

INTRODUZIONE

Questo Compendium non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl “The Official Rules” edizione 2020 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) con la collaborazione di appassionati esterni alla nostra Lega.

Abbiamo deciso di scorporare tutto ciò che non fa parte delle regole base che costituiscono la “meccanica” del gioco e di riunirle in una raccolta a parte in modo da rendere più snella la consultazione di una regola vera e propria utilizzando il solo Manuale che a parte le future Errata Corrige o FAQ di fatto non sarà più modificato.

Diversamente il Compendium che raccoglie al suo interno fra le altre cose la Lista delle Squadre (compresi i Teams of Legend e le approvate NAF) e la Lista degli Star Players, sarà costantemente aggiornato con l’uscita di nuovi supplementi quali Death Zone o numeri della rivista Spike! sia con la pubblicazione dell’intero Compendium 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.

A tal proposito abbiamo usato una impaginazione alternativa: i capitoli sono nella stessa sequenza del supplemento Death Zone, ma la numerazione delle pagine è una combinazione alfa-numerica, in modo da non dovere buttare via un intero Compendium perché le pagine non corrispondono più con l’indice una volta inserito un aggiornamento. In questo modo avremo in un unico documento oltre alle liste ufficiali quali quelle delle Squadre e degli Star Players tutto ciò che è “facoltativo”, come Incentivi di Razza o Famigerati, Stadi, Sponsors, Palloni Speciali, Condizioni Meteo, eccetera.

Come già scritto nell’introduzione del Manuale, 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.

Un sentito ringraziamento ad Angelo Rotulo che da puro appassionato ha meticolosamente curato la revisione orto-grammaticale e la correzione dei refusi dell’intero Manuale.

V11.0 - Aggiornato con Spike! 2024 Almanac - Gennaio 2025.





NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	260.000	7	3	2+	-	9+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Incorporeal: Una volta per partita, Gretchen dopo aver effettuato un Test di Agilità per un Dodge, può scegliere di modificare il risultato del dado aggiungendo la sua Caratteristica di ST (Forza).					



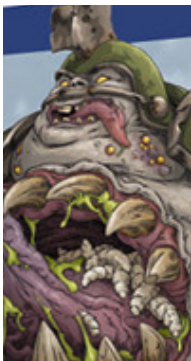
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Griff Oberwald	280.000	7	4	2+	3+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dodge, Fend, Loner (3+), Sprint, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Consummate Professional: Una volta per partita, Griff può ritirare un dado che era stato tirato sia come singolo dado che come parte di un tiro multiplo o di un gruppo di dadi (non può essere un dado tirato per un Tiro Armatura o Tiro Infortunio o Perdita).					



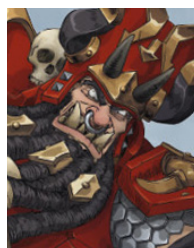
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grim Ironjaw	200.000	5	4	3+	-	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Frenzy, Loner (4+), Multiple Block, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" , "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Slayer: Una volta per partita, quando un avversario con Caratteristica di ST (Forza) di 5 o più è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco 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.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Grombrindal The White Dwarf	210.000	5	3	3+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" , "Lustrian Superleague" , "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Wisdom of the White Dwarf: Una volta per turno di squadra, quando un compagno di squadra adiacente a Grombrindal è attivato, guadagna un'Abilità fra Break Tackle, Dauntless, Mighty Blow (+1), o Sure Feet fino alla fine della sua attivazione.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Guffle Pusmaw	180.000	5	4	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Foul Appearance, Loner (4+), Monstrous Mouth, Nerves of Steel, On the Ball, Plague Ridden					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Nurgle"					
Regole Speciali:	Quick Bits: Una volta per partita, se Guffle sta marcando un giocatore avversario che porta il pallone, può immediatamente effettuare un Tiro Armatura non modificato ed il susseguente Tiro Infortunio se necessario contro quel giocatore. Se l'Armatura del bersaglio è rotta, Guffle ottiene immediatamente il possesso del pallone. Non si causa un Turnover come risultato dell'uso di questa Regola Speciale.					



