



**NOTE:** *Caratteristiche:* MA = Movimento; ST = Forza; AG = Agilità; PA= Passaggio; AV = Armatura;  
*Abilità:* P =PRIMARIE; S = SECONDARIE; G = Generali; A = Agilità; P = Passaggio; S = Forza; M = Mutazioni;  
**AGGIORNATA AL NUOVO REGOLAMENTO BB2020**

**VER. 2.0**

# BLACK ORC



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Tick Skull	A	GPS
0-6	Black Orcs	90.000	4	5	5+	5+	10+	Brawler, Grab	GS	AP
0-1	Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	AGP
<b>Regole Speciali:</b>		Badlands Brawl; Bribery and Corruption;								
<b>Medico:</b>		Si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		60.000			<b>Tier:</b>		2			
<b>NOTE:</b>										

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<i>SNEAKIEST OF THE LOT</i> : se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<i>TWO FOR ONE</i> : Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<i>OLD PRO</i> : una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<i>THE BALLISTA</i> : una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<i>CRUSHING BLOW</i> : una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						



# CHAOS CHOSEN



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Beastmen Runners	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GSM	AP
0-4	Chosen Blockers	100.000	5	4	3+	5+	10+	-	GSM	A

Una squadra del Chaos Chosen può includere a scelta uno dei seguenti Big Guys

0-1	Chaos Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	MS	AG
0-1	Chaos Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	MS	AG
0-1	Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Loner (4+), Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG

**Regole Speciali:** Favoured Of ..... (Chaos Undivided, Nurgle, Khorne, Slaanesh, Tzeentch)

**Medico:** si

**Costo Ripetizioni di Squadra:** 60.000 **Tier:** 2

Star Player Disponibili	Costo	Ma	St	Ag	Pa	Av	Abilità
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Lord Borak the Despoiler	260.000	5	5	3+	5+	10+	Block, Dirty Player (2+), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git
<b>Regole Speciali</b>	<b>LORD OF CHAOS:</b> la squadra con cui gioca Lord Borak guadagna una ripetizione di squadra per il primo tempo. Se questa ripetizione non viene usata nel primo tempo può essere usata nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stata usata, questa ripetizione è persa.						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						

# CHAOS RENEGADE

Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Renegade Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+	-	GM	AS
0-1	Renegade Human Thrower	75.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all Team-mates) Pass, safe Pair of Hands	GMP	AS
0-1	Renegade Goblin	40.000	6	2	3+	4+	8+	Animosity (all Team-mates) Dodge, Right Staff, Stunty	AM	GP
0-1	Renegade Orc	50.000	5	3	3+	5+	10+	Animosity (all Team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Skaven	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (all Team-mates)	GM	AS
0-1	Renegade Dark Elf	75.000	6	3	2+	3+	9+	Animosity (all Team-mates)	AGM	PS

Una squadra del Chaos Renegade può includere fino a tre Big Guys, scelti fra i seguenti

0-1	Renegade Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	AGM
0-1	Renegade Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGM
0-1	Renegade Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Loner (4+), Horns, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	S	AGM
0-1	Renegade Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM

**Regole Speciali:** Favoured Of ..... (Chaos Undivided, Nurgle, Khorne, Slaanesh, Tzeentch)

**Medico:** si

**Costo Ripetizioni di Squadra:** 70.000 **Tier:** 2

Star Player Disponibili	Costo	Ma	St	Ag	Pa	Av	Abilità
<b>Glart Smashrip</b>	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<i>FRENZIED RUSH:</i> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
<b>Grak &amp; Crumbleberry</b>	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<i>TWO FOR ONE:</i> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
<b>Hackflem Skuttlespike</b>	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<i>TREACHEROUS:</i> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
<b>Helmut Wulf</b>	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<i>OLD PRO:</i> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
<b>Lord Borak the Despoiler</b>	260.000	5	5	3+	5+	10+	Block, Dirty Player (2+), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git
<b>Regole Speciali</b>	<i>LORD OF CHAOS:</i> la squadra con cui gioca Lord Borak guadagna una ripetizione di squadra per il primo tempo. Se questa ripetizione non viene usata nel primo tempo può essere usata nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stata usata, questa ripetizione è persa.						
<b>Morg'n'Thorg</b>	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<i>THE BALLISTA:</i> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						

