabella

d6	fino a 190 k	da 200k a 290k	da 300k a 390k	da 400k a 490k	500k
1	incidente minore	incidente grave	catastrofe	catastrofe	catastrofe
2	incidente minore	incidente minore	incidente grave	catastrofe	catastrofe
3	crisi evitata	incidente minore	incidente minore	incidente grave	catastrofe
4	crisi evitata	crisi evitata	incidente minore	incidente minore	incidente grave
5	crisi evitata	crisi evitata	crisi evitata	incidente minore	incidente minore
6	crisi evitata	crisi evitata	crisi evitata	crisi evitata	incidente minore

crisi evitata: nessun effetto

incidente minore: il team perde d3 x 10 k

incidente grave: il team perde metà dell'oro arrotondando per eccesso

catastrofe: fondo prosciugato tranne per 2 d6 x 10 k

Regular Throwing Ranges

13	B	B												
12	B	B	B	B	B									
11	B	B	B	B	B	B	B							
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B					
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B				
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B			
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B		
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- T Thrower's Square
- L Long Pass Range
- Q Quick Pass Range
- B Long Bomb Pass Range
- S Short Pass Range

TABELLA PESCA LE CARTE SPECIAL PLAY

TV più alto	Pesca	Tieni
fino a 1000k	2	1
da 1000k a 1990k	3	2
da 2000k a 2990k	4	3
3000k o più	5	4

TEMPO ATMOSFERICO					SPETTATORI					
					MT					
Nome squadra 1:					Nome squadra 2:					
<i>inserisci nella casella il num. del giocatore</i>					<i>inserisci nella casella il num. del giocatore</i>					
TouchDown					TouchDown					
Ferita					Ferita					
Intercetto					Intercetto					
Passaggio					Passaggio					
MVP					MVP					
<i>segna numero del giocatore e risultato del tiro infortunio</i>					<i>segna numero del giocatore e risultato del tiro infortunio</i>					
Ferite subite	N.#	Ferita	N.#	Tiro Ferita	Ferite subite	N.#	Ferita	N.#	Tiro Ferita	
Incasso					Incasso					
<i>segna l'incasso finale</i>					<i>segna l'incasso finale</i>					
<i>segna con una X se cambia la popolarità</i>					<i>segna con una X se cambia la popolarità</i>					
Popolarità	+1	invariato	-1		Popolarità	+1	invariato	-1		
Nuove Abilità	N.#	Tiro	Abilità scelta		Nuove Abilità	N.#	Tiro	Abilità scelta		
Acquisti	N.#	posizione	Nome		Acquisti	N.#	posizione	Nome		
	Altro:					Altro:				

TEMPO ATMOSFERICO					SPETTATORI					
					MT					
Nome squadra 1:					Nome squadra 2:					
<i>inserisci nella casella il num. del giocatore</i>					<i>inserisci nella casella il num. del giocatore</i>					
TouchDown					TouchDown					
Ferita					Ferita					
Intercetto					Intercetto					
Passaggio					Passaggio					
MVP					MVP					
<i>segna numero del giocatore e risultato del tiro infortunio</i>					<i>segna numero del giocatore e risultato del tiro infortunio</i>					
Ferite subite	N.#	Ferita	N.#	Tiro Ferita	Ferite subite	N.#	Ferita	N.#	Tiro Ferita	
Incasso					Incasso					
<i>segna l'incasso finale</i>					<i>segna l'incasso finale</i>					
<i>segna con una X se cambia la popolarità</i>					<i>segna con una X se cambia la popolarità</i>					
Popolarità	+1	invariato	-1		Popolarità	+1	invariato	-1		
Nuove Abilità	N.#	Tiro	Abilità scelta		Nuove Abilità	N.#	Tiro	Abilità scelta		
Acquisti	N.#	posizione	Nome		Acquisti	N.#	posizione	Nome		
	Altro:					Altro:				

