

MAGHI DEL COLLEGIO



AMBER WIZARD (MAGO DELL'AMBRA) COLLEGE OF BEASTS

Bestial Fury: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio dell'attivazione di uno qualunque dei tuoi giocatori, prima che il giocatore sia attivato. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua un'Azione Blocco, non comparare il valore di Forza del giocatore scelto e del giocatore bersaglio dell'Azione Blocco. Invece si tira un gruppo di tre dadi blocco e l'Allenatore del giocatore scelto sceglie quale risultato applicare.



AMETHYST WIZARD (MAGO DELL'AMETISTA) COLLEGE OF DEATH

Life Drain: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria che sia Marcato da un giocatore amico. Effettuare immediatamente un Tiro Infortunio contro di esso.



BRIGHT WIZARD (MAGO DELLA BRILLANTEZZA) COLLEGE OF FIRE

Fireball: Puoi lanciare questo incantesimo sia all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato, o sia immediatamente dopo la fine di uno qualsiasi dei turni avversari. Scegliere una casella qualsiasi ovunque nel sotterraneo e tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupano sia la casella bersaglio che quelle adiacenti ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



CELESTIAL WIZARD (MAGO CELESTIALE) COLLEGE OF HEAVENS

Chain Lighting: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria. Quel giocatore è colpito dal fulmine; effettuare un Tiro Armatura per il giocatore scelto e poi tirare un D6.

- Con un risultato di 1-2, l'incantesimo termina.
- Con un risultato di 3+, scegliere un altro modello (amico o nemico) entro 2 caselle che sarà colpito dal fulmine. Effettuare un Tiro Armatura per questo giocatore.

Se il fulmine colpisce per l'effetto a catena un altro giocatore, tirare di nuovo un D6 per vedere se l'incantesimo colpisce a catena un altro giocatore. Continuare così fino a quando non si ottiene un risultato 1-2, o non ci siano più giocatori da colpire per l'effetto catena. Un giocatore può essere colpito una solta volta da questo incantesimo, quindi l'incantesimo non può tornare indietro su un giocatore già colpito.



GOLDEN WIZARD (MAGO DELL'ORO) COLLEGE OF METAL

Transmutation: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria e tirare 2D6. Se il risultato è uguale o minore del Valore Armatura del giocatore scelto, il giocatore collassa sotto il peso della sua armatura e diventa KO.



GREY WIZARD (MAGO GRIGIO) COLLEGE OF SHADOW

Shadowed Step: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della tua squadra che non sia in possesso del pallone. Rimuovere il giocatore scelto dal sotterraneo e posizionarlo ovunque nel sotterraneo entro cinque (5) caselle dalla casella in cui si trovava.



JADE WIZARD (MAGO DELLA GIADA) COLLEGE OF LIFE

Grasping Vines: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore avversario, il giocatore avversario è avvinghiato dai viticci e non può essere attivato durante quel turno di squadra. Inoltre il giocatore scelto perde la sua Zona Tackle fino alla fine della sua prossima attivazione.



LIGHT WIZARD (MAGO DELLA LUCE) COLLEGE OF LIFE

Blinding Light: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Fino all'inizio del prossimo turno della squadra avversaria, i giocatori avversari non possono effettuare Azioni Passaggio, Hand-Off, o assistere Azioni Blocco sia in modalità difensiva che offensiva.

ABILITÀ E TRATTI

Le pagine seguenti illustrano il completo elenco di Abilità e Tratti a disposizione dei giocatori. Che siano le Abilità iniziali proprie di un giocatore che siano le Abilità acquisite durante il corso di una Lega, tutti i giocatori avranno un grado di accesso alle Abilità Generali, Agilità, Forza e Passaggio, molti altri avranno accesso alle Mutazioni. I Tratti sono più unici, il risultato della natura di un giocatore piuttosto che qualcosa che possa imparare.

USO DELLE ABILITÀ

I giocatori che sono In Piedi e non hanno perso la loro Zona Tackle possono usare le loro Abilità o Tratti in qualsiasi momento, non solo durante la loro attivazione. I giocatori Proni o Storditi o che hanno perso la loro Zona Tackle per qualsiasi motivo, non possono utilizzare nessuna Abilità o Tratto se non diversamente specificato nella descrizione dell'Abilità o del Tratto:

- Puoi scegliere di usare un'Abilità o un Tratto che modifica un tiro di dado dopo che è stato tirato.
- Tutti i bonus e/o i modificatori di Abilità o Tratti possono essere combinati.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere utilizzati da più di un giocatore per turno di squadra.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere usati più volte durante ogni turno di squadra.
- A meno che un'Abilità o un Tratto non sia contrassegnato da un asterisco (*), il suo utilizzo non è obbligatorio (cioè, non devi usare quell'Abilità o Tratto se non desideri farlo). Tuttavia, l'uso di un'Abilità o di un Tratto contrassegnato da un asterisco (*) è obbligatorio.

ABILITÀ

1° D6	2° D6	Agilità	Generale	Mutazione	Passaggio	Forza
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Dump-Off	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence*	Fumblerooskie	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Give and Go	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Leader	Guard
	6	Jump Up	Portal Navigator	Horns	Nerves of Steel	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	On the Ball	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pair of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Pass	Multiple Block
	3	Side Step	Strip Ball	Prehensile Tail	Portal Passer	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Running Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Safe Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Wall Thrower	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Hit and Run	Pogo Stick	Take Root*
Animosity (X)*	Hypnotic Gaze	Projectile Vomit	Throw Team-Mate
Always Hungry*	Kick Team-Mate	Really Stupid*	Timmm-ber!
Bombardier	Loner (X+)*	Regeneration	Titchy*
Bone Head*	No Hands*	Right Stuff*	Unchannelled Fury*
Decay*	Pick-Me-Up	Stab	
Drunkard*	Plague Ridden	Stunty*	