JOLLY WOLVES FEDERATION

BLOOD BOWL TEAM MANAGEMENT

STRUTTURE

I	Panchine Comode	60.000 gp	Puoi ripetere il tuo primo tiro per rientrare dal K.O. fallito in ogni tempo della partita.
II	Kit di pronto soccorso	60.000 gp	Il tuo team ottiene un Apotecario aggiuntivo. Se il tuo team non può avere apotecari, può ripetere i tiri di Regeneration falliti
III	Infermieria attrezzata	80.000 gp	Nella fase post-partita, puoi tirare un D6 per ogni tuo giocatore che abbia subito un infortunio permanente; con un risultato di 4+ quel giocatore guarisce da un infortunio (Niggling, Miss oppure -1 alla caratteristica); con 2/3 non succede nulla, con 1 il giocatore subisce un risultato di Dead! non modificabile in alcun modo.

ALLENAMENTI

I	Metodo Scatenosky	60.000 gp	Ogni volta che tiri una Primary Random, puoi ripetere una volta il tiro e scegliere quale dei due risultati applicare.
II	Sessioni serali	60.000 gp	Gli avanzamenti di tutti i tuoi giocatori costano 1 SPP in meno.
III	Futuro Starplayer	100.000 gp	Uno dei tuoi giocatori ottiene un avanzamento di caratteristica Random (non si applica ad eventuali Star Player presenti nel roster; l'aumento di caratteristica non comporta un aumento del valore del giocatore).

SPONSORSHIP

I			
II			
III			

TREASURY		**95.000 gp**	
RE-ROLLS [0-8]	4	60.000 gp	240.000 gp
DEDICATED FANS	6	10.000 gp	50.000 gp
ASSISTANT COACHES [0-6]	1	10.000 gp	10.000 gp
CHEERLEADERS [0-12]	0	10.000 gp	0 gp
APOTHECARY [0-1]	1	50000	50.000 gp
EXTRA TEAM COSTS		**300.000 gp**	
TOTAL TEAM VALUE		**1.660.000 gp**	

No.	Players Name	Position	MA	ST	AG	PA	VA	Standard Skills	Sconto iniziale	Upgrades	M	N	Sk	Prim.	Sec.	Inc.	MA	ST	AG	PA	AV	$	Int	Defl	Comp	TTM	TD	Cas	MVP	Tot	SPP	Injuried	Value
1		Vargheist	5	5	4+	-	10+	Bloodlust (3+), Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration	20.000	Mighty Blow (+1), Juggernaut, Guard, Brawler, Break Tackle			3	S	AG	70k						6					14	2	42	8		200.000
2		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+			Kick				G	AS	10k											1		2	0		50.000
3		Vampire Blitzer	6	4	2+	5+	9+	Bloodlust (3+), Hypnotic Gaze, Juggernaut, Regeneration		Dodge, Strip Ball, Wrestle			1	AGS	-	40k										2	2	1	14	1		150.000
4		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		20.000	Dirty Player, Tackle			1	G	AS	30k						6						2		10	1		50.000
5		Vampire Blitzer	6	4	2+	5+	9+	Bloodlust (3+), Hypnotic Gaze, Juggernaut, Regeneration		Strip Ball, Block				AGS	-	20k										1	1		5	0		130.000
6		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+							G	AS	0k													0	0		40.000
7		Vampire Thrower	6	5	2+	2+	9+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration	20.000	Pro, Block, Jump Up, Side Step, Dodge			3	AGP	S	70k		1				6		3		3	2	5	42	8		160.000
8		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+			Wrestle				G	AS	10k											1		2	0		50.000
9		Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration	20.000	Pro, Block, Jump Up, Diving Tackle		1	2	AGP	S	50k						6		5			2	2	23	2		140.000
10		Vampire Runner	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Regeneration	20.000	Pro, Block, Dodge, Wrestle		1	3	AG	PS	70k						6				8	2	1	38	6		150.000
11		Vampire Runner	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+), Hypnotic Gaze, Regeneration	20.000	Pro, Block, Dodge, Tackle, Sprint			3	AG	PS	80k						6		1		12	1		45	4		160.000
12		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+							G	AS	0k													0	0		40.000
13		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+				M			G	AS	0k													0	0	40000	
																0k													0	0		0
15		Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+					1		G	AS	0k													0	0		40.000
																0k													0	0		0

JOURNEYMEN