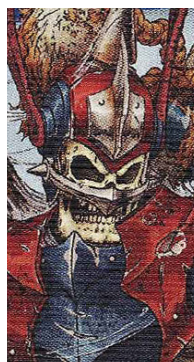
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
H'Thark The Unstoppable	300.000	6	6	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Break Tackle, Defensive, Juggernaut, Loner (4+), Sprint, Sure Feet, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con " Badlands Brawl " o " Favoured of Hashut "					
Regole Speciali:	Unstoppable Momentum: Quando H'Thark effettua un'Azione Blitz, può ritirare un singolo dado					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Hakflem Skuttlespike	210.000	9	3	2+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con " Favoured of ... " o " Underworld Challenge "					
Regole Speciali:	Treacherous: Una volta per partita, se un compagno di squadra si trova in una casella adiacente ad Hakflem 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.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Helmut Wulf	140.000	6	3	3+	-	9+
Abilità & Tratti:	Chainsaw, Loner (4+), Pro, Secret Weapon, Stand Firm					
Gioca per:	Qualsiasi squadra					
Regole Speciali:	Old Pro: Una volta per partita può usare la sua Abilità Pro per ritirare un singolo dado parte di un Tiro Armatura.					



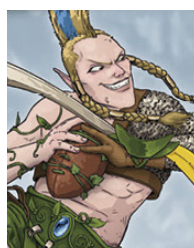
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ivan "The Animal" Deathshroud	190.000	6	4	4+	5+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Regeneration, Strip Ball, Tackle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con " Sylvanian Spotlight "					
Regole Speciali:	Dwarfen Scourge: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Ivan, puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al Tiro Armatura o a quello Infortunio. Se è effettuato contro un giocatore Nano di qualsiasi squadra, il modificatore diventa +2.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ivar Eriksson	245.000	6	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Guard, Loner (3+), Tackle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con " Old World Classic "					
Regole Speciali:	Raiding Party: Una volta per Drive, quando Ivar inizia la sua attivazione, può scegliere un suo compagno di squadra Libero entro 5 caselle da lui. Il giocatore scelto può immediatamente muovere di una casella, ignorando le Tackle Zone, sebbene deve finire il suo movimento Marcando un giocatore avversario.					



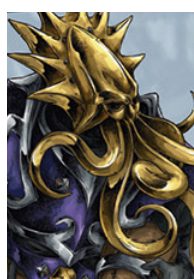
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Jeremiah Kool	320.000	8	3	1+	2+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Diving Catch, Dodge, Dump-Off, Loner (4+), Nerves of Steel, On the Ball, Pass, Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con " Elven Kingdoms League "					
Regole Speciali:	The Flashing Blade: Una volta per partita, all'inizio della sua attivazione, Jeremiah può dichiarare un'Azione Speciale Stab contro un giocatore avversario che sta Marcando. Dopo aver effettuato l'Azione Speciale Stab, Jeremiah può poi effettuare un'Azione Movimento prima che finisca la sua attivazione.					



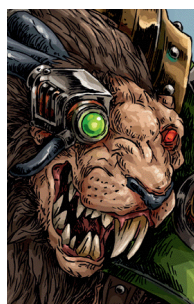
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Jordell Freshbreeze	250.000	8	3	1+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Block, Diving Catch, Dodge, Leap, Loner (4+), Side Step					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Swift as the Breeze: Una volta per partita, Jordell può scegliere di effettuare un singolo Dodge, Leap o Rush al 2+ senza tener conto di nessun modificatore.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Karla Von Kill	210.000	6	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Dauntless, Dodge, Jump Up, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Lustrian Superleague" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Indomitable: 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 Blocco.					



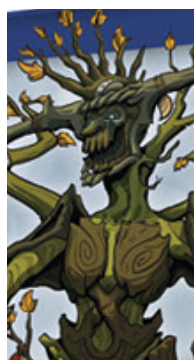
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Kiroth Krakeneye	160.000	7	3	2+	3+	9+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), On the Ball, Tackle, Tentacles					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Black Ink: Una volta per partita, all'inizio di una qualsiasi sua attivazione, Kiroth può scegliere un giocatore avversario che sta marcando. Il giocatore selezionato perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Kreek Rustgouger	170.000	5	7	4+	-	10+
Abilità & Tratti:	Ball & Chain, Loner (4+), Mighty Blow (+1), No Hands, Prehensile Tail, Secret Weapon					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..." o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	I'll Be Back! La prima volta che in una partita Kreek Rustgouger dovrebbe essere Espulso per il Tratto Secret Weapon, non viene Espulso e continua a giocare.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lord Borak The Despoiler	260.000	5	5	3+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Dirty Player (+2), Loner (4+), Mighty Blow (+1), Sneaky Git					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..."					
Regole Speciali:	Lord of Chaos: La squadra con cui gioca Lord Borak guadagna un Re-Roll di Squadra per il primo tempo. Se questo Re-Roll non viene usato nel primo tempo può essere usato nel secondo tempo. Tuttavia se Lord Borak viene rimosso dal gioco prima che sia stato usato, questo Re-Roll è perso.					