# DARK ELF



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Dark Elf Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+	-	GA	S
0-2	Runners	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	GAP	S
0-2	Assassins	90.000	6	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	GA	SP
0-4	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	GA	SP
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up	GA	SP
<b>Regole Speciali:</b>		Elven Kingdom Leagues								
<b>Medico:</b>	si									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		50.000			<b>Tier:</b>		1			


Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Eldril Sidewinder	230.000	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Nerves of Steel, On the Ball
<b>Regole Speciali</b>	<b>MESMERIZING DANCE:</b> una volta per partita, Eldril può ritirare un test di Agilità fallito quando tenta di usare il Tratto Hypnotic Gaze						
Gloriel Summerbowl	150.000	7	2	2+	2+	8+	Accurate, Dodge, Loner (3+), Pass, Side Step, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>SHOT TO NOTHING:</b> una volta per partita quando Gloriel effettua un'azione Passaggio, può guadagnare l'abilità Hail Mary Pass. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivata Gloriel						
Grak & Crumbleberry	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Roxanna Darknail	250.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>BURST OF SPEED:</b> una volta per partita, Roxanna può tentare di Mettercela Tutta (Rush) tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa regola speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte						
Lucien Swift	340.00	7	3	2+	5+	9+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle
Valen Swift		7	3	2+	2+	8+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> i gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Zolcath the Zoat	280.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>"EXSCUSE ME, ARE YOU A ZOAT?":</b> una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivato Zolcath						

# DWARF



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Dwarf Blocker	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
0-2	Runners	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP
0-2	Troll Slayers	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A
0-1	Deathroller	170.000	4	7	5+	-	11+	Break Tackle, Dirty Player (+2), Loner (5+), Juggernaut, Mighty Blow (+1), No Hands, Secret Weapon, Stand Firm	S	GA
<b>Regole Speciali:</b>		Old World Classic, Worlds Edge Superleague								
<b>Medico:</b>		si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		50.000			<b>Tier:</b>		1			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
<b>Regole Speciali</b>	<b>RELIABLE:</b> se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Grak & Crumbleberry	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>CONSUMATE PROFESSIONAL:</b> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>SLAYER:</b> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>STRONG PASSING GAME:</b> una volta per partita, dopo aver effettuato un test di Abilità di Passaggio per effettuare un'azione Passaggio, Skrull può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la su Caratteristica di ST (Forza)						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						

ELVEN UNION											
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S	
0-16	Linemen	60.000	6	3	2+	4+	8+	-	GA	S	
0-2	Throwers	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pass	GAP	S	
0-4	Catchers	100.000	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel	GA	S	
0-2	Blitzers	150.000	7	3	2+	3+	8+	Block, Side Step	GA	SP	
<b>Regole Speciali:</b>		Elven Kingdom Leagues									
<b>Medico:</b>		si									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>						50.000		<b>Tier:</b>		2	

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Eldril Sidewinder	230.000	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Nerves of Steel, On the Ball
<b>Regole Speciali</b>	<b>MESMERIZING DANCE:</b> una volta per partita, Eldril può ritirare un test di Agilità fallito quando tenta di usare il Tratto Hypnotic Gaze						
Gloriel Summerbowl	150.000	7	2	2+	2+	8+	Accurate, Dodge, Loner (3+), Pass, Side Step, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>SHOT TO NOTHING:</b> una volta per partita quando Gloriel effettua un'azione Passaggio, può guadagnare l'abilità Hail Mary Pass. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivata Gloriel						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Roxanna Darknail	250.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>BURST OF SPEED:</b> una volta per partita, Roxanna può tentare di Mettercela Tutta (Rush) tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa regola speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte						
Lucien Swift	340.000	7	3	2+	5+	9+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle
Valen Swift		7	3	2+	2+	8+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> i gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Zolcath the Zoat	280.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>"EXSCUSE ME, ARE YOU A ZOAT?":</b> una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivato Zolcath						



