



BLOOD BOWL™

Liga DOBLE UNO Mezquita Edition

Compromiso

Al apuntarte en la liga, asumes **el compromiso** de jugar todos los partidos que componen la competición.

Hay que tener en cuenta que **es un partido cada 14 días** lo cual no debería de ser un inconveniente. No obstante siempre se puede intentar adelantar jornadas, además de que se suele dar margen si se justifica el motivo del retraso.

Los Comisarios implementaran la figura del "**Entrenador Mercenario**" el cual jugaría el partido del Entrenador que tenga causa justificada para no poder jugar su partido.

Comisario de la liga

Los comisarios de la liga serán Cristóbal, Tomas, Miguel, Fran y Jorge. Los comisarios tendrán la última palabra en todas las decisiones. Cualquier duda, sugerencia o incidencia en la liga podéis hacérsela llegar a cualquiera de los Comisarios a través de su whatsapp.

Número de participantes (entrenadores)

Se fija un límite máximo de 24 participantes (entrenadores).

A partir de ahora se llamará **entrenadores** a las personas físicas y **jugadores** a las miniaturas de Blood Bowl.

Inscripción

El precio de la inscripción es de:

-15 Euros para los NO socios (el pago de la inscripción permite jugar las partidas al Club de DobleUno) **se puede pagar fraccionado en 3 pagos 5€uros al mes.**

-0 Euros para los socios de DobleUno.

El plazo de inscripción **se abre el del 28 de Octubre al 03 de Noviembre de 2024**. La inscripción se realizará por riguroso orden de pago. El pago se hará en mano a uno de los 3 comisarios (un whatsapp y quedamos).

Calendario

1ª Jornada del 04 de **Noviembre** al 17 de **Noviembre**.

2ª Jornada del 18 de **Noviembre** al 01 de **Diciembre**.

3ª jornada del 02 de **Diciembre** al 15 de **Diciembre**.

4ª jornada del 16 de **Diciembre** al 29 de **Diciembre**.

5ª jornada del 30 de **Diciembre** al 10 de **Enero**.

INCIDENCIAS del 12 de **Enero** al 30 de **Enero**.

Fase Regular

REGLAS APLICABLES

Las reglas oficiales de la liga serán que se aplicaran son las del nuevo reglamento de Blood Bowl 2020 más las últimas faqs.

Las **miniaturas/jugadores** deberán representar correctamente su posición, deberán estar **numeradas** coincidiendo con la Hoja de Equipo. Las bases de las miniaturas deberán estar pintadas en colores distintos según la posición del jugador. Se recomienda el siguiente código de colores:

- Blitzter, Guerreros de Caos/Nurgle, Bailarín Guerrero, Espectro, Fortachon Halfing = **rojo**.
- Corredor, Receptor = **amarillo**.
- Lanzador, Pateador Ogro = **blanco**.
- Líneas, Defensas Enanos = **gris**.
- Pestigors, Orcos Grandotes, Orcos Negros, Matadores, Eslizon Camaleón, Hombres Lobo, Asesinos, Brujas, Golem de Carne, Guardaespaldas y todo posicional extraño = **verde o morado**.
- Big Guy (Troll, Ogro, Rata Ogro, Minotauro, Momia y demás grandotes) = **Azul** ← Solo si no se distinguen.

Las **miniaturas/jugadores** deberán tener **3 colores** (además de la peana con el color de su posicional).

AVISO IMPORTANTE

A los jugadores que tengan habilidades adicionales a las básicas de ese jugador, se les deberá diferenciar de alguna forma que le permita al rival distinguirlas. **Será obligatorio** poner gomas de colores alrededor de las minis o cualquier otro sistema que sirva para distinguir las habilidades extras, siguiendo el siguiente orden para distinguir más rápidamente la habilidad adicional:

HABILIDADES EXTRA (este código es el usado en el mundial):

- Placar = AZUL.
- Defensa = VERDE.
- Esquivar = AMARILLO.
- Placaje Defensivo = NARANJA.
- Forcejeo = BLANCO.
- Golpe Mortifero = ROJO.
- Lider = MORADO.
- Manos Seguras = GRIS+ AMARILLO.

HABILIDADES GENERALES

- Patada= GRIS+ VERDE.
- Robar Balón= GRIS+ MORADO.
- Juego Sucio= GRIS+ ROJO.
- Profesional= GRIS+AZUL.
- Furia= GRIS+ NARANJA.
- Resto de habilidades GENERALES= GRIS
- +1 Armadura= GRIS+ BLANCO.

HABILIDADES AGILIDAD

- Placaje Heróico=BLANCO+MORADO.
- Pies Firmes=BLANCO+AMARILLO.
- Carrera=BLANCO+NARANJA.
- Recepción Heróica=BLANCO+VERDE.
- Saltar=BLANCO+AZUL.
- En Pie de un Salto=BLANCO+ROJO.
- Resto de habilidades AGILIDAD=BLANCO.
- +1 Agilidad= BLANCO+HUESO.

HABILIDADES FUERZA

- Abrirse Paso=AZUL+AMARILLO.
- Juggernaut=AZUL+NARANJA.
- Apartar=AZUL+ROJO.
- Aplastar=AZUL+MORADO.
- Brazo Fuerte=AZUL+ VERDE.
- Resto de habilidades FUERZA= AZUL CLARO.
- +1 Fuerza= AZUL+ BLANCO.

HABILIDADES PASE

- Precisión=VERDE+VERDE OSCURO.
- Pase a lo Loco=VERDE+MORADO.
- Resto de habilidades PASE= VERDE.

HABILIDADES MUTACIONES

- Garras=ROSA+ROJO.
- Dos Cabezas=ROSA+ AMARILLO.
- Brazos Extra=ROSA+ AZUL.
- Cuernos=ROSA+ VERDE.
- Tentaculos=ROSA+MORADO.
- Resto de habilidades MUTACIÓN= ROSA.
- +1 Movimiento= ROSA + BLANCO.

Se impone un banco de tiempo de 40 minutos por parte (unos 5 minutos por turno) para los entrenadores de la Liga, pero los nuevos entrenadores tendrán 48 minutos por parte (6 minutos por turno).

Una vez que un entrenador haya agotado su banco de tiempo solo dispondrá de **1 minuto por turno**, una vez terminado ese minuto **habrá perdido el turno**, pero podrá terminar la acción que estuviera realizando ese jugador=miniatura, pasándole el turno a su rival.

ORGANIZACIÓN DE EQUIPOS y ELECCIÓN DE EQUIPOS

Al contrario que en ligas anteriores se crearan los Equipos según las siguientes reglas, y **tras el partido NO se ganaran ni puntos de experiencia NI habilidades.**

Tier 1: 1.200.000 m.o. Cualquier jugador puede acumular hasta 2 habilidades. Cualquier habilidad secundaria puede cambiarse por una primaria

Los siguientes Equipos obtendrán 5 Habilidades Primarias + 1 Habilidad Secundaria.

Amazonas, Elfos Oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Inframundo, No Muertos, Nórdicos, Skavens.

Tier 2: 1.200.000 m.o. y Cualquier jugador puede acumular hasta 2 habilidades. Cualquier habilidad secundaria puede cambiarse por una primaria

Los siguientes Equipos obtendrán 6 Habilidades Primarias + 1 Habilidad Secundaria.

Alianza del Viejo Mundo, Altos Elfos, Elegidos del Caos, Humanos, Khorne, Nigromantes, Nobles Imperiales, Nurgle, Orcos, Orcos Negros, renegados del Caos, reyes Funerarios, Slann, Unión Élfica, Vampiros.

Tier 3: 1.200.000 m.o. Cualquier jugador puede acumular hasta 2 habilidades. Cualquier habilidad secundaria puede cambiarse por una primaria

Los siguientes Equipos obtendrán 6 Habilidades Primarias + 2 Habilidad Secundaria.

Goblins, Gnomos, Halflings, Ogros, Snotlings.

Nota: AL FINAL DE ESTAS BASES HAY ALGUNOS EJEMPLOS DE EQUIPOS DE LAS RAZAS QUE SE HAN CONSIDERADO MÁS COMPETITIVAS.

Notas: - Cualquier jugador puede acumular hasta 2 habilidades.

- Cualquier habilidad secundaria puede cambiarse por una primaria.

MEGA ESTRELLAS

Podrán ser elegidos pero sólo uno por equipo.

- Bomer Dribblesnot
- Cindy Piewhistle
- Deeproot Strongbranch
- Griff Oberwald
- Hakflem Skuttlespike
- Kreek 'The Verminator' Rustgouger
- Morg 'n' Thorg

INCENTIVOS PERMITIDOS

Todos los equipos pueden adquirir, con el dinero inicial, los siguientes incentivos:

- Halfling Master Chef 0-1 (300k, entrenadores Halflings a 100k)
- Barriles Bloodweiser 0-2 (50k cada uno)
- Médico Ambulante 0-2 (100k)
- Asistente de la Morgue 0-1 (100k)
- Doctor de la Peste 0-1 (100k)
- Sobornos 0-3 (100k, equipos con la regla Bribery and Corruption, a 50k)
- Novatos embravecidos

FORMATO DE LA LIGA

La Liga se gestionara por unas tablas que el comisario pasara diciendo emparejamientos y clasificación por jornada.