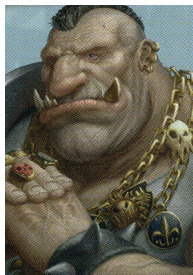
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Maple Highgrove	210.000	3	5	5+	5+	11+
Abilità & Tratti:	Brawler, Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Tentacles, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup", "Elven Kingdoms League" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Vicious Vines: Una volta per tempo, quando Maple dichiara un'Azione Blocco, può farlo contro un giocatore avversario che si trova ad una distanza di 2 caselle seguendo tutte le normali regole per effettuare un Blocco, tranne che non può seguire. Questa Azione Blocco non può essere parte di un'Azione Blitz.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Max Spleenripper	130.000	5	4	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Chainsaw, Loner (4+), Secret Weapon					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Khorne"					
Regole Speciali:	Maximum Carnage: Una volta per partita, dopo che Max ha effettuato un'Azione Speciale Attacco con la Motosega, può immediatamente effettuare una seconda Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un diverso giocatore avversario.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" , "Lustrian Superleague" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Crushing Blow: Una volta per partita, quando un avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuata da Zug, puoi aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



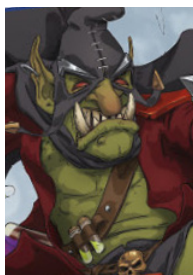
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Morg 'n' Thorg	380.000	6	6	3+	4+	11+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+2), Thick Skull, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra tranne quelle che hanno "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	The Ballista: Una volta per partita, se Morg fallisce il Test di Abilità di Passaggio mentre effettua un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, può ritirare il D6.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Nobbla Blackwart	120.000	6	2	3+	-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Chainsaw, Dodge, Loner (4+), Secret Weapon, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Kick 'em while they're down!: Una volta per partita, Nobbla può usare l'Azione Speciale Attacco con la Motosega contro un giocatore avversario Prono o Stordito. Questa non conta come un'Azione Fallo e quindi Nobbla non può essere Espulso quando usa questa Abilità Speciale.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Puggy Baconbreath	120.000	5	3	3+	4+	7+
Abilità & Tratti:	Block, Dodge, Loner (3+), Nerves of Steel, Right Stuff, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" o "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Halfling Luck: Una volta per partita, Puggy può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rashnak Backstabber	130.000	7	3	3+	5+	8+
Abilità & Tratti:	Loner (4+), Shadowing, Side Step, Sneaky Git, Stab					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl"					
Regole Speciali:	Toxin Connoisseur: Una volta per partita, quando Rashnak rompe un'armatura di un giocatore avversario come risultato di un'Azione Speciale Stab, puoi applicare un modificatore aggiuntivo +1 al Tiro Infortunio. Questo modificatore si può applicare dopo che il tiro è stato effettuato.					



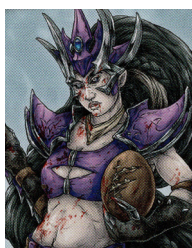
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Ripper Bolgrot	250.000	4	6	5+	4+	10+
Abilità & Tratti:	Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Throw Team-Mate					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Thinking Man's Troll: Una volta per tempo, Ripper può ritirare un dado che ha tirato sia da solo o sia insieme ad altri dadi o come parte di un gruppo di dadi (questo non può essere comunque un dado tirato per un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio o Perdita).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rodney Roachbait	70.000	6	2	3+	4+	7+
Abilità & Tratti:	Catch, Diving Catch, Jump Up, Loner (4+), On the Ball, Side Step, Stunty, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup"					
Regole Speciali:	Catch of the Day: Una volta per tempo, se Rodney è In Piedi ed inizia la sua attivazione entro 3 caselle dal pallone che si trova a terra può tirare un D6. Con un risultato di 3+, Rodney ottiene immediatamente il possesso del pallone.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rowana Forestfoot	160.000	6	3	3+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Dump-Off, Guard, Horns, Jump Up, Leap, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup"					
Regole Speciali:	Bounding Leap: Una volta per partita, dopo aver dichiarato che effettuerà un Leap, ma prima di tirare qualsiasi dado, Rowana può scegliere di usare questa Regola Speciale. Se lo fa, Rowana non subisce modificatori negativi sul Test di Agilità per Saltare e può scegliere di ritirare il risultato.					



