



Warrio Punk

Le seguenti razze di BloodBowl sono state create da WarioPunk per la lega di fantasy football della Tana dei Goblin Forlì Cesena. Queste schede non sono in nessun modo ufficiali e sono ancora tutte in beta testing quindi potrebbe essere opportuno apportare delle modifiche a certi valori.

Le regole e i nomi delle abilità fanno riferimento alla versione 6.0 ITA del Living Rulebook..

I nomi delle unità, alcuni loghi, il marchio BloodBowl e il regolamento appartengono a Games Workshop Limited.

Visitate il nostro sito per aggiornamenti

<http://ilcappelloff.altervista.org/extra.html>

SQUIG

Per molti anni gli Squig sono stati servitori dei goblin, cavalcature e anche compagni di battaglia.

Ma quando uno sciamano goblin conosciuto come Krahk-Zot si accorse della forza che poteva avere una prima linea Squig su un campo da BloodBowl, propose al dirigente Mr.Wario l'integrazione di questa razza allo sport nazionale amato da grandi e piccini. Quello che Zot non immaginava e' che nella squadra gli squig avrebbero preso il sopravvento sui loro addestratori goblin, diventando loro quelli che danno gli ordini. Inoltre Zot non aveva pensato al quanto potesse essere problematico giocare a BloodBowl per una squadra composta per meta' da esseri senza mani....



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	GOBLIN	40.000	6	2	3	7	LANCIAMI, PICCOLLETO, SMARCASI	A	GFP
0-4	SQUIG	60.000	5	2	3	7	SENZA MANI, BLOCCO, ARTIGLI, SCHIVATA	G	AFP
0-4	CAVALCA SQUIG	100.000	6	3	3	8	BLOCCO, RUBAR PALLA	GA	FP
0-2	SQUIG GIGANTE	130.000	5	4	1	8	SENZA MANI, SCHIACCIARE, TONTO, CODA PRENSILE, ARTIGLI	F	AGP
0-1	TROLL DI FIUME	140.000	4	5	1	9	COLPO POSSENTE, LANCIARE COMPAGNI, RIGENERAZIONE, SEMPRE AFFAMATO, SOLITARIO, STUPIDO, FASTIDIOSO	F	AGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Scrapa Testamatta, Fungus il Fuso, Bomber Dibblesnot, Nobbla Pustolanera, Morg'n Thorg, Ripper, Brick Farth n Grotty, Cajullus e Pachinko

STREGHE DEI BOSCHI

Dalle profondità delle oscure foreste della vecchia Bretonnia i circoli sabbatici delle centenarie streghe decidono in comune accordo di prendere parte al BloodBowl.

Tramite riti arcani le fattucchiere hanno fatto in modo di riacquistare la loro giovanile bellezza per avere il favore del pubblico e assieme ai loro fidati Imp e a dei malvagi arbusti rianimati per l'occasione sono pronte a calcare i campi di Albion.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	IMP	40.000	5	1	3	6	SMARCASI, LANCIAMI, PICCOLLETO, MINUSCOLO, RIGENERAZIONE	A	GFP
0-4	TREANT CORROTTO	100.000	4	4	1	9	METTERE RADICI, BLOCCO	GF	AP
0-2	STREGA	120.000	7	3	3	7	SMARCASI, SALTAR SU, FURIA, SGUARDO IPNOTICO	GA	FP
0-1	UOMO ALBERO CORROTTO	140.000	2	5	1	10	METTERE RADICI, LANCIARE COMPAGNI, PELLE DURA, MASSICCIO, BRACCIO POSSENTE	F	AGP

0-8 Re-roll counters: 70.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Roxanna Darknail, Zara la Cacciatrice, Willow Roserbark, Bertha Bigfist

GNOMI

Tra le grandi montagne ricche di cunicoli e miniere nel bel mezzo delle gigantesche foreste di funghi vivono gli gnomi, instancabili minatori e geniali inventori. Fu il famoso capo villaggio gnomico Zuillo LopTop a proporre al consiglio mondiale del BloodBowl l'integrazione delle squadre gnomiche alla lega di Albion. In primis non ci furono problemi, almeno finché alcuni giocatori non si presentarono a bordo di enormi robot. Nonostante ciò Zuillo riuscì ad accattivarli le simpatie dei direttori di lega con una bella quantità di pepite e preziosi, e fu così che ai robot venne permesso di giocare sfruttando un cavillo nel regolamento che permetteva di considerarli come protesi dei giocatori gnomi che li guidavano.