Los emparejamientos en la Liga serán aleatorios.

Puntos de la Liga

·Victoria: 3 puntos

·Empate: 1 punto

·Derrota: 0 puntos

·**Conceder el partido:** 0 puntos y ese Entrenador pierde automáticamente por un touchdowns de diferencia además de no ganar ni experiencia, ni MVP, ni ingresos, **además** su jugador con más experiencia perderá 2 puntos de experiencia pudiendo perder la última subida que obtuvo (tirar la toalla no le sentó bien a ese jugador). Igualmente también excluye al Entrenador de ir a los sorteos de final de Liga

ENTENDAMOS que cuando un Entrenador **invierte su tiempo "disponible"** en quedar con otro Entrenador, para jugar, es muy molesto gastar tiempo para dejar un partido a medias, por ese motivo se **penaliza tanto** la CONCESIÓN. Ya sabéis que en caso de no poder quedar (por causa justificada) existe la figura del Entrenador Mercenario.

·Si un entrenador no se presentara o llegara más de 30 minutos tarde (sin motivo justificado), su rival ganará 2-0

·En el supuesto de que se pasara el plazo de la jornada sin que ambos Entrenadores hubieran quedado se les dará a ambos por un empate a 0 sin ganar ni experiencia, ni MVP, ni ingresos (**a no ser** que uno de los Entrenadores demostrase que su oponente no hecho nada por quedar, en ese caso se aplica la norma de conceder).

Los criterios para establecer la clasificación, en caso de empate a puntos, serán los siguientes:

El gestor de LIGAS utiliza la siguiente fórmula:

$$2*(TDF-TDC)+HF-HC$$

PREMIOS

Del 100% de lo ingresado en concepto de inscripción se destinará a el **regalo de la liga**, a **sorteos** de cosillas de Blood Bowl y/o a **los trofeos** del:

- Campeon.
- Subcampeon.
- 3er Clasificado.

Si la Liga llegara a 24 participantes, habrá diplomas conmemorativos para los entrenadores y jugadores más destacados:

- Entrenador mejor clasificado.
- Entrenador stunty mejor clasificado.
- Cuchara de Palo.
- Jugador con más bajas.
- Jugador con más touchdowns.

TODO ENTRENADOR que **CONCEDA** un partido o que **ABANDONE** la LIGA (sin causa de peso) quedara excluido de los **SORTEOS**.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Assistant coaches	1
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,090,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	110,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race	
	High Elf
	Team Value
	1340
	Special rules
	Even Kingdoms League

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Frenzy*	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Tackle	120,000
3	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
4	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
5	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
6	Lineman	6	3	2+	4+	9+	Block	90,000
7	Lineman	6	3	2+	4+	9+	Wrestle	90,000
8	Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Block, Tackle, Mighty Blow (+1), Loner (4+)*, Special rule: Two for One	170,000
11	Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Sure Hands, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Loner (4+)*, Special rule: Two for One	170,000

Two for One: The Swift Twins must be hired as a pair and count as two Star Players, However, if either Lucien or Valen is removed from play due to suffering a Ko'd or Casualty result on the Injury table, the other replaces the Loner (4+) trait with the Loner (2+) trait.

Two for One: The Swift Twins must be hired as a pair and count as two Star Players, However, if either Lucien or Valen is removed from play due to suffering a Ko'd or Casualty result on the Injury table, the other replaces the Loner (4+) trait with the Loner (2+) trait.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repeticiones	2
Entrenadores asistentes	1
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,090,000
Costo de los entrenadores	140,000
Los incentivos cuestan	110,000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Carrera	
	Alto elfo
	Valor del equipo
	1340
	Reglas especiales
	Liga de los Reinos Eíficos

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Bloqueo, Frenesi*	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Bloquear, abordar	120,000
3	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
4	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
5	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
6	Guardavía	6	3	2+	4+	9+	Bloquear	90,000
7	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		90,000
8	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Bloqueo, placaje, golpe poderoso (+1), solitario (4+)*, regla especial: dos por uno	170,000
11	Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos seguras, Precisión, Nervios de acero, Pase, Pase seguro, Solitario (4+)*, Regla especial: Dos por uno	170,000

Dos por uno: Los Gemelos Veloces deben contratarse como pareja y cuentan como dos Jugadores Estrella. Sin embargo, si Lucien o Valen son retirados del juego debido a que sufren un resultado de Noqueo o Baja en la tabla de

Lesiones, el otro reemplaza el rasgo Solitario (4+) con el rasgo Solitario (2+).

Dos por uno: Los Gemelos Veloces deben contratarse como pareja y cuentan como dos Jugadores Estrella. Sin embargo, si Lucien o Valen son retirados del juego debido a que sufren un resultado de Noqueo o Baja en la tabla de Lesiones, el otro reemplaza el rasgo Solitario (4+) con el rasgo Solitario (2+).



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,100,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	100,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race	
High Elf	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
1340	<input type="text"/>
Special rules	<input type="text"/>
Elven Kingdoms League	<input type="text"/>

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Frenzy*	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Tackle	120,000
3	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
4	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
5	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
6	Catcher	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge	110,000
7	Thrower	6	3	2+	2+	9+	Cloud Buster, Pass, Safe Pass, Cannoneer	120,000
8	Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Nerves of Steel, On the Ball, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Special rule: Mesmerizing Dance	230,000

Mesmerizing Dance: Once per game, Eldril may re-roll a failed Agility test when attempting to use the Hypnotic Gaze trait.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Inducimientos	
Repeticiones	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,100,000
Costo de los talentos	140,000
Los incentivos cuestan	100,000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Carrera	
Alto elfo	<input type="text"/>
Valor del equipo	<input type="text"/>
1340	<input type="text"/>
Reglas especiales	<input type="text"/>
Liga de los Reinos Elficos	<input type="text"/>

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Bloqueo, Frenesi*	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Bloquear, abordar	120,000
3	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
4	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
5	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
6	receptor	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, esquivar	110,000
7	Lanzador	6	3	2+	2+	9+	Destructor de nubes, Pase, Pase seguro, Cañonero	120,000
8	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Guardavía	6	3	2+	4+	9+		70,000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, Esquivar, Nervios de acero, En la pelota, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regla especial: Baile hipnótico	230,000

Danza hipnótica: una vez por partida, Eldril puede repetir una prueba de Agilidad fallida al intentar usar el rasgo Mirada hipnótica.





Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	3
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,020,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	180,000
Normal skills	5
Secondary skills	1

Race	
Amazon	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
1340	<input type="text"/>
Special rules	<input type="text"/>
Lustrian Superleague	<input type="text"/>

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Jaguar Warrior Blocker	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge, Block	130,000
2	Jaguar Warrior Blocker	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge, Block	130,000
3	Piranha Warrior Blitzzer	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up, Sure Hands	110,000
4	Piranha Warrior Blitzzer	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up, Block	110,000
5	Python Warrior Thrower	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass, Cannoneer	100,000
6	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge, Guard	90,000
7	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
8	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
9	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
10	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
11	Karla von Kill	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)*, Special rule: Indomitable	210,000
12	Akhome the Squirrel	7	1	2+	-	6+	Dauntless, Frenzy*, Dodge, Jump Up, Sidestep, Claws, Loner (4+)*, No Hands*, Stunty*, Titchy*, Special rule: Blind Rage	80,000

Indomitable: Once per game, when Karla successfully rolls to use her Dauntless skill, she may increase her strength characteristic to double that of the nominated target of her Block action.
Blind Rage: Akhome may choose to re-roll the D6 when rolling for the Dauntless skill.



