

# INTRODUZIONE

Questo Manuale non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Dungeon Bowl “The Official Rules” edizione 2021 in lingua inglese o i futuri supplementi, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese. È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli organizzatori del Torneo Fulginium Bowl).

Chi già conosce ed ha pratica con il Blood Bowl, non avrà difficoltà a giocare a Dungeon Bowl, le dinamiche e le meccaniche principali del gioco sono pressoché invariate. Le differenze sostanziali sono la mancanza di alcuni paragrafi e passaggi delle regole base quali ad esempio, l'Evento del Kick-Off (c'è il soffitto, il pallone sbatterebbe contro il soffitto), non ci sono Condizioni Meteo (si gioca al chiuso), l'assenza del pubblico e dei tifosi e altre ancora, e di contro la presenza di regole uniche e proprie del Dungeon Bowl quali ad esempio, i Portali del Teletrasporto, i Forzieri in cui è nascosto il pallone, la possibilità di usare i muri del sotterraneo come sponde per i passaggi o per causare danni agli avversari, la suddivisione delle squadre in base al Collegio dei Maghi di appartenenza, alcune nuove Abilità e altre ancora.

Il presente Manuale sarà costantemente aggiornato con l'uscita di nuovi supplementi o numeri della rivista Spike! o White Dwarf che riguarderanno il Dungeon Bowl, sia con la pubblicazione dell'intero Manuale rivisto ed aggiornato in base alle nuove uscite, sia con la pubblicazione della raccolta delle singole pagine sui cui sono state apportate delle modifiche o di pagine nuove aggiunte, per cui sarà sufficiente stampare le singole pagine e sostituire quelle vecchie.

Come già scritto nell'introduzione del Manuale e del Compendium del Blood Bowl, traduzioni che abbiamo già realizzato nel 2021, siamo esseri umani e quindi non “perfetti” perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale ed i supplementi, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

**V6.0 - Aggiornato con Spike! #18 (Chaos Dwarf) - Ottobre 2024.**



# IL GIOCO DEL DUNGEON BOWL

## NOTA DEL DESIGNER

il Dungeon Bowl è stato scritto per usare le stesse regole base del Blood Bowl con la rimozione di alcune regole irrilevanti per il piazzamento e con l'aggiunta di regole uniche proprie del Dungeon Bowl. Di conseguenza, ogni Errata Corrigere del Regolamento del Blood Bowl si applica anche al Regolamento del Dungeon Bowl.

Ci sono molte varianti del Blood Bowl giocate nel Vecchio Mondo, ma sicuramente la più bizzarra è il Dungeon Bowl. Per molte decadi i Maghi hanno discusso su quale sia il Collegio dei Maghi più potente. Il Dungeon Bowl è il modo migliore per dirimere quest'annosa questione, senza coinvolgere la popolazione (che spesso ha la peggio quando non aggrada ai Maghi!)

Per giocare una partita di Dungeon Bowl è necessario avere alcuni oggetti fondamentali:

- 1. TESSERE DEL SOTTERRANEO** Queste sono le tessere usate per creare un sotterraneo dove le squadre possono giocare una partita di Dungeon Bowl. Possono essere disposte in un'ampia selezione di possibilità, permettendo ai giocatori di creare numerose combinazioni di sotterraneo.
- 2. DUE PANCHINE DI SQUADRA** Sono usate per tenere traccia delle informazioni di gioco, come quali giocatori sono pronti per entrare nel sotterraneo, quali giocatori sono KO (Messi Fuori Combattimento) o Infortunati, il numero dei Re-Roll di Squadra rimasti.
- 3. DUE SQUADRE DA DUNGEON BOWL** Ci sono 8 differenti Collegi dei Maghi, ciascuno con la propria selezione unica di miniature. Spesso le squadre sono composte da razze e posizioni multiple, che portano a composizioni del tutto inusuali!
- 4. FORZIERI** Sono piazzati sparsi nel sotterraneo, e possono contenere sia il pallone sia trappole esplosive, per un gioco imprevedibile ed eccitante.
- 5. PORTALI** Sono piazzati sparsi per il sotterraneo e fungono come modalità che permette ai giocatori di spostarsi velocemente per il sotterraneo e alle squadre di far entrare giocatori nel sotterraneo nel corso della partita.
- 6. DADI** Il Dungeon Bowl usa una selezione di tipi differenti di dadi: dadi regolari a sei facce, dadi da blocco, dadi ad otto facce e dadi a sedici facce per portare in vita l'azione.
- 7. SAGOME E RIGHELLI** Sono usate per passare il pallone, determinare dove rimbalza, e così via.
- 8. QUESTO REGOLAMENTO** Quello che stai tenendo in mano proprio ora! Contiene tutte le informazioni di cui hai bisogno per poter giocare una partita di Dungeon Bowl, come avere il Roster per ciascuno degli otto Collegi di Magia e pianificare la tua squadra.