Nonostante ciò la lega non poté passare sopra agli gnomi artigiani, che vennero considerati "armi segrete" come da regolamento, tutto ciò per non indispettare le squadre di goblin... e i loro tifosi fanatici.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	GNOMO	40.000	4	2	3	8	SMARCARSÌ, PICCOLETTI, LANCIAMI, PELLE DURA	A	GFP
0-1	GNOMO ARTIFICERE	60.000	4	2	3	8	BOMBAROLO, ARMA SEGRETA, LANCIO SICURO	A	GFP
0-4	GNOMO DITO DI BRONZO	70.000	4	3	2	8	PICCOLETTI, BLOCCO, PARATA, PELLE DURA, LANCIAMI	AG	FP
# 0-2	ROBOT MINATORE	120.000	5	4	2	9	MALFUNZIONAMENTO*, MASSICCIO, PELLE DURA, LANCIARE COMPAGNI	FG	AP
# 0-1	ROBOT TAGLIALEGNA	160.000	5	5	1	10	MALFUNZIONAMENTO*, MASSICCIO, PELLE DURA, BRACCIO FORTE, COLPO POSSENTE, LANCIARE COMPAGNI, INCIDENTE*	F	AGP

#NON SI PUO' USARE IL MEDICO SU QUESTA UNITA'

* MALFUNZIONAMENTO = TONTO * INCIDENTE = SEMPRE AFFAMATO

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Flint il Tritatutto, Barik Sparolungo, Deeproot Strongbranch, Grim Mascella di Ferro, Morg'n'Thorg

GOBLIN DELLE FORESTE

Alcuni goblin prediligono la vita nelle profondità delle foreste di Albion piuttosto che i cunicoli del sottosuolo.

Questi goblin praticano l'allevamento dei ragni giganti e quando non ne sono la preda vivono in simbiosi con queste creature.

Adottando uno stile di gioco diverso dai loro cugini delle pianure e del sottosuolo, i goblin di foresta sfruttano l'agilità delle loro cavalcature per gestire la palla come vogliono.

Non disdegnano comunque un gioco di "lancio" tramite il loro Troll.

I rafti si rivelano dei giocatori ostici da affrontare, ma una volta atterrati sono molto fragili.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	GOBLIN	40.000	6	2	3	7	SMARCARSÌ, PICCOLETTI, LANCIAMI	A	GFP
0-4	RAGNO GIGANTE	80.000	8	2	3	7	BALZO, TENTACOLI, SCARICARE, SCATTARE	A	GFP
0-4	GOBLIN CALVALCARAGNI	100.000	8	3	3	8	RUBAR PALLA, BLOCCO, BALZO	AG	FP
0-2	ARACHNAROK	120.000	8	4	3	8	BALZO, MARCARE, SCATTARE, BESTIA SELVATICA	AF	GP
0-1	TROLL DEI FUNGHI	140.000	4	5	1	9	STUPIDO, SOLITARIO, COLPO POSSENTE, LANCIARE COMPAGNI, RIGENERAZIONE, SEMPRE AFFAMATO	F	AGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Scrappa Testamatta, Bomber Dribblesnot, Nobbla Pustolanera, Ripper, Fungus il Fuso, Morg'n'Thorg, Brick Far'th n Grotty

GNOBLAR

Questi cugini asiatici dei goblin sono soliti servire gli Ogre, sottomettendosi a tal punto da diventare carne da cannone.

Nonostante ciò gli Gnoblar sono ottimi trappers e riescono facilmente a catturare e addomesticare le belve feroci delle lande dell'est.

Gli Ogre di Albion sono soliti giocare a BloodBowl utilizzando gli motings per via della loro maggiore agilità e ergonomicità nel lancio.