# GOBLIN



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-1	Bomma	40.000	6	2	3+	4+	8+	Bombardier, Dodge, Secret Weapon, Stunty	A	GSP
0-1	Looney	40.000	6	2	3+	-	8+	Chainsaw, Secret Weapon, Stunty	A	GS
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3+	-	8+	Ball & Chain, No Hands, Secret Weapon, Stunty	S	GA
0-1	Domm Diver	60.000	6	2	3+	6+	8+	Right Stuff, Stunty, Swoop	A	GSP
0-1	Pogoer	75.000	7	2	3+	5+	8+	Dodge, Pogo Stick, Stunty	A	GS
0-1	'Ooligan	65.000	6	2	3+	6+	8+	Dirty Player (+1), Disturbing Presence, Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GSP
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	AGP

**Regole Speciali:** Badlands Brawl; Bribery and Corruption, Underworld Challenge

**Medico:** sì

**Costo Ripetizioni di Squadra:** 60.000 **Tier:** 3

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						



# HALFLING



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Halfling Hopefuls Linemen	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
0-2	Halfling Catcher	55.000	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GS
0-2	Halfling Hefty	50.000	5	2	3+	3+	7+	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-mate, Timmm-ber!	S	GAP
<b>Regole Speciali:</b>		Halfling Thimble Cup, Old World Classic								
<b>Medico:</b>		si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		60.000			<b>Tier:</b>		3			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
<b>Regole Speciali</b>	<b>RELIABLE:</b> se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Grak & Crumbleberry	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>CONSUMATE PROFESSIONAL:</b> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>SLAYER:</b> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>RAM:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						

# HUMAN



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+	-	G	AS
0-4	Catchers	65.000	8	2	3+	5+	8+	Catch, Dodge	GA	SP
0-2	Throwers	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
0-4	Blitzers	85.000	7	3	3+	4+	9+	Block	GS	AP
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-mate	S	GA
<i>Regole Speciali:</i>		Old World Classic								
<i>Medico:</i>		si								
<i>Costo Ripetizioni di Squadra:</i>		50.000				<i>Tier:</i>		1		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
<i>Regole Speciali</i>	<i>RELIABLE:</i> se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Grak & Crumbleberry	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
<i>Regole Speciali</i>	<i>TWO FOR ONE:</i> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<i>Regole Speciali</i>	<i>CONSUMATE PROFESSIONAL:</i> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<i>Regole Speciali</i>	<i>SLAYER:</i> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<i>Regole Speciali</i>	<i>OLD PRO:</i> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<i>Regole Speciali</i>	<i>INDOMITABLE:</i> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<i>Regole Speciali</i>	<i>CRUSHING BLOW:</i> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<i>Regole Speciali</i>	<i>THE BALLISTA:</i> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
<i>Regole Speciali</i>	<i>RAM:</i> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<i>Regole Speciali</i>	<i>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</i> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						

# IMPERIAL NOBILITY



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Imperial Retainer Linemen	45.000	6	3	4+	4+	8+	Fend	G	AS
0-4	Imperial Throwers	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pass, Running Pass	GP	AS
0-4	Bodyguards	90.000	6	3	3+	5+	9+	Stand Firm, Wrestle	GS	A
0-2	Noble Blitzers	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	GA	SP
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-mate	S	GA
<b>Regole Speciali:</b>		Old World Classic								
<b>Medico:</b>		si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000				<b>Tier:</b>		2		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
<b>Regole Speciali</b>	<b>RELIABLE:</b> se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Attterraggio Sicuro						
Grak & Crumbleberry	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>CONSUMATE PROFESSIONAL:</b> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>SLAYER:</b> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Attterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Attterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>RAM:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Attterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						