Número del equipo

Número del entrenador

número NAF

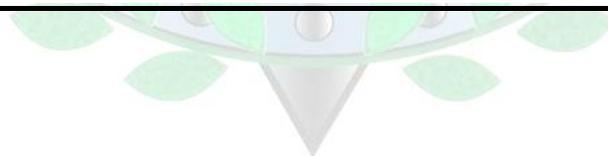
Incentivos	
Repeticiones	3
Fanáticos dedicados	1

Resumen del equipo	
Los jugadores cuestan	1,020,000
Los equipos	140,000
Costo de incentivos	180,000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Carrera	
Amazonas	<input type="text"/>
Valor del equipo	<input type="text"/>
1340	<input type="text"/>
Reglas especiales	<input type="text"/>
Superliga de Lustriana	<input type="text"/>

No.	Posición	MAMA	CALL	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Bloqueador guerrero jaguar	6	4	3+	5+	9+	Defensivo, Esquivar, Bloquear	130,000
2	Bloqueador guerrero jaguar	6	4	3+	5+	9+	Defensivo, Esquivar, Bloquear	130,000
3	Blitzzer guerrero piraña	7	3	3+	5+	8+	Esquiva, golpea y corre, salta, manos seguras	110,000
4	Blitzzer guerrero piraña	7	3	3+	5+	8+	Esquivar, golpear y correr, saltar, bloquear	110,000
5	Lanzador guerrero pitón	6	3	3+	3+	8+	Esquivar, Con el balón, Pase, Pase seguro, Cañonero	100,000
6	Liniero guerrero águila	6	3	3+	4+	8+	Esquivar, guardia	90,000
7	Linewoman guerrera águila	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
8	Linewoman guerrera águila	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
9	Linewoman guerrera águila	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
10	Linewoman guerrera águila	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
11	Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Bloquear, Intrépido, Esquivar, Saltar, Solitario (4+)*, Regla especial: Indomable	210,000
12	Akhome la ardilla	7	1	2+	-	6+	Dauntless, Frenesi*, Esquivar, Saltar, Paso lateral, Garras, Solitario (4+)*, Sin manos*, Stunty*, Titchy*, Regla especial: Ira ciega	80,000

Indomable: una vez por juego, cuando Karla tira con éxito para usar su habilidad Intrépido, puede aumentar su característica de fuerza para duplicar la del objetivo designado de su acción de Bloqueo. Ira ciega: Akhome puede optar por volver a tirar el D6 cuando tira para la habilidad Dauntless.





Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	3
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,020,000
Skills cost	120,000
Inducements cost	180,000
Normal skills	6
Secondary skills	0

Race	
Amazon	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
1320	<input type="text"/>
Special rules	<input type="text"/>
Lustrian Superleague	<input type="text"/>

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Jaguar Warrior Blocker	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge, Block , Guard	150,000
2	Jaguar Warrior Blocker	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge, Block	130,000
3	Piranha Warrior Blitzter	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up, Sure Hands	110,000
4	Piranha Warrior Blitzter	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up, Block	110,000
5	Python Warrior Thrower	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass, Leader	100,000
6	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
7	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
8	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
9	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
10	Eagle Warrior Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Dodge	50,000
11	Karla von Kill	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)*, Special rule: Indomitable	210,000
12	Akhome the Squirrel	7	1	2+	-	6+	Dauntless, Frenzy*, Dodge, Jump Up, Sidestep, Claws, Loner (4+)*, No Hands*, Stunty*, Titchy*, Special rule: Blind Rage	80,000

Indomitable: Once per game, when Karla successfully rolls to use her Dauntless skill, she may increase her strength characteristic to double that of the nominated target of her Block action.
Blind Rage: Akhome may choose to re-roll the D6 when rolling for the Dauntless skill.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Reple 3	<input type="text"/>
Fans dedicados 1	<input type="text"/>

Resumen del equipo	
Costo de la plantilla	1,020,000
Costo de los incentivos	120,000
Los incentivos cuestan	180,000
Habilidades normales	6
Habilidades secundarias	0

Carrera	
Amazonas	<input type="text"/>
Valor del equipo	<input type="text"/>
1320	<input type="text"/>
Reglas especiales	<input type="text"/>
Superliga de Lustria	<input type="text"/>

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Bloqueador de guerreros jaguares	6	4	3+	5+	9+	Defensivo, Esquivar, Bloquear, Guardia	150,000
2	Bloqueador de guerreros jaguares	6	4	3+	5+	9+	Defensivo, Esquivar, Bloquear	130,000
3	Piraña guerrera Blitzter	7	3	3+	5+	8+	Esquivar, golpear y correr, saltar, manos seguras	110,000
4	Piraña guerrera Blitzter	7	3	3+	5+	8+	Esquivar, golpear y correr, saltar, bloquear	110,000
5	Guerrero lanzador de pitón	6	3	3+	3+	8+	Esquiva, En la pelota, Pase, Pase seguro, Líder	100,000
6	Guerrera Águila Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
7	Guerrera Águila Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
8	Guerrera Águila Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
9	Guerrera Águila Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
10	Guerrera Águila Linewoman	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	50,000
11	Karla von Kill	6	4	3+	4+	9+	Bloquear, Intrépido, Esquivar, Saltar, Solitario (4+)*, Regla especial: Indomable	210,000
12	Akhome la ardilla	7	1	2+	-	6+	Intrépido, Frenesi*, Esquivar, Saltar, Esquivar, Garras, Solitario (4+)*, Sin manos*, Stunty*, Titchy*, Regla especial: Furia ciega	80,000

Indomable: una vez por partida, cuando Karla logra usar con éxito su habilidad Intrépida, puede aumentar su característica de fuerza al doble de la del objetivo designado de su acción de Bloquear.
Furia ciega: Akhome puede elegir volver a tirar el D6 cuando tira para la habilidad Intrepidez.





Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,100,000
Skills cost	120,000
Inducements cost	100,000
Normal skills	6
Secondary skills	0

Race	
	Dark Elf
	Team Value
	1320
	Special rules
	Elven Kingdoms League

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
3	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
4	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
5	Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Frenzy*, Dodge, Jump Up, Leap, Juggernaut, Loner (4+)*, Special rule: Burst of Speed	270,000
6	Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off, Dodge, Leader	120,000
7	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
8	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
11	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000

Burst of Speed: Once per game, Roxanna may attempt to Rush three times, rather than the usual two. declare you are using this special rule after Roxanna has rushed twice.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

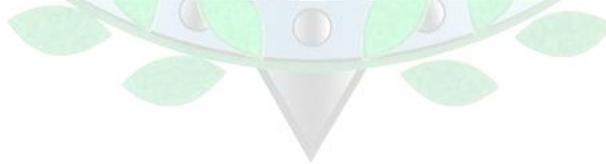
Team summary	
Players cost	1,100,000
Skills cost	120,000
Inducements cost	100,000
Normal skills	6
Secondary skills	0

Race	
	Dark Elf
	Team Value
	1320
	Special rules
	Elven Kingdoms League

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
3	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
4	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
5	Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Block, Tackle, Mighty Blow (+1), Loner (4+)*, Special rule: Two for One	170,000
6	Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Sure Hands, Accurate, Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Loner (4+)*, Special rule: Two for One	170,000
7	Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off, Dodge, Leader	120,000
8	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
11	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000

Two for One: The Swift Twins must be hired as a pair and count as two Star Players, However, if either Lucien or Valen is removed from play due to suffering a Ko'd or Casualty result on the Injury table, the other replaces the Loner (4+) trait with the Loner (2+) trait.

Two for One: The Swift Twins must be hired as a pair and count as two Star Players, However, if either Lucien or Valen is removed from play due to suffering a Ko'd or Casualty result on the Injury table, the other replaces the Loner (4+) trait with the Loner (2+) trait.





Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,100,000
Skills cost	120,000
Inducements cost	100,000
Normal skills	6
Secondary skills	0

Race	
Dark Elf	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
1320	<input type="text"/>
Special rules	<input type="text"/>
Elven Kingdoms League	<input type="text"/>

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
2	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
3	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
4	Blitzer	7	3	2+	4+	9+	Block, Dodge	120,000
5	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Nerves of Steel, On the Ball, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Special rule: Mesmerizing Dance	230,000
6	Witch Elf	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy*, Jump Up, Wrestle	130,000
7	Runner	7	3	2+	3+	8+	Dump-off, Leader	100,000
8	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
9	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
10	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000
11	Dark Elf Lineman	6	3	2+	4+	9+		70,000

Mesmerizing Dance: Once per game, Eldril may re-roll a failed Agility test when attempting to use the Hypnotic Gaze trait.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Assistant coaches	1
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,085,000
Skills cost	120,000
Inducements cost	110,000
Normal skills	6
Secondary skills	0

Race	
Wood Elf	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
1315	<input type="text"/>
Special rules	<input type="text"/>
Elven Kingdoms League	<input type="text"/>

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Wardancer	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap, Tackle	145,000
2	Wardancer	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap, Strip Ball	145,000
3	Catcher	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge, Block	110,000
4	Thrower	7	3	2+	2+	8+	Pass, Leader	115,000
5	Lineman	7	3	2+	4+	8+	Dodge	90,000
6	Lineman	7	3	2+	4+	8+	Dodge	90,000
7	Lineman	7	3	2+	4+	8+		70,000
8	Lineman	7	3	2+	4+	8+		70,000
9	Lineman	7	3	2+	4+	8+		70,000
10	Lineman	7	3	2+	4+	8+		70,000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Nerves of Steel, On the Ball, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Special rule: Mesmerizing Dance	230,000

Mesmerizing Dance: Once per game, Eldril may re-roll a failed Agility test when attempting to use the Hypnotic Gaze trait.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	2
Entrenadores asistentes	1
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1.085.000
Costo de los premios	120.000
Los incentivos cuestan	110.000
Habilidades normales	6
Habilidades secundarias	0

Carrera

Eto del linque

Valor del equipo

Reglas especiales:

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Balarin guerrero	8	3	2+	4+	8+	Bloquear, esquivar, saltar, placar	145.000
2	Balarin guerrero	8	3	2+	4+	8+	Bloquear, esquivar, saltar, tirar la pelota	145.000
3	receptor	8	2	2+	4+	8+	Atrapar, esquivar, bloquear	110.000
4	Lanzador	7	3	2+	2+	8+	Pase, Lider	115.000
5	Guardavia	7	3	2+	4+	8+	Esquivar	90.000
6	Guardavia	7	3	2+	4+	8+	Esquivar	90.000
7	Guardavia	7	3	2+	4+	8+		70.000
8	Guardavia	7	3	2+	4+	8+		70.000
9	Guardavia	7	3	2+	4+	8+		70.000
10	Guardavia	7	3	2+	4+	8+		70.000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	8+ Atrapar, Esquivar, Nervios de acero, En la pelota, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regla especial: Baile hipnótico	230.000

Danza hipnótica: una vez por partida, Eldril puede repetir una prueba de Agilidad fallida al intentar usar el rasgo Mirada hipnótica.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	3
Assistant coaches	1
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1.040.000
Skills cost	140.000
Inducements cost	160.000
Normal skills	5
Secondary skills	1

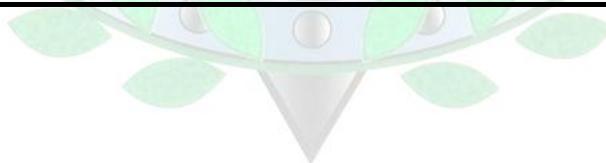
Race

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull, Guard	100,000
2	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull, Guard	100,000
3	Troll Slayer	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy*, Thick Skull, Mighty Blow (+1)	115,000
4	Runner	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull, Dodge	125,000
5	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull, Guard	90,000
6	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull, Guard	90,000
7	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	70,000
8	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	70,000
9	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	70,000
10	Dwarf Blocker Lineman	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	70,000
11	Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Block, Fend, Dodge, Sprint, Sure Feet, Loner (3+)*, Special rule: Consummate Professional	280,000

Consummate Professional: Once per game, Griff may re-roll one dice that was rolled either as a single dice roll, as part of a multiple dice roll or as part of a dice pool (this cannot be a dice that was rolled as part of an Armour, Injury or Casualty roll).





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	3
Entrenadores asistentes	1
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1.040.000
Costo de las armaduras	140.000
Los incentivos cuestan	160.000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Carera	
Enano	<input type="text"/>
Valor del equipo	<input type="text"/>
	1340
Reglas especiales	<input type="text"/>
Clasico del Viejo Mundo	<input type="text"/>
	Superliga Worlds Edge

No.	Posición	MANA	ORLE	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Bloqueo, Cráneo Grueso, Guardia	100,000
2	Blitzer	5	3	3+	4+	10+	Bloqueo, Cráneo Grueso, Guardia	100,000
3	Cazador de trolls	5	3	4+	-	9+	Bloquear, Intrepidez, Frenesi*, Cráneo duro, Golpe poderoso (+1)	115.000
4	Corredor	6	3	3+	4+	9+	Manos seguras, cráneo grueso, esquivar	125.000
5	Bloqueador de línea enano	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso, guardia	90.000
6	Bloqueador enano Lineman	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso, guardia	90.000
	Bloqueador de línea de 7 enanos	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso	70.000
8	Bloqueador enano Lineman	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso	70.000
9	Bloqueador enano Lineman	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso	70.000
10	Bloqueador enano Lineman	4	3	4+	5+	10+	Bloqueo, placaje, cráneo grueso	70.000
11	Grifo Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Bloquear, Defender, Esquivar, Correr, Pies seguros, Solitario (3+)*, Regla especial: Profesional consumado	280.000

Profesional consumado: Una vez por juego, Griff puede volver a tirar un dado que se lanzó como una tirada de dados individual, como parte de una tirada de dados múltiples o como parte de un grupo de dados (no puede ser un dado que se lanzó como parte de una tirada de Armadura, Heridas o Bajas).



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1.060.000
Skills cost	140.000
Inducements cost	140.000
Normal skills	5
Secondary skills	1

Race	
Chaos Dwarf	<input type="text"/>
Team Value	<input type="text"/>
	1340
Special rules	<input type="text"/>
	Badlands Brawl, Favoured of Hashnut

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Minotaur	5	5	4+	-	9+	Frenzy*, Horns, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury*, Block	190,000
2	Bull Centaur Blitzer	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sure Feet, Thick Skull, Block, Sure Hands	170,000
3	Bull Centaur Blitzer	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sure Feet, Thick Skull, Block	150,000
4	Chaos Dwarf Blocker	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull, Guard	90,000
5	Chaos Dwarf Blocker	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull, Guard	90,000
6	Chaos Dwarf Blocker	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull	70,000
7	Chaos Dwarf Blocker	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull	70,000
8	Chaos Dwarf Flamesmith	5	3	4+	6+	10+	Brawler, Breathe Fire, Disturbing Presence*, Thick Skull	80,000
9	Hobgoblin Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
10	Hobgoblin Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
11	Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads, Loner (4+)*, Special rule: Treacherous	210,000

Treacherous: Once per game, if a team-mate in an adjacent square to Hakflem is in possession of the ball when Hakflem is activated, that player may immediately be knocked Down and Hakflem may take possession of the ball. No Turnover is caused as a result of using this special rule.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,060,000
Costo de los incentivos	140,000
Los incentivos cuestan	140,000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Raza

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Minotauro	5	5	4+	-	9+	Frenesi*, Cuernos, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Cráneo grueso, Furia sin canalizar*, Bloqueo	190,000
2	Blitzer del centauro toro	6	4	4+	6+	10+	Sprint, pies seguros, cráneo grueso, bloqueo, manos seguras	170,000
3	Blitzer del centauro toro	6	4	4+	6+	10+	Sprint, pies seguros, cráneo grueso, bloqueo	150,000
4	Bloqueador enano del caos	4	3	4+	6+		Bloqueo 10+, Piel dura como el hierro, Cráneo grueso, Guardia	90,000
5	Bloqueador enano del caos	4	3	4+	6+		Bloqueo 10+, Piel dura como el hierro, Cráneo grueso, Guardia	90,000
6	Bloqueador enano del caos	4	3	4+	6+		Bloqueo 10+, piel dura como el hierro, cráneo grueso	70,000
7	Bloqueador enano del caos	4	3	4+	6+		Bloqueo 10+, piel dura como el hierro, cráneo grueso	70,000
8	Herrero de llamas enano del caos	5	3	4+	6+	10+	Peleador, Escape fuego, Presencia perturbadora*, Cráneo grueso	80,000
9	Liniero Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+		40,000
10	Liniero Hobgoblin	6	3	3+	4+	8+		40,000
11	Pico de skuttle de Hakflern	9	3	2+	3+	8+	Esquiva, Brazos adicionales, cola prensil, dos cabezas, solitario (4+)*, regla especial: traicionero	210,000

Traicionero: Una vez por juego, si un compañero de equipo en una casilla adyacente a Hakflern está en posesión del balón cuando se activa Hakflern, ese jugador puede ser derribado inmediatamente y Hakflern puede tomar posesión del balón. No se produce pérdida de balón como resultado del uso de esta regla especial.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,055,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	140,000
Normal skills	5
Secondary skills	1

Raza

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Mutant Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery*, Frenzy*, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Block	190,000
2	Underworld Blitzer	7	3	3+	4+	9+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block , Tackle	110,000
3	Underworld Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Dodge	85,000
4	Underworld Thrower	7	3	3+	2+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Pass, Sure Hands, Leader	105,000
5	Underworld Clanrats	7	3	3+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block	70,000
6	Underworld Clanrats	7	3	3+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block	70,000
7	Underworld Goblin Lineman	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff*, Stunty*, Sneaky Git	60,000
8	Underworld Snotling	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff*, Sidestep, Stunty*, Titchy*	15,000
9	Underworld Snotling	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff*, Sidestep, Stunty*, Titchy*	15,000
10	Underworld Snotling	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff*, Sidestep, Stunty*, Titchy*	15,000
11	Underworld Snotling	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff*, Sidestep, Stunty*, Titchy*	15,000
12	Underworld Snotling	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff*, Sidestep, Stunty*, Titchy*	15,000
13	Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Block , Jump Up, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Loner (4+)*, Special rule: Crushing Blow	280,000
14	Skitter Stab-Stab	9	2	2+	4+	8+	Shadowing, Dodge, Prehensile Tail, Loner (4+)*, Stab, Special rule: Master Assassin	150,000

Crushing Blow: Once per game, when an opposition player is Knocked Down as the result of a Block action performed by Varag, you may apply an additional +1 modifier to the Armor roll. This modifier may be applied after roll has been made.