**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 crolla 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

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

## MUTAZIONE

### BIG HAND

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Raccogliere la palla.

### CLAWS

Quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'Azione Blocco e il risultato del Tiro Armatura è 8+ o più prima che vengano applicati i modificatori, l'armatura dell'avversario è rotta a prescindere dal suo AV (Valore Armatura).

### DISTURBING PRESENCE\*

Quando un giocatore avversario effettua un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra o Lanciare una Bomba oppure tenta di Interferire un passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### EXTRA ARMS

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire un passaggio.

### FOUL APPEARANCE\*

quando un giocatore avversario decide di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) o di usare un'Azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche se questo giocatore ha perso la Zona Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### HORNS

Quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

### IRON HARD SKIN

I giocatori avversari non possono modificare qualsiasi Tiro Armatura fatto contro questo giocatore. In aggiunta, l'Abilità Claws non si può usare quando si effettua un Tiro Armatura contro questo avversario.

### MONSTROUS MOUTH

Un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstruos Mouth.

### PREHENSILE TAIL

Quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al Test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.

### TENTACLES

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona Tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno, un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre. Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'Abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

### TWO HEADS

Questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i Test di Agilità per tentare un Dodge.

### VERY LONG LEGS

Questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità quando tenta di Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito (o Saltare oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'Abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un passaggio.

## PASSAGGIO

### ACCURATE

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio.

### DUMP-OFF

Se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'Azione di Passaggio Rapido interrompendo l'Azione Blocco (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'Azione Blocco, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.

### FUMBLEROOSKIE

Quando questo giocatore effettua un'Azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di "depositare" la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

### GIVE AND GO

Se il giocatore effettua un'Azione Hand-Off, la sua attivazione non termina una volta che l'Hand-Off sia risolto. Se desideri e se questo giocatore non ha usato tutta la sua Capacità di Movimento, può ancora continuare a muovere risolto l'Hand-Off.

### LEADER

Una squadra che include uno o più giocatori con l'Abilità Leader, guadagna un singolo Re-Roll di Squadra addizionale, che può essere usato solo se hai almeno un giocatore con l'Abilità Leader nel sotterraneo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona Tackle). Se tutti i giocatori con questa Abilità sono rimossi dal gioco prima di aver usato il Leader Re-Roll, questo è perso.

### NERVES OF STEEL

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

### ON THE BALL

Un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento) seguendo tutte le normali regole del Movimento quando l'Allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'Azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il Test di Abilità Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'Azione Passaggio. Il giocatore con questa Abilità può usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'Abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere a Terra mentre muove causerebbe un Turnover.

### PASS

Un giocatore con l'Abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Passaggio.

### PORTAL PASSER

Durante la sua attivazione, quando questo giocatore si teletrasporta usando un Portale, può dichiarare un'Azione Passaggio dopo aver determinato in quale Portale apparirà. Quest'Abilità può essere usata anche se il giocatore non aveva dichiarato un'Azione Passaggio all'inizio della sua attivazione.

### RUNNING PASS

Se questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi e se il giocatore non ha usato tutta la Capacità di Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

### SAFE PASS

Se questo giocatore ottiene un Fumble quando effettua un'Azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

### WALL THROWER

Quando questo giocatore lancia la palla contro il muro, può applicare un modificatore aggiuntivo +1 quando effettua il Test per l'accuratezza del passaggio.