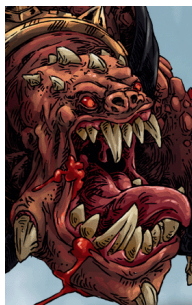
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Roxanna Darknail	270.000	8	3	1+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Burst of Speed: Una volta per partita, Roxanna può tentare di fare il Rush tre volte. Puoi dichiarare che stai usando questa Regola Speciale dopo che Roxanna ha già usato Rush due volte.					



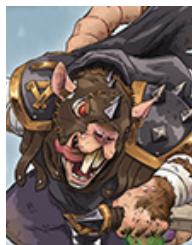
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+
Abilità & Tratti:	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfling Thimble Cup" , "Old World Classic" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Ram: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco 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.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scrappa Sorehead	130.000	7	2	3+	5+	8+
Abilità & Tratti:	Dirty Player (+1), Dodge, Loner (4+), Pogo Stick, Right Stuff, Sprint, Stunty, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Yoink! Una volta per partita, quando Scrappa tenta di interferire in un'Azione Passaggio, può ritirare il D6. Con un risultato di 2+, Scrappa non ha bisogno di tirare per interferire l'Azione Passaggio, automaticamente riesce in un Intercetto ed ottiene il controllo del pallone.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Scyla Anfingrimm	200.000	5	5	4+	-	10+
Abilità & Tratti:	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull, Unchannelled Fury					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of Khorne"					
Regole Speciali:	Fury of the Blood God: Una volta per partita se Scyla tira 1 per il suo tiro del Tratto Unchannelled Fury dopo aver dichiarato un'Azione Blocco, invece di applicare il risultato come previsto, Scyla può effettuare due Azioni Blocco.					



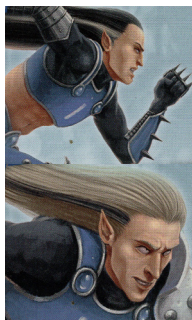
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skitter Stab-Stab	150.000	9	2	2+	4+	8+
Abilità & Tratti:	Dodge, Loner (4+), Prehensile Tail, Shadowing, Stab					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Master Assassin: Una volta per partita, quando Skitter rompe con successo l'armatura di un giocatore avversario come risultato dell'Azione Speciale Stab, può ripetere il Tiro Infortunio.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrogr Snowpelt	250.000	5	5	4+	-	9+
Abilità & Tratti:	Claws, Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1)					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Pump Up the Crowd: Una volta per partita, quando Skrogr causa la rimozione di un giocatore avversario come Perdita per il risultato di un'Azione Blocco, l'Allenatore che controlla Skrogr riceve un Re-Roll di Squadra. Se questo Re-Roll non è utilizzato entro la fine del Drive, è perso.					



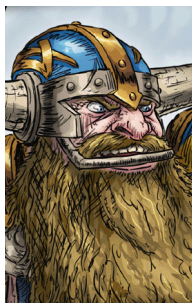
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Skrull Halfheight	150.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight" o "Worlds Edge Superleague"					
Regole Speciali:	Strong Passing Game: Una 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).					