# LIZARDMEN



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Skink Runner Linemen	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GSP
0-2	Chamaleon Skinks	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GSP
0-6	Saurus Blockers	85.000	6	4	5+	6+	10+	-	GS	A
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	GA
<b>Regole Speciali:</b>		Lustrian Superleague								
<b>Medico:</b>		si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000			<b>Tier:</b>		1			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						
Zolcath the Zoat	280.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>"EXSCUSE ME, ARE YOU A ZOAT?":</b> una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivato Zolcath						

NECROMANTIC HORROR										
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-2	Ghouls Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	GA	SP
0-2	Wraiths	95.000	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step	GS	A
0-2	Flesh Golem	115.000	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull	GS	A
0-2	Werewolves	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	GA	SP
<b>Regole Speciali:</b>		Master Of Undead, Sylvanian Spotlight								
<b>Medico:</b>		no								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000				<b>Tier:</b>		2		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	280.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
<b>Regole Speciali</b>	<b>INCORPOREAL:</b> una volta per partita, Gretchen dopo aver effettuato un Test Agilità per un Dodge, può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>STRONG PASSING GAME:</b> una volta per partita, dopo aver effettuato un test di Abilità di Passaggio per effettuare un'azione Passaggio, Skrull può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza)						

<b>NURGLE</b>											
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S	
0-16	Rotter Linemen	35.000	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden	GM	AS	
0-4	Pestigors	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GSM	AP	
0-4	Bloaters	115.000	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration	GSM	A	
0-1	Rotspawn	140.000	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	GAM	
<b>Regole Speciali:</b>		Favoured of Nurgle									
<b>Medico:</b>		no									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000				<b>Tier:</b>		2			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Lord Borak the Despoiler	260.000	5	5	3+	5+	10+	Block, Dirty Player (2+), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git
<b>Regole Speciali</b>	<b>LORD OF CHAOS:</b> la squadra con cui gioca Lord Borak guadagna una ripetizione di squadra per il primo tempo. Se questa ripetizione non viene usata nel primo tempo può essere usata nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stata usata, questa ripetizione è persa.						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						



# OGRE



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S	
0-16	Gnoblar Linemen	15.000	5	1	3+	5+	5+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Tichy	A	G	
0-5	Ogre Blockers	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-mate	PS	GA	
0-1	Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	S	GAP	
<b>Regole Speciali:</b>		Badlands Brawl; Low Cost Linemen; Old World Classic									
<b>Medico:</b>	si										
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000				<b>Tier:</b>		3			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>CONSUMATE PROFESSIONAL:</b> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>SLAYER:</b> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>RAM:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						

# OLD WORLD ALLIANCE



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Old World Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+	-	G	AS
0-1	Old World Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Catch, Dodge	GA	S
0-1	Old World Human Thrower	80.000	6	3	3+	3+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Pass, Sure Hands	GP	AS
0-1	Old World Human Blitzer	90.000	7	3	3+	4+	9+	Animosity (all Dwarf and Halfling Team-mates), Block	GS	A
0-2	Old World Dwarf Blockers	75.000	4	3	4+	5+	10+	Arm Bar, Brawler, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Loner (3+), Sure Hands, Thick Skull	GP	AS
0-1	Old World Dwarf Blitzer	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (3+), Thick Skull	GS	A
0-2	Old World Halfling Hopeful	30.000	5	2	3+	4+	7+	Animosity (all Dwarf and Human Team-mates), Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS

### Una squadra Old World Alliance può includere a scelta uno dei seguenti Big Guys

0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-mate	S	GA
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-mate, Timmm-ber!	S	GAP