### BOMBARDIER

Un giocatore con questo Tratto che sia In Piedi può effettuare un'Azione Speciale "Lanciare una Bomba". Non è un'Azione Passaggio, perciò non consuma l'Azione Passaggio né l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, per quel turno. Tuttavia un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa Azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle azioni Passaggio, con le seguenti eccezioni:

- Il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'Azione Lanciare una Bomba.
- La Bomba non rimbalza e si può fermare a terra in una casella occupata. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- Se il lancio di una Bomba è Fumble, questa esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- Se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- Un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- Tutte le Abilità utilizzabili quando viene effettuata un'Azione Passaggio possono essere usate anche quando si effettua un'Azione Lanciare una Bomba, con l'eccezione di On the Ball.
- Se il giocatore che effettua l'Azione Speciale Lanciare la Bomba è colpito dalla sua bomba e posizionato Prono, sia come risultato di un Fumble o sia per essere stato colpito dall'esplosione, si genera un Turnover.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- Con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce su un Portale, esploderà mentre è Teletrasportata senza nessun effetto sul gioco.

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o sia una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- Se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito dall'esplosione.
- Tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
  - Con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
  - Con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione.
- Qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.

### BONE HEAD\*

Tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle.

- Con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla, perde la Zona Tackle e la sua attivazione finisce immediatamente fino alla sua prossima attivazione.
- Con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

### BREATH FIRE

Una volta per attivazione, invece di effettuare un'Azione Block (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale Breath Fire. Quando un giocatore effettua un'Azione Speciale Breathe Fire può scegliere un giocatore avversario In Piedi che sta Marcando e tira un D6, applicando un modificatore -1 se il bersaglio ha Forza 5 o più. Con un risultato di 1, il giocatore ha un ritorno di fiamma ed è immediatamente Atterrato avvolto dalle fiamme. Con un risultato di 2-3 il giocatore avversario schiva il getto di fiamme e non succede nulla. Con un risultato di 4+ il giocatore avversario è colpito in faccia dal getto di fiamme e immediatamente Piazzato Prono. Tuttavia se il risultato è un 6 naturale, la potente fiammata ha massimizzato il suo effetto ed il giocatore è Atterrato. Dopo che l'Azione Speciale Breath Fire è conclusa, l'attivazione di questo giocatore termina immediatamente.

### DECAY\*

Quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla Tabella degli Infortuni, applicare un modificatore +1 a tutti i tiri effettuati contro di lui sulla Tabella delle Perdite.

### DRUNKARD\*

Questo giocatore subisce una penalità di -1 al tiro del dado quando tenta un Rush.

### HIT AND RUN

Dopo che un giocatore con questo Tratto esegue un'Azione Blocco, può immediatamente muovere di una casella gratis ignorando le Zone Tackle fintantoché sia ancora In Piedi. Deve essere garantito che dopo questo movimento gratuito il giocatore non sia Marcato o stia Marcando un qualsiasi giocatore avversario.

**HYPNOTIC GAZE**

Durante la sua attivazione il giocatore può usare un'Azione Speciale Hypnotic Gaze. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare questa Azione Speciale nominare un singolo giocatore avversario In Piedi che non abbia perso la sua Zona Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un Test di Agilità applicando un modificatore -1 per ogni giocatore (al di fuori di quello nominato) che lo stia Marcando. Se il test è superato il giocatore nominato perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione.

Questo giocatore può muovere prima di effettuare questa Azione Speciale secondo le normali regole del Movimento. Tuttavia una volta che questa Azione Speciale è risolta, questo giocatore non potrà muovere ulteriormente e la sua attivazione è terminata.

**KICK TEAM-MATE**

Una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'Azione Speciale "Calciare un Compagno di Squadra" e tentare di calciare un compagno di squadra con il tratto Right Stuff, In Piedi, ed adiacente a lui.

