

PIZZERIA
la cappa
Lo sponsor ringrazia...

La Gazzetta dello Sport ~~del Topon~~
gazzetta

PIZZERIA
la cappa
Lo sponsor ringrazia...

Inizia il MiraglianoBowl 9

Giornata sociale al Kappadome il 4 marzo

La parola al fondatore: Kage

Amici Coach di Miragliano,
Dopo un lungo e freddo inverno, il sole torna a fare capolino sui verdi campi di Blood bowl e mentre fervono gli ultimi preparativi ci troviamo nuovamente pronti a calcare i campi di blood bowl per contenderci il titolo della nona edizione. Mai avrei pensato di riuscire a dar vita (insieme agli altri 11 Padri Fondatori) a una Lega tanto longeva in un'area come quella di Milano (dove notoriamente il BB fatica ad attecchire). Naturalmente molto del merito va alla passione e alla sportività dei coach che si sono contesi il titolo di volta in volta e anche grazie ad un regolamento affinato dai Commissari nel corso degli anni.



Ormai siamo veramente in tanti, ognuno con le più disparate esigenze, immagino che alcuni penseranno che due settimane di tempo per giocare siano troppe, altri siano troppo poche, in tutti i casi tenete conto che i nostri coach sono studenti, come possono essere anche padri di famiglia per cui portate pazienza e vedrete che tutto filerà liscio, voi dovete metterci solo l'impegno di giocare a prescindere dai risultati ottenuti.

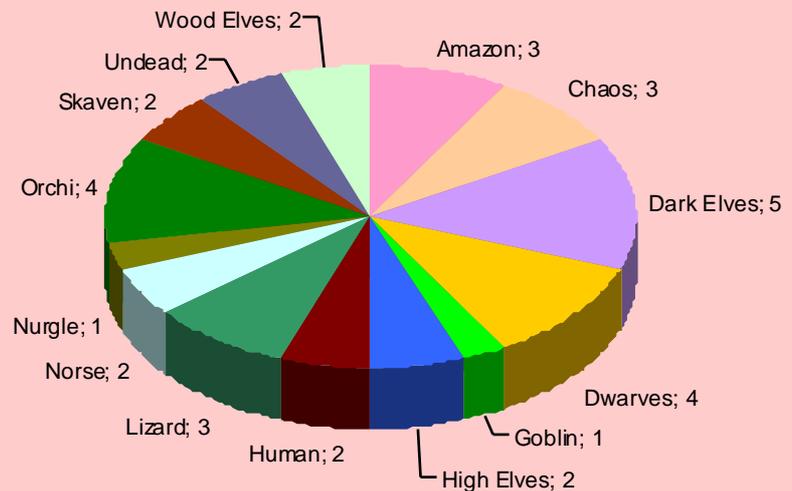
Comunque sia volevo augurarvi a tutti in bocca al lupo per la nuova stagione e ricordarvi che nella decima e prossima edizione verranno inserite le tre squadre "sperimentali" (ma approvate nel LRB 6.0) e in occasione dell'11° stagione il LRB 6.0 sarà introdotto Ufficialmente a Miragliano. In questa occasione tutte le squadre saranno create da 0.

Possano vostri giocatori non fare mai fumble (specialmente su quel maledetto Go for It!!!).

Kage – Headcommissioner MiBBL

Diamo i numeri. La solita prevalenza di ricchiapunta?

9 Team con AG 4 spalmata su tutta la squadra. A farla da padroni i signori oscuri di Naggaroth, scelti da ben 5 coaches, seguono nani (4 allenatori), forse la miglior medicina contro gli elfi. A seguire con 3 teams, Amazzoni, Chaos e Lizardmen. 16 razze diverse rappresentate nella Miraglianobowl 9. Percentuale di stunties ancora una volta minima.



Istituito un fondo cassa per i team più deboli. Tabella delle Spyralling Expenses

Ricordiamo a tutti i coaches i cui team sono talmente ricchi e forti da aver superato il valore di 1.750.000 monete che dovranno fare assistenzialismo per i team inferiori pagando le tasse adeguate a fine partita, come da regolamento. Ricordatevi di farlo quando compilate il Match Report online!

Team Value	Spese
<1.750.000	-
1.750.000-1.890.000	-10.000 mo
1.900.000-2.040.000	-20.000 mo
2.050.000-2.190.000	-30.000 mo
Etc...	



La Kick OFF table di Miragliano – UFFICIALE!