NAME	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	PLAYS FOR
Bark Earblast	60,000	6	3	3	8	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Thick Skull	Dwarf
Bertha Highfit	290,000	6	5	2	9	Loner, Bone Head, Brass Tackle, Dodge, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	Amazon, Half-Ogre or Ogre
Brik Forth & Grotty							
Brik Forth	290,000	5	5	2	9	Loner, Bone Head, Mighty Blow, Nerves of Steel, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate	Chaos, Nurgle, or Ogre
Grotty		6	2	4	7	Loner, Dodge, Right Stuff, Stunty	
Bomber Dribblesnot	60,000	6	2	3	7	Loner, Accurate, Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Stunty	Chaos Pact, Goblin, Ogre, Orc or Underworld
Boomer Erlasson	60,000	4	3	2	9	Loner, Accurate, Block, Bombardier, Secret Weapon, Thick Skull	Dwarf or Norse
Canst Luther Von Drakenborg	380,000	6	5	4	9	Loner, Block, Hymn of Gaze, Regeneration, Side Step	Necromantic, Undead, or Vampire
Crazy Igor	120,000	6	3	3	8	Loner, Doucless, Regeneration, Thick Skull	Chaos Pact and Vampire
Deeproot Strongbranch	300,000	2	7	1	10	Loner, Block, Mighty Blow, Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate	Half-Ogre
Dollar Longstride	150,000	7	3	4	7	Loner, Diving Catch, Hail Mary Pass, Kick, Kick-off Return, Pass Block	Elf, High Elf or Wood Elf
Eldril Sidewinder	280,000	6	3	4	7	Loner, Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Nerves of Steel, Pass Block	Dark Elf, Elf, High Elf or Wood Elf
Feeglich	100,000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Disturbing Presence, Foul Appearance, No Hands, Secret Weapon	Slaven or Underworld
Fleet Chainsaw	130,000	5	3	2	8	Loner, Block, Chainsaw, Secret Weapon, Thick Skull	Dwarf
Fungus the Loon	80,000	4	7	3	7	Loner, Ball & Chain, Mighty Blow, No Hands, Secret Weapon, Stunty	Goblin
Glaet Smasher Jr	210,000	7	4	3	8	Loner, Block, Claw, Juggernaut	Slaven or Underworld
Grashnak Blackhoof	310,000	6	6	2	8	Loner, Freney, Horns, Mighty Blow, Thick Skull	Chaos, Chaos Dwarf, or Nurgle
Griff Overseald	320,000	7	4	4	8	Loner, Block, Dodge, Ford, Sprint, Sure Feet	Human
Grim Ironjaw	220,000	5	4	3	8	Loner, Block, Dauntless, Frenzy, Multiple Block, Thick Skull	Dwarf
Hack Enlash	120,000	6	3	2	7	Loner, Chainsaw, Regeneration, Secret Weapon, Side Step	Khemri, Necromantic or Undead
Haklem Skuttlepike	200,000	9	3	4	7	Loner, Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads	Skaven
Headsplitter	340,000	6	6	3	8	Loner, Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail	Skaven
Helmut Wolf	110,000	6	5	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon, Stand Firm	Amazon, Human, Inardnaw, Norse, Slann or Vampire
Hemlock	170,000	8	2	3	7	Loner, Block, Dodge, Jump Up, Side Step, Stab, Stunty	Lizardman or Slann
Horkon Heartripper	210,000	7	3	4	7	Loner, Dodge, Leap, Multi Block, Shadowing, Stab	Dark Elf
Hthark the Unstoppable	330,000	6	5	2	9	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Sprint, Sure Feet, Thick Skull	Chaos Dwarf
Hubris Rakarth	260,000	7	4	4	8	Loner, Block, Dirty Player, Jump Up, Mighty Blow, Strip Ball	Dark Elf or Elf
Humerus Carpal	130,000	7	2	3	7	Loner, Catch, Dodge, Regeneration, Nerves of Steel	Kecuri
Icepelt Hammerblow	320,000	5	6	1	8	Loner, Claw, Disturbing Presence, Frenzy, Regeneration, Thick Skull	Norse
Ithaca Benoin	220,000	7	3	3	7	Loner, Accurate, Dump Oil, Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands	Dark Elf or Khemri
J Earlice	180,000	8	3	3	7	Loner, Catch, Diving Catch, Dodge, Sprint	Necromantic, Undead or Vampire
Jordell Freshbreeze	260,000	8	3	5	7	Loner, Block, Diving Catch, Dodge, Leap, Side Step	Elf or Wood Elf
Leadgrip Whiparm	150,000	6	3	3	9	Loner, Pass, Strong Arm, Sure Hands, Tentacles	Chaos, Chaos Pact and Nurgle
Lord Borak the Despoiler	300,000	5	5	3	9	Loner, Block, Dirty Player, Mighty Blow	Chaos or Nurgle
Lottabotul	220,000	8	3	3	8	Loner, Catch, Diving Catch, Jump Up, Leap, Pass Block, Shadowing, Very Long Legs	Lizardman or Slann
Maa Splenripper	130,000	5	4	3	8	Loner, Chainsaw, Secret Weapon	Chaos or Nurgle
Mighty Zag	260,000	8	5	2	9	Loner, Block, Mighty Blow	Human
Morg 'n' Thorg	450,000	6	6	3	10	Loner, Block, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-Mate	Any from except Khemri, Necromantic, and Undead
Nobbie Blackwart	130,000	6	2	3	7	Loner, Block, Chainsaw, Dodge, Secret Weapon, Stunty	Chaos Dwarf, Goblin, Ogre or Underworld