Master Assassin: Once per game, when Skitter successfully breaks an opposition player's armour as a result of a Stab Special action, he may choose to re-roll the Injury roll.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repeticiones	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de la jugadora	1,055,000
Costo de los animales	140,000
Los incentivos cuestan	140,000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Camara

Habitantes del inframundo

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MA	CA	AG-PA	AV	Habilidades	Costo	
1	Rata ogro mutante	6	5	4+	-	9+	Salvajismo animal*, Frenesi*, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Cola prensil, Bloqueo	190,000
2	Blitzer del inframundo	7	3	3+	4+	9+	Animosidad (linemen goblin del inframundo), bloqueo, placaje	110,000
3	Corredor de canales del inframundo	9	2	2+	4+	8+	Animosidad (Duendes de la línea del inframundo), Esquiva	85,000
4	Lanzador del inframundo	7	3	3+	2+	8+	Animosidad (Duendes de la línea del inframundo), Pase, Manos seguras, Lider	105,000
5	Ratas del clan del inframundo	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Duendes del Inframundo), Bloqueo	70,000
6	Ratas del clan del inframundo	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Duendes del Inframundo), Bloqueo	70,000
7	Duende de la línea del inframundo	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Hacer lo correcto, Truco*, Ecurridizo	60,000
8	Snotling del inframundo	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, movimiento a la derecha, paso lateral, stunty*, titchy*	15,000
9	Snotling del inframundo	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, movimiento a la derecha, paso lateral, stunty*, titchy*	15,000
10	Snotling del inframundo	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, movimiento a la derecha, paso lateral, stunty*, titchy*	15,000
11	Snotling del inframundo	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, movimiento a la derecha, paso lateral, stunty*, titchy*	15,000
12	Snotling del inframundo	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, movimiento a la derecha, paso lateral, stunty*, titchy*	15,000
13	Varag, el necrófago mastador	6	5	3+	5+	10+	Bloqueo, Salto, Golpe poderoso (+1), Cráneo grueso, Solitario (4+)*, Regla especial: Golpe aplastante	280,000
14	Skitter Puñalada-Puñalada	9	2	2+	4+	8+	Sombra, Esquivar, Cola prensil, Solitario (4+)*, Puñalada, Regla especial: Maestro asesino	150,000

Golpe aplastante: una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Varag, puedes aplicar un modificador +1 adicional a la tirada de armadura. Este modificador puede ser aplicado después de que se haya realizado el rol.

Maestro asesino: una vez por juego, cuando Skitter logra romper la armadura de un jugador oponente como resultado de una acción especial de puñalada, puede elegir repetir la tirada de lesión.

Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,080,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	120,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Frenzy*, Block	130,000
2	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Frenzy*, Block	130,000
3	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Frenzy*, Block	130,000
4	Bloodseeker	5	4	4+	6+	10+	Frenzy*, Block	130,000
5	Khorgor	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut, Sure Hands, Two Heads	110,000
6	Khorgor	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut, Guard	90,000
7	Khorgor	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	70,000
8	Khorgor	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	70,000
9	Bloodbom Marauder Lineman	6	3	3+	4+	8+	Frenzy*	50,000
10	Bloodbom Marauder Lineman	6	3	3+	4+	8+	Frenzy*	50,000
11	Bloodbom Marauder Lineman	6	3	3+	4+	8+	Frenzy*	50,000
12	Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads, Loner (4+)*, Special rule: Treacherous	210,000

Treacherous: Once per game, if a team-mate in an adjacent square to Hakflem is in possession of the ball when Hakflem is activated, that player may immediately be knocked Down and Hakflem may take possession of the ball. No Turnover is caused as a result of using this special rule.

Nombre del equipo	Incentivos	Resumen del equipo	Carra
<input type="text"/>	Repeticiones 2 Fans dedicados 1	Costo de la jugadora 1.080.000 Costo de los jugadores 140.000 Los incentivos cuestan 120.000 Habilidades normales 7 Habilidades secundarias 0	Nombre Khome Valor del equipo 1340 Reglas especiales Favorecido de Khome
Nombre del entrenador			
<input type="text"/>			
Número NAF			
<input type="text"/>			

No.	Posición	MANA	CALE	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Buscador de sangre	5	4	4+	6+	10+	Frenesi*, Bloqueo	130.000
2	Buscador de sangre	5	4	4+	6+	10+	Frenesi*, Bloqueo	130.000
3	Buscador de sangre	5	4	4+	6+	10+	Frenesi*, Bloqueo	130.000
4	Buscador de sangre	5	4	4+	6+	10+	Frenesi*, Bloqueo	130.000
5	Jorgor	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Juggernaut, Manos seguras, Dos cabezas	110.000
6	Jorgor	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Juggernaut, Guardia	90.000
7	Jorgor	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Juggernaut	70.000
8	Jorgor	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Juggernaut	70.000
9	Liniero Merodeador de Bloodbom	6	3	3+	4+	8+	Frenesi*	50.000
10	Liniero Merodeador nacido en sangre	6	3	3+	4+	8+	Frenesi*	50.000
11	Liniero merodeador de Bloodbom	6	3	3+	4+	8+	Frenesi*	50.000
12	Pico de skuttle de Haklfem	9	3	2+	3+	8+	Esquiva, Brazos adicionales, Cola prensil, Dos cabezas, Solitario (4+)*, Regla especial: Traicionero	210.000

Traicionero: Una vez por juego, si un compañero de equipo en una casilla adyacente a Haklfem está en posesión del balón cuando se activa Haklfem, ese jugador puede ser derribado inmediatamente y Haklfem puede tomar posesión del balón. No se produce pérdida de balón como resultado del uso de esta regla especial.



Team name	Inducements	Team summary	Race
<input type="text"/>	Re-rolls 2 Dedicated Fans 1	Players cost 1,055,000 Skills cost 140,000 Inducements cost 140,000 Normal skills 7 Secondary skills 0	Necromantic Horror Team Value 1335 Special rules Sylvanian Spotlight, Masters of Undeath
Coach name			
<input type="text"/>			
NAF number			
<input type="text"/>			

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, Block	135,000
2	Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, Block	135,000
3	Wraith	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance*, No Hands*, Regeneration, Sidestep, Guard	115,000
4	Wraith	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance*, No Hands*, Regeneration, Sidestep, Guard	115,000
5	Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy*, Regeneration, Block	145,000
6	Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy*, Regeneration, Block	145,000
7	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Sure Hands	95,000
8	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
9	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
10	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
11	Ivan "The Animal" Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Block, Strip Ball, Tackle, Juggernaut, Disturbing Presence*, Loner (4+)*, Regeneration, Special rule: Dwarfen Scourge!	190,000

Dwarfen Scourge!: Once per game, when an opposition player is Knocked Down as a result of a Block action performed by Ivan, you may apply an additional +1 modifier to the Armour roll or Injury roll. If this is against a Dwarfen player from any team, this may instead be a +2 modifier.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	2
Fans dedicados	1

Finanzas del equipo	
Costo de los jugadores	1,055,000
Costo de los fans	140,000
Los incentivos cuestan	140,000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Raza

Valor del equipo

Regla especial

No.	Posición	MANA	DAÑO	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Golem de carne	4	4	4+	-	10+	Regeneración, Mantenerse firme, Cráneo duro, Bloquear	135,000
2	Golem de carne	4	4	4+	-	10+	Regeneración, Mantenerse firme, Cráneo duro, Bloquear	135,000
3	Fantasma	6	3	3+	-	9+	Bloqueo, Apariencia sucia*, Sin manos*, Regeneración, Esquivar, Guardia	115,000
4	Fantasma	6	3	3+	-	9+	Bloqueo, Apariencia sucia*, Sin manos*, Regeneración, Esquivar, Guardia	115,000
5	Hombre-lobo	8	3	3+	4+	9+	Garras, Frenesi*, Regeneración, Bloqueo	145,000
6	Hombre-lobo	8	3	3+	4+	9+	Garras, Frenesi*, Regeneración, Bloqueo	145,000
7	Corredor necrófago	7	3	3+	4+	8+	Esquiva, manos seguras	85,000
8	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
9	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
10	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
11	Iván "El Animal" Sudario de Muerte	6	4	4+	5+	9+	Bloqueo, Desvestirse, Placaje, Juggernaut, Presencia perturbadora*, Solitario (4+)*, Regeneración, Regla especial: ¡Azote enano!	190,000

¡Azote enano!: Una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Iván, puedes aplicar un modificador adicional de +1 a la tirada de armadura o de heridas. Si esto es contra un jugador enano de cualquier equipo, puede ser un modificador de +2.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,060,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	140,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, Block	135,000
2	Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, Block	135,000
3	Wraith	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance*, No Hands*, Regeneration, Sidestep, Guard	115,000
4	Wraith	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance*, No Hands*, Regeneration, Sidestep, Guard	115,000
5	Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy*, Regeneration, Block	145,000
6	Werewolf	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy*, Regeneration, Block, Dodge	165,000
7	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
8	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
9	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
10	Zombie	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
11	Captain' Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Dodge, Jump Up, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Regeneration, Bloodlust (2+)*, Special rule: Tasty Morsel	230,000