Gli Gnoblar che quindi non servono nessuno shogunato Ogre e vivono in villaggi propri ai confini degli imperi, praticano il BloodBowl utilizzando le bestie di quelle terre selvagge, l'unico problema è che certe volte queste bestie non sono facili da addomesticare e spesso capita che qualche Gnoblar da domatore diventi pasto.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	GNOBLAR	40.000	6	2	3	7	SMARCARSÌ, PICCOLETTI, LANCIAMI	A	FGP
0-4	DENTI A SCIABOLA	80.000	8	3	3	7	BALZO, PLACCAGGIO IN TUFFO, SCATTARE, ARTIGLI, SENZA MANI	AG	FP
0-2	YETI	130.000	6	4	2	8	TONTO, COLPO POSSENTE, FASTIDIOSO, FURIA	F	AGP
0-2	INGORDO	160.000	6	5	1	9	BESTIA SELVATICA, SEMPRE AFFAMATO, LANCIARE COMPAGNI, ARTIGLI, SOLITARIO, COLPO POSSENTE, REPELLENTE	F	MAGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Scrappa Testamatta, Bomber Dribblesnot, Nobbla Pustolanera, Ripper, Fungus il Fuso, Morg'n'Thorg, Brick Far'th n Grotty

SACERDOTESSE DI SLAANESH

Approfitando dei periodi di "pace" portati dai campionati di BloodBowl, anche le orde demoniache e i loro adepti lasciano perdere per un po' i vecchi attriti per dedicarsi allo sport nazionale e compiacere le loro divinita' sacrificando gli avversari. Le sacerdotesse di Slaanesh, sono un gruppo di Demonette che hanno deciso di sfruttare le loro abilita' di seduzione per ammaliare i giocatori avversari e quando essi abbassano la guardia colpire con i loro malefici pungiglioni. Quando queste creature entrano in campo, la partita puo' diventare un' orgia... o un mattatoio.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	DAEMONETTE	50.000	6	3	3	7	SENSUALE*	G	MFAP
0-4	REGINA AMMALLIATRICE	80.000	7	2	4	7	SENSUALE*, SGUARDO IPNOTICO, SCARICARE	A	FPG
0-4	SIGNORA DEI SEGRETI	100.000	7	3	3	8	SENSUALE*, FURIA, LOTTARE	AG	MFP
0-1	DIABOLO DI SLAANESH	120.000	6	5	2	9	STUPIDO, CORNA, ARTIGLI, CODA PRENSILE, SOLITARIO, SENZA MANI, REPELLENTE	F	MAGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each *SENSUALE = REPELLENTE

Star Players available for Inducement: Bertha BigFist, Zara la Cacciatrice, Roxanna Darknail, Willow Rosebark, Conte Luthor Von Drakenborg

SANGUINARI DI KHORNE

Approfitando dei periodi di "pace" portati dai campionati di BloodBowl, anche le orde demoniache e i loro adepti lasciano perdere per un po' i vecchi attriti per dedicarsi allo sport nazionale e compiacere le loro divinita' sacrificando gli avversari. I sanguinari di Khorne amano vedere il sangue sgorgare e hanno colto la palla al balzo quando hanno intrapreso la via del BloodBowl, le loro corna e i loro artigli compensano la loro scarsa capacita' di gestire la palla, e optano piu' per un gioco di "pulizia" del campo avversario piuttosto che a uno di passaggi.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	SANGUINARIO	80.000	6	3	2	7	CORNA, ARTIGLI	F	GAP
0-4	DIVORATORE	100.000	7	3	3	8	CORNA, ARTIGLI, CODA PRENSILE, FURIA, SENZA MANI	FG	AP
0-1	DEMONE DEL CAOS	140.000	6	5	2	9	BESTIA SELVATICA, CORNA, ARTIGLI, PELLE DURA, CODA PRENSILE, SOLITARIO	F	MAGP

0-8 Re-roll counters: 70.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Brick Far'th & Grotty, Grashnakh Zoccolonero, Lewd-grip Whiparm, Lord Borak il Distruttore, Max Strappamilza, Conte Luthor Von Drakenborg

ORRORI DI TZEENTCH

Approfitando dei periodi di "pace" portati dai campionati di BloodBowl, anche le orde demoniache e i loro adepti lasciano perdere per un po' i vecchi attriti per dedicarsi allo sport nazionale e compiacere le loro divinita' sacrificando gli avversari. Le figure spesso infermi delle creature al servizio di Tzeentch creano gran confusione in un campo da BloodBowl, spesso nemmeno l'arbitro riesce a capire bene cosa stia succedendo, una cosa e' sicura pero', gli orrori sono damatamente veloci e frenetici ma non c'e' niente che un buon piazzaggio non possa sistemare.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	ORRORE ROSA	70.000	6	2	4	7	TERZO BRACCIO, ARTIGLI, AUDACIA	A	GFP
0-3	STRILLATORE	100.000	8	3	3	8	BALZO, ARTIGLI, CODA PRENSILE, FURIA, SENZA MANI	AG	FP
0-2	PIRODEMONE	120.000	7	4	3	8	STUPIDO, DUE TESTE, TENTACOLI, REPELLENTE	F	MAGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Brick Far'th & Grotty, Grashnakh Zoccolonero, Lewdgrip Whiparm, Lord Borak il Distruttore, Max Strappamilza, Conte Luthor Von Drakenborg