NAME	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	PLAYS FOR
Prince Moranon	230,000	7	4	4	8	Loner, Block, Dauntless, Tackle, Wrestle	Elf or High Elf
Puggy Baconbreath	110,000	5	3	3	6	Loner, Block, Dodge, Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty	Halling or Human
Quetral Leap	250,000	8	2	4	7	Loner, Catch, Diving Catch, Fend, Kick-off Return, Leap, Nerves of Steel, Very Long Legs	Lizardman or Slann
Raantut III	380,000	5	6	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Wrestle	Khemri, Necromantic or Undead
Rashnak Backstabber	200,000	7	3	3	7	Loner, Dodge, Side Step, Sneaky Git, Stab	Chaos Dwarf
Ripper	270,000	4	6	1	9	Loner, Grab, Mighty Blow, Regeneration, Throw Franti-Mate	Goblin or Orc
Roxanna Darknail	250,000	8	3	5	7	Loner, Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap	Amazon or Dark Elf
Scrappa Sorthead	150,000	7	2	3	7	Loner, Dirty Player, Dodge, Leap, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet, Very Long Legs	Goblin, Ogre or Orc
Setekh	220,000	6	4	2	8	Loner, Block, Break Tackle, Juggernaut, Regeneration, Strip Ball	Khemri, Necromantic or Undead
Sibbi	250,000	7	4	1	9	Loner, Block, Grab Guard, Stand Firm	Lizardman or Slann
Sinnedbad	80,000	6	3	2	7	Loner, Block, Jump Up, Pass Block, Regeneration, Secret Weapon, Side Step, Stab	Khemri or Undead
Skitter Stab-Stab	160,000	9	2	4	7	Loner, Dodge, Prehensile Tail, Shadowing, Stab	Slaven or Underworld
Soarco Hightower	480,000	6	3	4	8	Loner, Fend, Kick-off Return, Pass, Safe Throw, Sure Hands, Strong Arm	High Elf
Ugroth Bolgrot	100,000	5	3	3	9	Loner, Chaotic, Secret Weapon	Chaos Pact and Orc
Varag Ghoul-Chewer	290,000	6	4	3	9	Loner, Block, Jump Up, Mighty Blow, Thick Skull	Orc
Wilhelm Chaney	240,000	8	4	3	8	Loner, Catch, Claws, Frenzy, Regeneration, Wrestle	Necromantic, Norse or Vampire
Willow Rosebark	150,000	5	4	3	8	Loner, Dauntless, Side Step, Thick Skull	Amazon, Halfling or Wood Elf
Zara the Slayer	270,000	6	1	3	8	Loner, Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Stab, Stakes	Amazon, Dwarf, Halfling, High Elf, Human, Norse or Wood Elf
Zzhang Madeye	90,000	4	4	3	9	Loner, Hail Mary Pass, Pass, Secret Weapon, Strong Arm, Sure Hands, Tackle, Thick Skull	Chaos Dwarf and Chaos Pact