Tasty Morsel: Once per game, when Karina fails a Bloodlust roll, she may choose to bite an opposition player with ST of 3 or lower as if they were a Thrall Lineman team-mate. Karina may not bite Star Players with this special rule.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,060,000
Costo de los entrenadores	140,000
Los incentivos cuestan	140,000
Indicadores especiales	7
Habilidades secundarias 0	

Carrera

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MAMA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Golem de carne	4	4	4+	-	10+	Regeneración, Mantenerse firme, Cráneo duro, Bloquear	135,000
2	Golem de carne	4	4	4+	-	10+	Regeneración, Mantenerse firme, Cráneo duro, Bloquear	135,000
3	Fantasma	6	3	3+	-	9+	Bloqueo, Apariencia sucia*, Sin manos*, Regeneración, Paso lateral, Guardia	115,000
4	Fantasma	6	3	3+	-	9+	Bloqueo, Apariencia sucia*, Sin manos*, Regeneración, Esquivar, Guardia	115,000
5	Hombre-lobo	8	3	3+	4+	9+	Garras, Frenesi*, Regeneración, Bloquear	145,000
6	Hombre-lobo	8	3	3+	4+	9+	Garras, Frenesi*, Regeneración, Bloqueo, Esquiva	165,000
7	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
8	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
9	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
10	Zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
11	La capitana Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, Saltar, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regeneración, Sed de sangre (2+)*, Regla especial: Bocado sabroso	230,000

Bocado sabroso: una vez por partida, cuando Karina falla una tirada de Sed de sangre, puede optar por morder a un jugador oponente con ST de 3 o menos como si fuera un compañero de equipo de Thrall Lineman. Karina no puede morder a Jugadores Estrella con esta regla especial.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Assistant coaches	1
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,045,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	150,000
Normal skills	5
Secondary skills	1

Race

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Mummy	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration, Block	165,000
2	Mummy	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	125,000
3	Wight Blitzzer	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration, Guard	110,000
4	Wight Blitzzer	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	90,000
5	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Block, Sure Hands	115,000
6	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Block	95,000
7	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Block	95,000
8	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
9	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
10	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
11	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration	40,000
12	Captain' Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Dodge, Jump Up, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Regeneration, Bloodlust (2+)*, Special rule: Tasty Morsel	230,000

Tasty Morsel: Once per game, when Karina fails a Bloodlust roll, she may choose to bite an opposition player with ST of 3 or lower as if they were a Thrall Lineman team-mate. Karina may not bite Star Players with this special rule.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Reputaciones	2
Entrenadores asistentes	1
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,045,000
Costo de los entrenadores	140,000
Los incentivos cuestan	150,000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Carera	
Muerto viviente torbellinante	<input type="text"/>
Valor del equipo	1335
Reglas especiales	Sylvanian Spotlight, Maestros de la no muerte

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Momia	3	5	5+	-	10+	Golpe Poderoso (+1), Regeneración, Bloqueo	165,000
2	Momia	3	5	5+	-	10+	Golpe Poderoso (+1), Regeneración	125,000
3	Blitzer de Wight	6	3	3+	5+	9+	Bloqueo, Regeneración, Guardia	110,000
4	Blitzer de Wight	6	3	3+	5+	9+	Bloqueo, Regeneración	90,000
5	Corredor necrófago	7	3	3+	4+	8+	Esquivar, bloquear, manos seguras	115,000
6	Corredor necrófago	7	3	3+	4+	8+	Esquivar, bloquear	95,000
7	Corredor necrófago	7	3	3+	4+	8+	Esquivar, bloquear	95,000
8	Liniero zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
9	Liniero zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
10	Liniero zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
11	Liniero zombi	4	3	4+	-	9+	Regeneración	40,000
12	La capitana Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, Saltar, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regeneración, Sed de sangre (2+)*, Regla especial: Bocado sabroso	230,000

Bocado sabroso: una vez por partida, cuando Karina falla una tirada de Sed de sangre, puede optar por morder a un jugador oponente con ST de 3 o menos como si fuera un compañero de equipo de Thrall Lineman. Karina no puede morder a Jugadores Estrella con esta regla especial.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,075,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	120,000
Normal skills	5
Secondary skills	1

Race	
Norse	<input type="text"/>
Team Value	1335
Special rules	Pick one: Old World Classic, Favoured of Khorne, Favoured of Chaos Undivided

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Yhete	5	5	4+	-	9+	Claws, Disturbing Presence*, Frenzy*, Loner (4+)*, Unchannelled Fury*, Block	180,000
2	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenzy*, Block	125,000
3	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenzy*, Block	125,000
4	Valkyrie	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball, Leader, Sure Hands	135,000
5	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull, Tackle	70,000
6	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
7	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
8	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
9	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
10	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
11	Norse Raider Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	50,000
12	Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Block, Fend, Dodge, Sprint, Sure Feet, Loner (3+)*, Special rule: Consummate Professional	280,000

Consummate Professional: Once per game, Griff may re-roll one dice that was rolled either as a single dice roll, as part of a multiple dice roll or as part of a dice pool (this cannot be a dice that was rolled as part of an Armour, Injury or Casualty roll).



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos

Repeticiones 2

Fans dedicados 1

Resumen del equipo

Costo del jugador 1,075,000

Costo de la armadura 140,000

Los incentivos cuestan 120,000

Habilidades normales 5

Habilidades secundarias 1

Raza

Nórdico

Valor del equipo 1335

Reglas especiales

Elige uno: Clásico del Viejo Mundo, Favorecido de Kheme, Favorecido del Caos Indiviso

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Yheteo	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia perturbadora*, Frenesi*, Solitario (4+)*, Furia sin canalizar*, Bloqueo	180,000
2	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenesi*, Bloqueo	125,000
3	Ulfwerener	6	4	4+	-	9+	Frenesi*, Bloqueo	125,000
4	Valquiria	7	3	3+	3+	8+	Atrapar, Intrépido, Pase, Desnudar la pelota, Líder, Manos seguras	135,000
5	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloqueo, borracho, cráneo duro, placaje	70,000
6	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
7	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
8	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
9	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
10	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
11	Liniero de los Raiders Nórdicos	6	3	3+	4+	8+	Bloque, borracho, cráneo grueso	50,000
12	Grifo Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Bloquear, Defenderse, Esquivar, Correr, Pies seguros, Solitario (3+)*, Regla especial: Profesional consumado	280,000

Profesional consumado: Una vez por juego, Griff puede volver a tirar un dado que se lanzó como una tirada de dados individual, como parte de una tirada de dados múltiples o como parte de un grupo de dados (no puede ser un dado que se lanzó como parte de una tirada de Armadura, Heridas o Bajos).



Team name

Coach name

NAF number

Inducements

Re-rolls 3

Dedicated Fans 1

Team summary

Players cost 1,020,000

Skills cost 140,000

Inducements cost 180,000

Normal skills 7

Secondary skills 0

Raza

Orc

Team Value 1340

Special rules

Badlands Brawl

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Loner (4+)*, Special rule: Crushing Blow	280,000
2	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Frenzy*	100,000
3	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Tackle	100,000
4	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Guard	100,000
5	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Guard	100,000
6	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
7	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
8	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
9	Orc Lineman	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	50,000
10	Orc Lineman	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	50,000
11	Orc Lineman	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	50,000

Crushing Blow: Once per game, when an opposition player is Knocked Down as the result of a Block action performed by Varag, you may apply an additional +1 modifier to the Armor roll. This modifier may be applied after roll has been made.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	3
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1.020.000
Costo de los incentivos	140.000
Los incentivos cuestan	180.000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Carrera	
Raza	Orcos
Valor del equipo	1340
Reglas especiales	
Modificador: Terrores Babel	

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Varag Ghoul-Masticador	6	5	3+	5+	10+	Bloqueo, Salto, Golpe poderoso (+1), Cráneo grueso, Solitario (4+)*, Regla especial: Golpe aplastante	280,000
2	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Frenes*	100,000
3	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Entrada	100,000
4	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Guardia	100,000
5	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Guardia	100,000
6	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
7	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
8	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
9	Liniero orco	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orcos de línea)	50,000
10	Liniero orco	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orcos de línea)	50,000
11	Liniero orco	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orcos de línea)	50,000

Golpe aplastante: una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Varag, puedes aplicar un modificador adicional de +1 a la trada de armadura. Este modificador puede aplicarse después de que se haya realizado la tirada.