Per effettuare questa Azione Speciale seguire le stesse regole per l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Tuttavia se l'Azione Speciale Calciare un Compagno di Squadra è un Fumble, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un Tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'Abilità Mighty Blow (+X), l'Allenatore avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

**LONER (X+)\***

Un giocatore con l'Abilità Loner può usare i Re-Roll di Squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare il Re-Roll di Squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga ripetuto il tiro, ma il Re-Roll di Squadra è perso come se fosse stato usato.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

**MY BALL\***

Un giocatore con questo Tratto non può dare il pallone a nessuno quando ne è in possesso, di conseguenza non può effettuare Azioni Passaggio o Hand-Off, o usare qualsiasi altra Abilità o Tratto che potrebbe permettere di rinunciare al possesso del pallone. L'unico modo per cui possa perdere il possesso del pallone è essere Atterrato, Piazzato Prono o Cadere per effetto di un'Abilità o Tratto o Regola Speciale di un modello avversario.

**NO HANDS\***

Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

**PICK-ME-UP**

Alla fine del turno avversario, tirare un d6 per ogni giocatore Prono, non Stordito della propria squadra entro 3 caselle dal giocatore In Piedi con questo Tratto. Con un risultato di 5+, il giocatore Prono può immediatamente alzarsi in piedi.

**PLAGUE RIDDEN**

Una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Tratti Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla Tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come effetto di un'Azione Blocco o Fallo commessa da un giocatore con questo Tratto della tua squadra, ed il giocatore avversario non può essere salvato dal Medico, puoi usare questo Tratto. Se lo fai il giocatore avversario non muore ma viene infettato dalla peste virulenta.

Se la tua squadra sta giocando per il Collegio della Vita un nuovo Rotter Lineman può essere piazzato immediatamente nello spazio Riserve della panchina della tua squadra (questo potrebbe portare la squadra ad avere oltre 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 4 della Sequenza Post-Partita, il giocatore può essere ingaggiato permanentemente esattamente come un Giocatore Vagabondo (Journeymen) che ha giocato per la tua squadra.

**POGO STICK**

Durante il suo movimento invece di Saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, il giocatore con questo Tratto può scegliere di Saltare oltre ogni singola casella adiacente, incluse quelle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o Saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi, può ignorare qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbero normalmente per essere Marcato nella casella di partenza o di arrivo del Salto.

Un giocatore con questo Tratto non può avere l'Abilità Leap.

### PROJECTILE VOMIT

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Proiettile di Vomito". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale "Proiettile di Vomito". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale "Proiettile di Vomito" tirare 1D6:

- Con un risultato di 2+ questo giocatore rigurgita bile acida contro il bersaglio dichiarato.
- Con un risultato di 1 rutta e sbuffa ricoprendosi di bile,
- In entrambi i casi, un Tiro Armatura è eseguito contro il giocatore colpito dal Proiettile di Vomito. Questo Tiro Armatura non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può effettuare questa Azione Speciale una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle Abilità Frenzy o Multiple Block).

### REALLY STUPID\*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'azione che vuole effettuare ma prima di averla effettuata, deve tirare 1D6 applicando un modificatore 2+ al tiro del dado se questo giocatore è adiacente ad uno o più dei suoi compagni di squadra che non abbiano questo Tratto:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde la sua Zona Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

### REGENERATION

Dopo che un Tiro Perdita è stato effettuato contro questo giocatore tirare 1D6. Con un risultato di 4+ il giocatore guarisce dalla Perdita e viene collocato invece nello spazio delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### RIGHT STUFF\*

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) di 3 o meno, può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l'Abilità Throw Team-Mate.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### STAB

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Stab". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale "Stab". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale "Stab" tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.
- Se Stab è usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

### STUNTY\*

Quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche il Tratto Bombardier.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'Azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo Test di Agilità.

Per finire i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la Tabella degli Infortuni Stunty.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### TAKE ROOT\*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole eseguire, ma prima di eseguirla, tirare 1D6:

- Con un risultato di 1 il giocatore diventa "Radicato",
  - Un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.
  - Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'Azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-Off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

### THROW TEAM-MATE

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che gli permette di lanciare un compagno di squadra con il Tratto Right Stuff.

### TIMMM-BER!

Se questo giocatore ha una caratteristica di MA (Capacità di Movimento) di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli sia al momento adiacente. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

### TITCHY\*

Questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni Test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario Dodgia in una casella nella Zona Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il Test di Agilità.