NAME	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	PLAYS FOR
Besta Tailspike	110,000	8	3	5	7	Loner, Catch, Extra Arms	Slaver
Frank N. Stein	210,000	4	5	1	9	Loner, Break Tackle, Mighty Blow, Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	Human, Necromantic, Undead
Tilerot Vornflesh	80,000	4	3	2	9	Loner, Dirty Player, Disturbing Presence, Foul Appearance	Chaos, Nurgle

DAEMONS OF KHORNE TEAMS

The Daemons of Khorne have infinite bloodlust and rage that makes them feared throughout the Blood Bowl leagues. Some of them, not satisfied with merely destroying all of civilization, started to get interested in violent games. When Bloodletters, Pit Fighters, Bloodthirsters and Heralds discovered Blood Bowl, the Daemons of Khorne made their entrance in the stadiums for the first time! Today, they are known as the most violent, and the most feared, Blood Bowl players of all time.

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	Pit Fighters	60,000	6	3	3	8	Frenzy	GP	AS
0-4	Bloodletter Daemon	80,000	6	3	3	7	Horns, Juggernaut, Regeneration	GAS	P
0-2	Khorne Herald	90,000	6	3	3	8	Frenzy, Horns, Juggernaut	GS	AP
0-1	Bloodthirster	180,000	6	5	1	9	Loner, Wild Animal, Claw, Frenzy, Horns, Juggernaut, Regeneration	S	GAP

0-8 Re-roll counters: 70,000 gold pieces each
 Star Players available for Inducement: Grashnak Blackhoof (310k), Morg 'n' Thorg (430k)





SLANN

The Slann team is an ancient race of space travellers stranded on our planets many ages ago. After realizing that rescue was never coming they settled down and began ordering the Lizardmen around as their leaders. While most Slann prefer to become fat and lazy lording over the Lizardmen, a few of younger and more energetic members enjoy travelling the realm and playing Blood Bowl. While the Slann have no passing game to speak of, their ability to leap, dive, and intercept are second to none.

QTY	TITLE	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	NORM	OBL
0-16	Linemen	60,000	6	3	3	8	Leap, Very Long Legs	G	ASP
0-4	Catchers	80,000	7	3	4	7	Diving Catch, Leap, Very Long Legs	GA	SP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3	8	Diving Tackle, Jump Up, Leap, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Knight	140,000	6	3	3	9	Loner, Bone-head, Mighty Blow, Prehensile Tail, Thick Skull	S	GAP

0-8 Re-roll counters: 10,000gp each

Star Players: Helmut Wolf, Hemlock, Lantabotl, Quatal Leap, Sibl, Mogg 'n' Thorg



DAEMONS OF KHORNE

Blood for the Blood God! This is the chant of the frenzied fans of the Khorne team demanding blood for Khorne and the players are happy to give it to them often by launching opponents off the pitch for sacrificial mayhem. Uncontrollable rage turns the team into virtually unstoppable blitzers making the sidelines very dangerous. The Lord of Rage blesses the team with his Daemons along with the most feared raving blitzer monstrosity to walk into Blood Bowl: the Bloodthirster. Khorne desires, nay expects, the field and a victory to be his, and bloody..