PROGENIE DI NURGLE

Approfittando dei periodi di "pace" portati dai campionati di BloodBowl, anche le orde demoniache e i loro adepti lasciano perdere per un po' i vecchi attriti per dedicarsi allo sport nazionale e compiacere le loro divinità sacrificando gli avversari.

A differenza delle tipiche squadre Nurgle, composte da condottieri appetati, le Progenie sono discendenze dirette delle esecrazioni e delle putrescenze di Nurgle stesso.

I Nurgini sono addirittura più piccoli di uno snotling, ma riescono grazie al loro aspetto immondo a disgustare gli avversari a tal punto da non essere attaccati, allo stesso tempo gli untori usano questa strategia per far abbassare le difese nemiche e sferrare l'attacco.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	NURGLINO	40.000	5	1	3	7	REPELLENTE, PICCOLETTA, MINUSCOLO, SMARCASI, CANCRENA DI NURGLE, RIGENERAZIONE, MARCIO	AM	GFP
0-5	UNTORE DI NURGLE	80.000	6	3	2	8	REPELLENTE, FASTIDIOSO, CANCRENA DI NURGLE	MG	AFP
0-1	BESTIA DI NURGLE	140.000	4	5	1	9	STUPIDO, TENTACOLI, CANCRENA DI NURGLE, REPELLENTE, FASTIDIOSO, COLPO POSSENTE, SOLITARIO, RIGENERAZIONE	F	MAGP

0-8 Re-roll counters: 70.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Brick Far'th & Grotty, Grashnakh Zoccolonero, Lewdgrip Whiparm, Lord Borak il Distruttore, Max Strappamilza, Conte Luthor Von Drakenborg

Inoltre la razza dei Pigmri, che è una rivisitazione personale della squadra dei Pigmei del sito FUMBBL

PIGMEI

In un remoto angolo della vasta Lustria, alcune tribù di Pigmei sfuggite anni or sono dagli schiavisti Slann vivono in modesti villaggi isolati dal resto del mondo.

Un giovane guerriero affamato di gloria chiamato Kilitu', intraprese un lungo viaggio che lo portò al di fuori di Lustria in cerca di avventure e ricchezze. Quando anni dopo Kilitu' tornò al proprio villaggio, raccontò a tutti cos'era il BloodBowl. Non ci volle molto prima che i giovani guerrieri formassero una squadra e partissero per Albion in cerca della gloria.



Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double
0-16	PIGMEO	40.000	5	2	3	6	SMARCASI, PICCOLETTA, SCHIVATA, MARCARE	A	GFP
0-2	GUERRIERO AQUILA	50.000	7	2	3	6	PICCOLETTA, BALZO, SCHIVATA, SMARCASI	A	GFP
0-2	GUERRIERO ALLIGATORE	70.000	4	2	2	8	PELLE DURA, PICCOLETTA, BLOCCO	AG	FP
0-2	GUERRIERO GIAGUARO	70.000	5	2	3	6	PICCOLETTA, SMARCASI, SCHIVATA, ARTIGLI, SCATTARE	A	GFP
0-2	GORILLA DA GUERRA	130.000	6	5	1	9	PELLE DURA, CODA PRENSILE, TONTO, COLPO POTENTE, SOLITARIO	F	AGP

0-8 Re-roll counters: 60.000 gold pieces each

Star Players available for Inducement: Sibili, Zara la Cacciatrice, Leelo il Domatore, Quetzal Leap, LottaBotta!

FUORICLASSE

Nome	Squadra / Abilità	Costo	MO	FO	AG	VA
Cajuluss e Pachinko	Squig Blocco, Rubar palla, Pie'fermo, Scattare, Balzo, Solitario	190.000	7	3	3	8
Leelo il Domatore	Pigmei Schivata, Smarcarsi, Artigli, Scattare, Piccoletto, Incosciente, Furia, Solitario	180.000	5	3	3	7