Team name

Coach name

NAF number

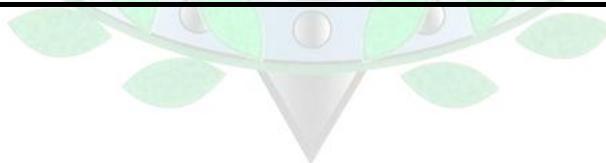
Inducements	
Re-rolls	2
Assistant coaches	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,060,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	140,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race	
Raza	Orc
Team Value	1340
Special rules	
Badlands Brawl	

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block	80,000
2	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Frenzy*	100,000
3	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Tackle	100,000
4	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosity (all team-mates)*, Block, Guard	100,000
5	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Wrestle	110,000
6	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
7	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
8	Big Un Blocker	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker), Block	110,000
9	Orc Lineman	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	50,000
10	Orc Lineman	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	50,000
11	Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Loner (4+)*, Special rule: Crushing Blow	280,000

Crushing Blow: Once per game, when an opposition player is Knocked Down as the result of a Block action performed by Varag, you may apply an additional +1 modifier to the Armor roll. This modifier may be applied after roll has been made.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Inducements	
Re-rolls	2
Entrenadores asistentes	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Los jugadores cuestan	1.060.000
Coste de los talentos	140.000
Los inducements cuestan	140.000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Raza

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo	80,000
2	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Frenesi*	100,000
3	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Entrada	100,000
4	Blitzer	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Guardia	100,000
5	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Big Un Blocker), Lucha	110,000
6	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
7	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
8	Gran bloqueador	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Gran Bloqueador), Bloqueo	110,000
9	Liniero orco	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orcos de línea)	50,000
10	Liniero orco	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orcos de línea)	50,000
11	Varag Ghoul-Masticador	6	5	3+	5+	10+	Bloqueo, Salto, Golpe poderoso (+1), Cráneo grueso, Solitario (4+)*, Regla especial: Golpe aplastante	280,000

Golpe aplastante: una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Varag, puedes aplicar un modificador adicional de +1 a la tirada de armadura. Este modificador puede aplicarse después de que se haya realizado la tirada.

Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1.055.000
Skills cost	160.000
Inducements cost	140.000
Normal skills	6
Secondary skills	1

Raza

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Renegade Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery*, Frenzy*, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Juggernaut	170,000
2	Renegade Ogre	5	5	4+	5+	10+	Bone Head*, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-mate, Block	180,000
3	Renegade Troll	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry*, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid*, Regeneration, Throw Team-mate	115,000
4	Renegade Dark Elf	6	3	2+	3+	9+	Animosity (all team-mates)*, Block, Dodge	115,000
5	Renegade Skaven	7	3	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates)*, Wrestle	70,000
6	Renegade Orc	5	3	3+	5+	10+	Animosity (all team-mates)*	50,000
7	Renegade Goblin	6	2	3+	4+	8+	Animosity (all team-mates)*, Dodge, Right Stuff*, Stunty*, Sneaky Git	60,000
8	Renegade Human Thrower	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all team-mates)*, Pass, Safe Pair of Hands, Leader	95,000
9	Renegade Human Lineman	6	3	3+	4+	9+		50,000
10	Renegade Human Lineman	6	3	3+	4+	9+		50,000
11	Renegade Human Lineman	6	3	3+	4+	9+		50,000
12	Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads, Loner (4+)*, Special rule: Treacherous	210,000

Treacherous: Once per game, if a team-mate in an adjacent square to Hakflem is in possession of the ball when Hakflem is activated, that player may immediately be knocked Down and Hakflem may take possession of the ball. No Turnover is caused as a result of using this special rule.

Nombre del equipo	Incentivos Repetidores: 2 Fans dedicados: 1	Resumen del equipo Costo de los jugadores: 1,055,000 Costo de los entrenadores: 160,000 Los incentivos cuestan: 140,000 Habilidades normales: 6 Habilidades secundarias: 1	Carrera Renegado del caos Valor del equipo: 1355 Reglas especiales: Favorecido de Nurgle, Favorecido de Khorne, Favorecido del Caos Indiviso, Favorecido de Hashnut, Favorecido de Slaanesh, Favorecido de Tzeentch
Número del entrenador			
Número NAF			

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Rata ogro renegada	6	5	4+	-	9+	Salvajismo animal*, Frenesi*, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Cola prensil, Juggernaut	170,000
2	Ogro renegado	5	5	4+	5+	10+	Cabeza de hueso*, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Cráneo grueso, Lanzar compañero de equipo, Bloquear	180,000
3	Troll renegado	4	5	5+	5+	10+	Siempre hambriento*, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Vómito de proyectil, Muy estúpido*, Regeneración, Lanzar compañero de equipo	115,000
4	Elfo oscuro renegado	6	3	2+	3+	9+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Bloqueo, Esquiva	115,000
5	Skaven renegado	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Lucha	70,000
6	Orco renegado	5	3	3+	5+	10+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*	50,000
7	Duende renegado	6	2	3+	4+	8+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Esquivar, Elegidos para la acción, Truco*, Ecurridizo	60,000
8	Lanzador humano renegado	6	3	3+	3+	9+	Animosidad (todos los compañeros de equipo)*, Pase, Par de manos seguro, Lider	95,000
9	Liniero humano renegado	6	3	3+	4+	9+		50,000
10	Liniero humano renegado	6	3	3+	4+	9+		50,000
11	Liniero humano renegado	6	3	3+	4+	9+		50,000
12	Pico de skuttle de Hakflem	9	3	2+	3+	8+	Esquiva, Brazos adicionales, Cola prensil, Dos cabezas, Solitario (4+)*, Regla especial: Traicionero	210,000

Traicionero: Una vez por juego, si un compañero de equipo en una casilla adyacente a Hakflem está en posesión del balón cuando se activa Hakflem, ese jugador puede ser derribado inmediatamente y Hakflem puede tomar posesión del balón. No se produce pérdida de balón como resultado del uso de esta regla especial.



Team name	Inducements Re-rolls: 3 Dedicated Fans: 1	Team summary Players cost: 1,045,000 Skills cost: 140,000 Inducements cost: 150,000 Normal skills: 5 Secondary skills: 1	Race Skaven Team Value: 1335 Special rules: Underworld Challenge
Coach name			
NAF number			

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Rat Ogre	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery*, Frenzy*, Loner (4+)*, Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Block	190,000
2	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block, Tackle	110,000
3	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Block, Guard	110,000
4	Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Dodge, Block	105,000
5	Gutter Runner	9	2	2+	4+	8+	Dodge, Block	105,000
6	Thrower	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands, Cannoneer	105,000
7	Lineman	7	3	3+	4+	8+		50,000
8	Lineman	7	3	3+	4+	8+		50,000
9	Lineman	7	3	3+	4+	8+		50,000
10	Lineman	7	3	3+	4+	8+		50,000
11	Lineman	7	3	3+	4+	8+		50,000
12	Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Dodge, Extra Arms, Prehensile Tail, Two Heads, Loner (4+)*, Special rule: Treacherous	210,000

Treacherous: Once per game, if a team-mate in an adjacent square to Hakflem is in possession of the ball when Hakflem is activated, that player may immediately be knocked Down and Hakflem may take possession of the ball. No Turnover is caused as a result of using this special rule.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repeticiones	3
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1,045,000
Costo de los entrenadores	140,000
Los incentivos cuestan	150,000
Habilidades normales	5
Habilidades secundarias	1

Camara

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Rata ogro	6	5	4+	-	9+	Salvajismo animal*, Frenesi*, Solitario (4+)*, Golpe poderoso (+1), Cola prensil, Bloqueo	190,000
2	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Bloquear, abordar	110,000
3	Blitzer	7	3	3+	5+	9+	Bloquear, Guardia	110,000
4	Corredor de canales	9	2	2+	4+	8+	Esquivar, bloquear	105,000
5	Corredor de canales	9	2	2+	4+	8+	Esquivar, bloquear	105,000
6	Lanzador	7	3	3+	2+	8+	Pase, Manos Seguras, Cañonero	105,000
7	Guardavía	7	3	3+	4+	8+		50,000
8	Guardavía	7	3	3+	4+	8+		50,000
9	Guardavía	7	3	3+	4+	8+		50,000
10	Guardavía	7	3	3+	4+	8+		50,000
11	Guardavía	7	3	3+	4+	8+		50,000
12	Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquiva, Brazos adicionales, Cola prensil, Dos cabezas, Solitario (4+)*, Regla especial: Traicionero	210,000

Traicionero: Una vez por juego, si un compañero de equipo en una casilla adyacente a Hakflem está en posesión del balón cuando se activa Hakflem, ese jugador puede ser derribado inmediatamente y Hakflem puede tomar posesión del balón. No se produce pérdida de balón como resultado del uso de esta regla especial.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	2
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1,095,000
Skills cost	140,000
Inducements cost	100,000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Blitzer	7	3	2+	3+	9+	Block, Sidestep, Tackle	135,000
2	Blitzer	7	3	2+	3+	9+	Block, Sidestep, Frenzy*	135,000
3	Catcher	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel, Dodge	120,000
4	Catcher	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel, Block, Dodge	140,000
5	Catcher	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel, Dodge	120,000
6	Thrower	6	3	2+	2+	8+	Pass, Leader	95,000
7	Lineman	6	3	2+	4+	8+		60,000
8	Lineman	6	3	2+	4+	8+		60,000
9	Lineman	6	3	2+	4+	8+		60,000
10	Akhorne the Squirrel	7	1	2+	-	6+	Dauntless, Frenzy*, Dodge, Jump Up, Sidestep, Claws, Loner (4+)*, No Hands*, Stunty*, Titchy*, Special rule: Blind Rage	80,000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Nerves of Steel, On the Ball, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Special rule: Mesmerizing Dance	230,000

Blind Rage: Akhorne may choose to re-roll the D6 when rolling for the Dauntless skill.