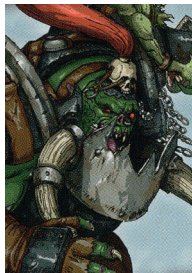
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Lucien Swift	340.000	7	3	2+	5+	9+
Abilità & Tratti:	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Tackle					
Valen Swift	-	7	3	2+	2+	8+
Abilità & Tratti:	Accurate, Loner (4+), Nerves of Steel, Pass, Safe Pass, Sure Hands					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Two for One: I gemelli Swift possono essere ingaggiati come coppia e contano come due Star Players. Tuttavia se uno dei due è rimosso per KO o Perdita, quello che rimane cambia il suo Tratto Loner (4+) in Loner (2+).					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Swiftvine Glimmershard	110.000	7	2	3+	5+	7+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Fend, Loner (4+), Side Step, Stab, Stunty					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Halfing Thimble Cup" o "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Furious Outburst: Una volta per tempo, quando è in piedi all'inizio della sua attivazione, Swiftvine può posizionarsi se stessa adiacente ad un giocatore avversario in piedi entro 3 caselle da lei ed effettuare immediatamente un'Azione Speciale Stab contro di lui. Dopo può piazzarsi in una casella non occupata entro 3 caselle dalla sua nuova posizione. La sua attivazione a quel punto termina immediatamente. Questo conta come Azione Blitz di squadra per quel turno.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Thorsson Stoutmead	170.000	6	3	4+	3+	8+
Abilità & Tratti:	Block, Drunkard, Loner (4+), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Old World Classic"					
Regole Speciali:	Beer Barrel Bash! Una volta per Drive, all'inizio della sua attivazione, Thorsson può effettuare un'Azione Speciale Throw Keg. Quando lo fa, selezionare un giocatore avversario entro tre caselle da Thorsson e tirare un D6. Con un risultato di 3+, il giocatore è immediatamente Atterrato. Tuttavia con un risultato di 1, è Atterrato Thorsson stesso.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Varag Ghoul-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Underworld Challenge"					
Regole Speciali:	Crushing Blow: Una volta per partita, quando un giocatore avversario è Atterrato come risultato di un'Azione Blocco effettuato da Varag puoi applicare un modificatore +1 aggiuntivo al Tiro Armatura. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro sia stato effettuato.					



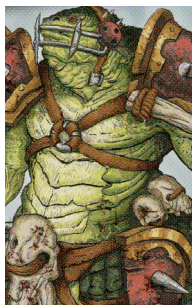
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Catch, Claws, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Sylvanian Spotlight"					
Regole Speciali:	Savage Mauling: Una volta per partita, quando Wilhelm effettua un Tiro Infortunio contro un giocatore avversario, può scegliere di ritirare il risultato.					



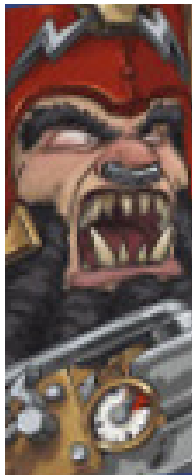
NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Willow Rosebark	150.000	5	4	3+	6+	9+
Abilità & Tratti:	Dauntless, Loner (4+), Side Step, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	Indomitable: Una volta per partita quando Willow tira con successo un tentativo di applicare l'Abilità Dauntless, può aumentare la sua Caratteristica di ST (Forza) del doppio rispetto a quella del bersaglio della sua Azione Blocco.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Withergrasp Doubledrool	170.000	6	3	4+	4+	9+
Abilità & Tratti:	Loner (4+), Prehensile Tail, Tackle, Tentacles, Two Heads, Wrestle					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Favoured of ..."					
Regole Speciali:	Watch Out! La prima volta in ogni tempo che Withergrasp è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore avversario, conta come avere l'Abilità Dodge.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Zolcath The Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+
Abilità & Tratti:	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Lustrian Superleague" o "Elven Kingdoms League"					
Regole Speciali:	"Excuse Me, Are You a Zoat?": 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.					



NOME	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV
Zzharg Madeye	130.000	4	4	4+	3+	10+
Abilità & Tratti:	Cannoneer, Hail Mary Pass, Loner (4+), Nerves of Steel, Secret Weapon, Sure Hands, Thick Skull					
Gioca per:	Qualsiasi squadra con "Badlands Brawl" o "Favoured of Hashut"					
Regole Speciali:	Then I Started Blastin!: Una volta per tempo, all'inizio della sua attivazione, Zzharg può effettuare un'Azione Speciale Blunderbuss Blast. Quando lo fa, selezionare un giocatore avversario In Piedi entro tre caselle da Zzharg e tirare un D6. Con un risultato di 3+ il giocatore avversario è colpito, effettuare immediatamente un Tiro Armatura non modificato ed il susseguente Tiro Infortunio se necessario. Con un risultato di 2, l'Allenatore avversario sceglie un giocatore (di entrambe le squadre, ma non Zzharg) entro 3 caselle dal giocatore scelto come bersaglio. Con un risultato di 1 è colpito Zzharg stesso. Se l'armatura del giocatore non si rompe non succede nulla.					