QTY	TITLE	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	NORM	OBL
0-16	Fu Fighters	60,000	6	3	3	8	Frenzy	CF	AS
0-4	Bloodletter Daemon	80,000	6	3	3	7	Horns, Juggernaut, Regeneration	GAS	P
0-1	Khorne Herald	90,000	6	3	3	8	Frenzy, Horns, Juggernaut	GS	AP
0-1	Bloodthirster	180,000	6	3	3	9	Loner, Frenzy, Wild Animal, Claw Horns, Juggernaut, Regeneration	S	GAP

0-8 Re-roll counters: 20,000gp each

Star Players: Grashook Blackhoof, Mogg 'n' Thorg



BRETONNIAN

In the fair land of Bretonnia arrogant Bretonnian nobles and their most trusted yeomen are questing for an alternative grail - the coveted Bloodweiser trophy. All too convinced of their own skill, the young knights fill out their team with linemen levy, drafted from the many local and remarkably incompetent all-peasant teams

QTY	TITLE	COST	MA	ST	AG	AV	SKILLS	NORM	OBL
0-16	Linemen	60,000	6	3	3	7	Fend	G	ASP
0-4	Yeomen	70,000	6	3	3	8	Wound	GS	AP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3	8	Block, Catch, Duntless	GAP	S

0-8 Re-roll counters: 20,000gp each

Star Players: Dollar Longstride, Willow Rosebark, Mighty Zog, Zara the Slayer, Griff Oberwald, Mogg 'n' Thorg

GOBLIN TEAMS

Qty	Title	Cost (gp)	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	Goblins	40,000	6	2	3	7			
0-1	Bomma	40,000	6	2	3	7	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-1	Looney	40,000	6	2	3	7	Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Fanatic	70,000	3	7	3	7	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Doom Diver	60,000	6	2	3	7	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	GAP
0-1	Pogoer	70,000	7	2	3	7	Right Stuff, Stunty, Swoop	A	GSP
0-1	Pogoer	70,000	7	2	3	7	Dodge, Leap, Stunty, Very Long Legs	A	GSP
0-1	Obligan	70,000	6	2	3	7	Disturbing Presence, Dodge, Fan Favourite, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Trolls	110,000	4	3	1	9	Always Hungry, Loner, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP
0-8	Re-roll counters	60,000 gold pieces each							

Swoop: quando viene lanciato, il goblin usa le ali per dirigere la caduta. Al posto di scatterare casualmente usa la mascherina per la rimessa laterale. In più ha un +1 per il tiro dell'atterraggio. Quando un giocatore ha Swoop e Stunty, non ignora i modificatori delle tackle zone avversarie.

Sneaky gits: i team goblin nelle partite di lega possono comprare le bustarelle come incentivi per 50.000 mo.

CHAOS RENEGADE TEAMS

Qty	Title	Cost (gp)	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-12	Renegade Human Lineman	10,000	6	3	3	2	None	GSPM	A
0-1	Renegade Gabbit	40,000	6	2	3	7	Animosity, Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GSP
0-1	Renegade Orc Lineman	30,000	3	3	3	9	Animosity	GM	ASP
0-1	Renegade Skaven Lineman	30,000	7	3	3	7	Animosity	GM	ASP
0-1	Renegade Duck Elf Lineman	70,000	6	3	4	8	Animosity	GAM	SP
0-2	Troll	110,000	4	3	1	9	Always Hungry, Loner, Mighty Blow, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAPM
0-1	Ogre	140,000	3	3	4	9	Bone-head, Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GAPM
0-1	Minotaur	210,000	3	3	3	8	Frenzy, Horns, Loner, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	S	GAPM
0-4	Re-roll counters	70,000 gold pieces each							