Tabella Kick Off MIRAGLIANOBOWL



2d6	Risultato	2d6	Risultato
2	Arbitro cornuto: I cori dei 90.000 di San Siro possono intimidire anche l'arbitro più incorruttibile. Il nostro è così preoccupato che non espellerà nessuno per l'intero tempo e non inviterà giocatori con armi illegali ad accomodarsi in panchina.	8	<i>Ragiünatt</i> : Milano premia sempre le buone organizzazioni, ogni coach tira un D3 e aggiunge il proprio FAME e il numero di assistenti allenatori al punteggio. Il team col punteggio più alto guadagna un RR extra grazie alle brillanti istruzioni dello staff tecnico. Se entrambe le squadre totalizzano lo stesso punteggio, entrambe vincono un RR.
3	Rissa: Scatta la violenza tra giocatori avversari e la situazione rapidamente degenera, coinvolgendo i 22 in campo. Tira un D6. Con 1-3, l'arbitro lascia andare il cronometro; entrambi i contorni si muovono avanti di un numero di spazi uguale al risultato del D6. Se si supera il turno 8 il tempo finisce. Con un risultato di 4-6 l'arbitro ferma il cronometro ed entrambi i contorni si muovono indietro di uno spazio. Non si può mandarlo più indietro del primo turno, in questo caso non c'è nessun effetto.	9	<i>De chi e de là</i> : gli attaccanti iniziano una frazione di secondo prima dei difensori, sorprendendoli. Tutti i giocatori del team in ricezione possono muoversi liberamente di una casella adiacente, ignorando le tackle zones. È possibile entrare nella metacampo avversaria.
4	Catenaccio: Memore degli schemi dell'Inter di Herrera il giocatore che calcia può riorganizzare i suoi giocatori in un altro schieramento valido.	10	<i>Möves!</i> : i giocatori della difesa, contagiati dalla frenesia Milanese, agiscono in anticipo rispetto agli attaccanti sorprendendoli. La squadra che calcia gode di un turno "bonus" nel quale tutti i giocatori che non sono in una zona di controllo avversaria possono agire. La squadra può usare i RR normalmente, se un qualsiasi giocatore subisce un turnover il turno finisce immediatamente.
5	Calcio alto: la palla si incastra nelle architravi di San Siro, per poi riscendere lentamente permettendo a un giocatore del team che riceve di posizionarsi per riceverlo al volo. Un qualsiasi giocatore non in tackle zone può muoversi nella casella dove atterra la palla, indipendentemente dalla sua MA se si tratta di una casella vuota.	11	<i>Muturin</i> : dagli spalti dello stadio di San Siro viene scagliato un motorino. Ogni coach tira un D6 e aggiunge il proprio FAME e il numero di assistenti allenatori al punteggio. Il team col punteggio più alto scagliano il motorino. Nel caso di pareggio, uno per team! Tira casualmente il giocatore colpito tra i giocatori effettivamente in campo e tira sulla tabella delle ferite senza effettuare il tiro armatura.
6	Boato di San Siro: ogni coach tira un D3 e aggiunge il proprio FAME e il numero di cheerleaders al punteggio. Il team col punteggio più alto è ispirato dal boato dei propri fans e guadagna un RR extra. Se entrambe le squadre totalizzano lo stesso punteggio, entrambe vincono un RR.	12	<i>Mama i pantegan!</i> : i topi del Naviglio hanno deciso che è venuto il momento di uscire allo scoperto per assistere alle partite. Peccato che il punto d'uscita sia proprio sul terreno di gioco, tutti i giocatori rischiano di venire travolti dalla fiumana di topi. Entrambi i giocatori devono tirare un D6 per ogni giocatore della squadra opposta sul terreno di gioco (il dugout ha porte abbastanza solide da tenere fuori i topi). Aggiungete il FAME (i tifosi si esaltano mentre i giocatori avversari vengono mangiucchiati dai topi) al tiro. Se il risultato è 6 o più dopo le modifiche il giocatore è stordito (i giocatori con palla e catena sono KO).
7	Cambia il tempo: ritira sulla tabella del tempo atmosferico e applica il nuovo risultato. Se il nuovo risultato è 'Tempo bello', non è vero, a Milano c'è la nebbia ed è più difficile trovare il pallone che devia una casella extra in direzione casuale prima che i giocatori riescano a vederlo nella nebbia. La nebbia sparisce immediatamente così come è venuta.		



illustration copyright Games Workshop

<http://www.francebloodbowl.com>

Buon Miragliano Bowl 9 a tutti!!!