<b>Regole Speciali:</b>	Old World Alliance									
<b>Medico:</b>	si									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>	70.000						<b>Tier:</b>	1		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeproot Strongbranch	280.000	2	7	5+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Stand Firm, Strong Arm, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!
<b>Regole Speciali</b>	<b>RELIABLE:</b> se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumble), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Griff Obelward	280.000	7	4	2+	3+	9+	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>CONSUMATE PROFESSIONAL:</b> una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un pool di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita)						
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>SLAYER:</b> una volta per partita, quando un avversario con caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Grim, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Karla tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>RAM:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Rumbelow, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>WISDOM OF THE WHITE DWARF:</b> una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombadil è attivato, guadagna una abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione						


# ORC



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S	
0-16	Orc Linemen	50.000	5	3	3+	4+	10+	Animosity (Orc Linemen)	G	AS	
0-2	Throwers	65.000	5	3	3+	3+	9+	Animosity (Orc Linemen), Pass, Sure Hands	GP	AS	
0-4	Big Un Blocker	90.000	5	4	4+	-	10+	Animosity (Big Un Blocker)	GS	A	
0-4	Blitzers	80.000	6	3	3+	4+	10+	Animosity (All Team- mates), Block	GS	AP	
0-4	Goblins	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS	
0-1	Untrained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP	
<b>Regole Speciali:</b>		Badlands Brawl									
<b>Medico:</b>		sì									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		60.000				<b>Tier:</b>		1			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						



SHAMBLING UNDEAD										
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-12	Zombie Linemen	40.000	5	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS
0-4	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	GA	SP
0-2	Whigt Blitzers	90.000	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	GS	AP
0-2	Mummies	125.000	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	S	GA
<b>Regole Speciali:</b>		Master Of Undead, Sylvanian Spotlight								
<b>Medico:</b>		no								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		70.000				<b>Tier:</b>		1		


Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	280.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
<b>Regole Speciali</b>	<b>INCORPOREAL:</b> una volta per partita, Gretchen dopo aver effettuato un Test Agilità per un Dodge, può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>STRONG PASSING GAME:</b> una volta per partita, dopo aver effettuato un test di Abilità di Passaggio per effettuare un'azione Passaggio, Skrull può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la su Caratteristica di ST (Forza)						

# SKAVEN



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50.000	7	3	3+	4+	8+	-	G	ASM
0-2	Throwers	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	ASM
0-4	Gutter Runners	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	GA	SPM
0-2	Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	APM
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail,	S	GAM
<b>Regole Speciali:</b>		Underworld Challenge								
<b>Medico:</b>	si									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		50.000			<b>Tier:</b>		1			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						

SNOTLING										
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Snotling Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Swarming, Tichy	A	G
0-2	Fun-hoppas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Pogo Stick, Right Stuff, Side Step, Stunty	A	G
0-2	Fungus Flingas	30.000	6	1	3+	4+	6+	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Secret Weapon, Side Step, Stunty, Swarming	AP	G
0-2	Stilty Runnas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Sprint, Stunty	A	G
0-2	Pump Wagons	105.000	4	5	5+	-	9+	Dirty Player (+1), Juggernaut, Mighty Blow (+1), Really Stupid, Secret Weapon, Stand Firm	S	AG
0-2	Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	S	GAP
<b>Regole Speciali:</b>		Bribery and Corruption; Low Cost Linemen; Underworld Challenge								
<b>Medico:</b>		si								
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		60.000				<b>Tier:</b>		3		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghou-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						

# UNDERWORLD DENIZENS



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Underworld Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	AM	GS
0-6	Underworld Snotling	15.000	5	1	3+	5+	5+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Swarming, Tichy	AM	G
0-1	Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Dodge	GAM	SP
0-3	Skaven Clanrat	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen)	GM	AS
0-1	Skaven Throwers	85.000	7	3	3+	2+	8+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Pass, Sure Hands	GPM	AS
0-1	Skaven Blitzers	90.000	7	3	3+	5+	9+	Animosity (Underworld Goblin Linemen), Block	GSM	AP

Una squadra Underworld Denizens può includere a scelta uno dei seguenti Big Guys

0-1	Underworld Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-mate	MS	GAP
0-1	Mutant Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	MS	AG