### TRICKSTER

Quando questo giocatore sta per essere oggetto di un'Azione Blocco o un'Azione Speciale che rimpiazza l'Azione Blocco (con l'eccezione delle Azioni Blocco causate dall'Azione Speciale di Movimento Palla & Catena), prima di determinare quanti dadi verranno tirati, il giocatore può essere rimosso dalla sua casella originale e piazzato in qualsiasi altra casella non occupata adiacente al giocatore che sta effettuando l'Azione Blocco. Poi l'Azione Blocco viene eseguita normalmente. Se il giocatore che usa questo Tratto è in possesso del pallone e si piazza nella Area di Meta avversaria, l'azione Blocco viene prima risolta completamente prima che il Touchdown sia assegnato.

### UNCHANNELLED FURY\*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

# SQUADRE



## COLLEGE OF FIRE

### (0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blocker Lineman	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
Gnoblur Lineman	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
Bloodborn Marauder Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Frenzy	GM	AS

### (0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS

### (0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blitzer	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP

### (0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chaos Dwarf Blocker	70.000	4	3	4+	6+	10+	Block, Iron Hard Skin, Thick Skull	GS	AM

### (0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A
Chaos Dwarf Flamesmith	80.000	5	3	4+	6	10+	Brawler, Breath Fire, Disturbing Presence, Thick Skull	GS	AM

### (0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Ogre Blocker	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGP
Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-Mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	PS	AG



# COLLEGE OF SHADOW

## (0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Lineman	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	S
Skaven Lineman	50.000	7	3	3+	4+	8+		G	AMS
Goblin Lineman	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS
Gnome Lineman	40.000	5	2	3+	4+	7+	Jump Up, Right Stuff, Stunty, Wrestle	A	GS
Hobgoblin Lineman	40.000	6	3	3+	4+	8+		G	AS

## (0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Runner	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	AGP	S
Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	AG	MPS
Woodland Fox	50.000	7	2	2+	-	6+	Dodge, My Ball, Side Step, Stunty	-	A

## (0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Blitzer	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
Skaven Blitzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	AMP

## (0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	AMS
Gnome Illusionist	50.000	5	2	3+	2+	7+	Jump Up, Stunty, Trickster, Wrestle	AP	G

## (0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Witch Elf	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up	AG	PS
Assassin	85.000	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	AG	PS
Gnome Beastmaster	55.000	5	2	3+	4+	8+	Guard, Jump Up, Stunty, Wrestle	A	GS
Hobgoblin Sneaky Stabba	70.000	6	3	3+	5+	8+	Shadowing, Stab	G	AS



# COLLEGE OF BEASTS

## (0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beastmen Runner Lineman	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GMS	AP

## (0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Werewolf	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	AG	PS

## (0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Pestigor	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GMS	AP
Khorngor	70.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	GMS	AP
Bull Centaur Blitzer	130.000	6	4	4+	6+	10+	Sprint, Sure Feet, Thick Skull	GS	AM

## (0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chaos Chosen Blocker	100.000	5	4	3+	5+	10+		GMS	A
Ulfwerener	105.000	6	4	4+	-	9+	Frenzy	GS	A

## (0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beer Boar	20.000	5	1	3+	-	6+	Dodge, No Hands, Pick-Me-Up, Stunty, Titchy	-	-

## (0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Horns, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG
Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG
Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM
Bloodspawn	160.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchannelled Fury	MS	AG
Yhetee	140.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner (4+), Unchannelled Fury	S	AG



# COLLEGE OF HEAVENS

## (0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skink Runner Lineman	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GPS
Norse Raider Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	G	AS
Eagle Warrior Linewoman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS

## (0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Noble Blitzter	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	AG	PS
Norse Berserker	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
Piranha Warrior Blitzter	90.000	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up	AG	S

## (0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Human Thrower	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
Python Warrior Thrower	80.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass	GP	AS

## (0-6) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Saurus Blocker	85.000	6	4	5+	6+	10+		GS	A
Jaguar Warrior Blocker	110.000	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge	GS	A

## (0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chamaleon Skink	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GPS
Valkyrie	95.000	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball	AGP	S