Mesmerizing Dance: Once per game, Eldril may re-roll a failed Agility test when attempting to use the Hypnotic Gaze trait.



Nombre del equipo

 Nombre del entrenador

 Número NAF

Incentivos	
Repeticiones	2
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Los jugadores cuestan	1.095.000
Costo de los incentivos	140.000
Los incentivos cuestan	100.000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Carrera
 Unión de elfos
 Valor del equipo

 Reglas especiales
 Liga de los Reinos Elficos

No.	Posición	MAMA	CALE	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Blitzer	7	3	2+	3+	9+	Bloquear, esquivar, placar	135.000
2	Blitzer	7	3	2+	3+	9+	Bloqueo, paso lateral, frenesi*	135.000
3	receptor	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, nervios de acero, esquivar	120.000
4	receptor	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, Nervios de acero, Bloquear, Esquivar	140.000
5	receptor	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, nervios de acero, esquivar	120.000
6	Lanzador	6	3	2+	2+	8+	Pase, Líder	95.000
7	Guardavía	6	3	2+	4+	8+		60.000
8	Guardavía	6	3	2+	4+	8+		60.000
9	Guardavía	6	3	2+	4+	8+		60.000
10	Akhorne la ardilla	7	1	2+	-	6+	Intrépido, Frenesi*, Esquivar, Saltar, Esquivar, Garras, Solitario (4+)*, Sin manos*, Stunty*, Titchy*, Regla especial: Furia ciega	80.000
11	Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Atrapar, Esquivar, Nervios de acero, En la pelota, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regla especial: Danza hipnótica	230.000

Furia ciega: Akhorne puede elegir volver a tirar el D6 cuando tira para la habilidad Intrepidez.

Danza hipnótica: una vez por partida, Eldril puede repetir una prueba de Agilidad fallida al intentar usar el rasgo Mirada hipnótica.



Team name

 Coach name

 NAF number

Inducements	
Re-rolls	3
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1.020.000
Skills cost	140.000
Inducements cost	180.000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Race
 Vampire
 Team Value

 Special rules
 Sylvanian Spotlight, Vampire Lord

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration, Block, Pro	150,000
2	Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration, Block, Pro	150,000
3	Vampire Runner	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Regeneration, Dodge, Pro	140,000
4	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block	60,000
5	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
6	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
7	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
8	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
9	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
10	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
11	Captain' Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Dodge, Jump Up, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Regeneration, Bloodlust (2+)*, Special rule: Tasty Morsel	230,000
12	Ivan "The Animal" Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Block, Strip Ball, Tackle, Juggernaut, Disturbing Presence*, Loner (4+)*, Regeneration, Special rule: Dwarfen Scourge!	190,000

Tasty Morsel: Once per game, when Karina fails a Bloodlust roll, she may choose to bite an opposition player with ST of 3 or lower as if they were a Thrall Lineman team-mate. Karina may not bite Star Players with this special rule.

Dwarfen Scourge! Once per game, when an opposition player is Knocked Down as a result of a Block action performed by Ivan, you may apply an additional +1 modifier to the Armour roll or Injury roll. If this is against a Dwarfen player from any team, this may instead be a +2 modifier.



Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetidores	3
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1.020.000
Costo de los entrenadores	140.000
Los incentivos cuestan	180.000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Raza

Valor del equipo

Reglas especiales

No.	Posición	MA	ST	AG	PA	AV	Habilidades	Costo
1	Lanzador de vampiros	6	4	2+	2+	9+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Pase, Regeneración, Bloqueo, Pro	150.000
2	Lanzador de vampiros	6	4	2+	2+	9+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Pase, Regeneración, Bloqueo, Pro	150.000
3	Corredor vampiro	8	3	2+	4+	8+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Regeneración, Esquiva, Pro	140.000
4	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+	Bloquear	60.000
5	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
6	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
7	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
8	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
9	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
10	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
11	La capitana Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, Saltar, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regeneración, Sed de sangre (2+)*, Regla especial: Bocado sabroso	230.000
12	Iván "El Animal" Sudario de Muerte	6	4	4+	5+	9+	Bloqueo, Desnuda pelota, Placaje, Juggernaut, Presencia perturbadora*, Solitario (4+)*, Regeneración, Regla especial: ¡Azote enano!	190.000

Bocado sabroso: Una vez por partida, cuando Karina falla una tirada de Sed de sangre, puede optar por morder a un jugador oponente con ST de 3 o menos como si fuera un compañero de equipo de Thrall Lineman. Karina no puede morder a Jugadores estrella con esta regla especial. ¡Azote

enano: Una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Iván, puedes aplicar un modificador adicional de +1 a la tirada de armadura o de heridas. Si esto es contra un jugador enano de cualquier equipo, esto puede ser en su lugar un modificador de +2.



Team name

Coach name

NAF number

Inducements	
Re-rolls	3
Dedicated Fans	1

Team summary	
Players cost	1.020.000
Skills cost	140.000
Inducements cost	180.000
Normal skills	7
Secondary skills	0

Raza

Team Value

Special rules

No.	Position	MA	ST	AG	PA	AV	Skills	Cost
1	Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration, Dodge, Pro	150,000
2	Vampire Thrower	6	4	2+	2+	9+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Pass, Regeneration, Dodge, Pro	150,000
3	Vampire Runner	8	3	2+	4+	8+	Bloodlust (2+)*, Hypnotic Gaze, Regeneration, Dodge, Pro	140,000
4	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+	Block	60,000
5	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
6	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
7	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
8	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
9	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
10	Thrall Lineman	6	3	3+	4+	8+		40,000
11	Captain' Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Dodge, Jump Up, Hypnotic Gaze, Loner (4+)*, Regeneration, Bloodlust (2+)*, Special rule: Tasty Morsel	230,000
12	Iván "The Animal" Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Block, Strip Ball, Tackle, Juggernaut, Disturbing Presence*, Loner (4+)*, Regeneration, Special rule: Dwarfen Scourge!	190,000

Tasty Morsel: Once per game, when Karina fails a Bloodlust roll, she may choose to bite an opposition player with ST of 3 or lower as if they were a Thrall Lineman team-mate. Karina may not bite Star Players with this special rule.

Dwarfen Scourge! Once per game, when an opposition player is Knocked Down as a result of a Block action performed by Iván, you may apply an additional +1 modifier to the Armour roll or Injury roll. If this is against a Dwarfen player from any team, this may instead be a +2 modifier.





Nombre del equipo

Nombre del entrenador

Número NAF

Incentivos	
Repetición	3
Fans dedicados	1

Resumen del equipo	
Costo de los jugadores	1.020.000
Costo de las habilidades	140.000
Los incentivos cuestan	180.000
Habilidades normales	7
Habilidades secundarias	0

Camión

Vampiro

Valor del equipo

Reglas especiales:
 Sylvanian Spotlight, Señor vampiro

No.	Posición	MAMA	CALLE	AG-PA	AV	Habilidades	Costo	
1	Lanzador de vampiros	6	4	2+	2+	9+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Pase, Regeneración, Esquiva, Pro	150.000
2	Lanzador de vampiros	6	4	2+	2+	9+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Pase, Regeneración, Esquiva, Pro	150.000
3	Corredor vampiro	8	3	2+	4+	8+	Sed de sangre (2+)*, Mirada hipnótica, Regeneración, Esquiva, Pro	140.000
4	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+	Bloquear	60.000
5	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
6	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
7	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
8	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
9	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
10	Liniero Thrall	6	3	3+	4+	8+		40.000
11	La capitana Karina von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, Saltar, Mirada hipnótica, Solitario (4+)*, Regeneración, Sed de sangre (2+)*, Regla especial: Bocado sabroso	230.000
12	Iván "El Animal" Sudario de Muerte	6	4	4+	5+	9+	Bloqueo, Strip Ball, Tackle, Juggernaut, Presencia perturbadora*, Solitario (4+)*, Regeneración, Regla especial: ¡Azote enano!	190.000

Bocado sabroso: una vez por partida, cuando Karina falla una tirada de Sed de sangre, puede optar por morder a un jugador oponente con ST de 3 o menos como si fuera un compañero de equipo de Thrall Lineman. Karina no puede morder a Jugadores estrella con esta regla especial.

¡Azote enano: Una vez por partida, cuando un jugador oponente es derribado como resultado de una acción de bloqueo realizada por Iván, puedes aplicar un modificador adicional de +1 a la tirada de armadura o de heridas. Si esto es contra un jugador enano de cualquier equipo, puede ser un modificador de +2.