**Regole Speciali:** Bribery and Corruption; Underworld Challenge

**Medico:** sì

**Costo Ripetizioni di Squadra:** 60.000 **Tier:** 2

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
<b>Regole Speciali</b>	<b>SNEAKIEST OF THE LOT:</b> se la tua squadra include il Gobbo Nero, puoi commettere due azioni Fallo a turno, ma una deve essere commessa dal Gobbo Nero						
Glart Smashrip	190.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>FRENZIED RUSH:</b> una volta per partita, quando Glart effettua un'azione Blitz può ottenere l'abilità Frenzy. Devi dichiarare che stai usando l'abilità Frenzy una volta attivato Glart che non potrà usare l'abilità Grab in quello stesso turno						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	9+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
<b>Regole Speciali</b>	<b>TREACHEROUS:</b> una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hackflem quando si attiva ed è in possesso di palla, il giocatore può essere immediatamente Atterrato ed Hackflem entra in possesso di palla. Usare questa regola non causa Turnover						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Varag Ghoul-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>CRUSHING BLOW:</b> una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'azione Bloccare effettuata da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato						



# WOOD ELF



Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S	
0-16	Wood Elf Linemen	70.000	7	3	2+	4+	8+	-	GA	S	
0-4	Catchers	90.000	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge	GA	SP	
0-2	Throwers	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pass	GAP	S	
0-2	Wardancers	125.000	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap	GA	SP	
0-1	Loren Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-mate	S	GA	
<b>Regole Speciali:</b>		Elven Kingdom Superleague									
<b>Medico:</b>		si									
<b>Costo Ripetizioni di Squadra:</b>		50.000				<b>Tier:</b>		1			

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Eldril Sidewinder	230.000	8	3	2+	5+	8+	Catch, Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (4+), Nerves of Steel, On the Ball
<b>Regole Speciali</b>	<b>MESMERIZING DANCE:</b> una volta per partita, Eldril può ritirare un test di Agilità fallito quando tenta di usare il Tratto Hypnotic Gaze						
Gloriel Summerbowl	150.000	7	2	2+	2+	8+	Accurate, Dodge, Loner (3+), Pass, Side Step, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>SHOT TO NOTHING:</b> una volta per partita quando Gloriel effettua un'azione Passaggio, può guadagnare l'abilità Hail Mary Pass. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivata Gloriel						
Grak &	250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1) Thick Skull
Crumbleberry		5	2	3+	6+	7+	Dodge, Loner (4+), Right Stuff, Stunty, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> Grak & Crumbleberry possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapons, Stand Firm
<b>Regole Speciali</b>	<b>OLD PRO:</b> una volta per partita può usare la sua abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura						
Morg'n'Thorg	340.000	6	6	3+	4+	11+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-mate
<b>Regole Speciali</b>	<b>THE BALLISTA:</b> una volta per partita, se Morg fallisce il test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, può ritirare il D6						
Roxanna Darknail	250.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
<b>Regole Speciali</b>	<b>BURST OF SPEED:</b> una volta per partita, Roxanna può tentare di Mettercela Tutta (Rush) tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa regola speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte						
Lucien Swift	340.00	7	3	2+	5+	9+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle
Valen Swift		7	3	2+	2+	8+	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands
<b>Regole Speciali</b>	<b>TWO FOR ONE:</b> i gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Casualty, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+)						
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull
<b>Regole Speciali</b>	<b>INDOMITABLE:</b> una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'abilità Dauntless, può aumentare la sua caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua azione Bloccare						
Zolcath the Zoat	280.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner 4+, Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
<b>Regole Speciali</b>	<b>"EXSCUSE ME, ARE YOU A ZOAT?":</b> una volta per partita, quando Zolcath è attivato, può guadagnare il Tratto Hypnotic Gaze. Devi dichiarare che stai usando questa regola speciale una volta attivato Zolcath						