



ELENCO ROSTER E STAR PLAYERS

Aggiornamento Gennaio 2021



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

AMAZON						TEAMS OF LEGEND				
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Tribal Linewomen	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS
0-2	Eagle Warrior Throwers	75.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, Pass	GP	AS
0-2	Piranha Warrior Cathers	75.000	6	3	3+	5+	8+	Catch, Dodge	AG	S
0-4	Koala Kalim Blitzers	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Dodge	GS	A
Regole Speciali:		Lustrian Superleague								
Medico:		Si								
Costo Ripetizioni di Squadra:		50.000				Tier:		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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

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
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

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

[illegible]

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

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

Star Player Disponibili	Costo	Ma	St	Aq	Pa	Av	Abilità
-------------------------	-------	----	----	----	----	----	---------

[illegible]

TEAMS OF LEGEND

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
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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	195.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
Regole Speciali	FRENZIED RUSH: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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+)						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						
Hackflem Skuttlespike	180.000	9	3	2+	3+	8+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
Regole Speciali	TREACHEROUS: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	LORD OF CHAOS: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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						
Varag Ghoul-Chewer	280.000	6	5	3+	5+	10+	Block, Jump Up, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

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

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

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

Star Player Disponibili	Costo	Ma	St	Ag	Pa	Av	Abilità
Glart Smashrip	195.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
Regole Speciali	FRENZIED RUSH: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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+	8+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
Regole Speciali	TREACHEROUS: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	LORD OF CHAOS: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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						

[illegible]

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
Regole Speciali	MESMERIZING DANCE: 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
Regole Speciali	SHOT TO NOTHING: 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, Stunt, Sure Hands
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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	270.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
Regole Speciali	BURST OF SPEED: 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
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 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
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 Bloccare						
Zolcath the Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeprout fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Frank'n'Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
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)						
Grombadil il Nano Bianco	210.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Dauntless, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						

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
Regole Speciali	MESMERIZING DANCE: 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
Regole Speciali	SHOT TO NOTHING: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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	270.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
Regole Speciali	BURST OF SPEED: 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
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 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
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 Bloccare						
Zolcath the Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

[illegible]

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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro							
Frank'n'Stein		250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi							
Grak & Crumbleberry		250.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-mate, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare							
Mighty Zug		220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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							

TEAMS OF LEGEND

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
Regole Speciali	MESMERIZING DANCE: 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
Regole Speciali	SHOT TO NOTHING: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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	270.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
Regole Speciali	BURST OF SPEED: 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
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 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
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 Bloccare						
Zolcath the Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Frank'n'Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						

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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Frank'n'Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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, Stunt, Sure Hands
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						

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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Bryce “The Slice” Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	GHOSTLY FLAMES: una volta per tempo, quando Bryce effettua l’azione speciale Attacco con Motosega, può aggiungere +4 al tiro Armatura contro l’avversario, invece che +3						
Frank’n’Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un’azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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”	260.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Regole Speciali	INCORPOREAL: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
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 su Caratteristica di ST (Forza)						
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+	Catch, Claw, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle
Regole Speciali	SAVAGE MAULING: una volta per partita quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario, può scegliere di ritirare il risultato						

TEAMS OF LEGEND

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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeproot fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Frank'n'Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un'azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						
Rumbelow Sheepskin	170.000	6	3	3+	-	8+	Block, Horns, Juggernaut, Loner (4+), No Hands, Tackle, Thick Skull
Regole Speciali	RAM: 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						
Zolcath the Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

[illegible]

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeprout 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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeprout fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), il giocatore che stava lanciando rimbalza normalmente ma è automaticamente un Atterraggio Sicuro						
Gobbo Nero	225.000	6	2	3+	3+	9+	Bombardier, Disturbing Presence, Dodge, Loner (3+), Side Step, Sneaky Git, Stab, Stunty
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

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

Regole Speciali:	Old World Classic
-------------------------	--------------------------

Costo Ripetizioni di Squadra:	70.000	Tier:	1
--------------------------------------	---------------	--------------	----------

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Deeprout 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!
Regole Speciali	RELIABLE: se Deeprout fallisce un'azione Lanciare Compagni (Fumblee), 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
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 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
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 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	RAM: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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						

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, Stunt
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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, Stunt, Sure Hands
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Bryce “The Slice” Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	GHOSTLY FLAMES: una volta per tempo, quando Bryce effettua l’azione speciale Attacco con Motosega, può aggiungere +4 al tiro Armatura contro l’avversario, invece che +3						
Frank’n’Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un’azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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”	260.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Regole Speciali	INCORPOREAL: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
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 su Caratteristica di ST (Forza)						
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+	Catch, Claw, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle
Regole Speciali	SAVAGE MAULING: una volta per partita quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario, può scegliere di ritirare il risultato						

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, Stunt
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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	195.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
Regole Speciali	FRENZIED RUSH: 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, Stunt, Sure Hands
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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+	8+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
Regole Speciali	TREACHEROUS: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

Regole Speciali:		Lustrian Superleague									
Medico:	si										
Costo Ripetizioni di Squadra:		50.000				Tier:	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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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+)
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 Bloccare						
Mighty Zug	220.000	4	5	4+	6+	10+	Block, Loner (4+), Mighty Blow (+1)
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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. 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	WISDOM OF THE WHITE DWARF: 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	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						

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
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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	195.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
Regole Speciali	FRENZIED RUSH: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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+	8+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
Regole Speciali	TREACHEROUS: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

TOMB KINGS						TEAMS OF LEGEND				
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-16	Skeleton Linemen	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
0-2	Anointed Throwers	70.000	6	3	4+	3+	8+	Pass, Regeneration, Sure Hands, Thick Skull	GP	A
0-2	Anointed Blitzers	90.000	6	3	4+	6+	9+	Block, Regeneration, Thick Skull	AS	AP
0-4	Tomb Guardians	100.000	4	5	5+	-	10+	Decay, Regeneration	S	AG
Regole Speciali:		Sylvanian Spotlight								
Medico:		no								
Costo Ripetizioni di Squadra:		70.000				Tier:		2		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Bryce “The Slice” Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	GHOSTLY FLAMES: una volta per tempo, quando Bryce effettua l’azione speciale Attacco con Motosega, può aggiungere +4 al tiro Armatura contro l’avversario, invece che +3						
Frank’n’Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un’azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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”	260.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Regole Speciali	INCORPOREAL: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
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)						
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+	Catch, Claw, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle
Regole Speciali	SAVAGE MAULING: una volta per partita quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario, può scegliere di ritirare il risultato						

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	AGP
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:	si									
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
Regole Speciali	SNEAKIEST OF THE LOT: 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	195.000	5	4	4+	-	9+	Block, Claws, Grab, Juggernaut, Loner (4+), Stand Firm
Regole Speciali	FRENZIED RUSH: 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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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+	8+	Dodge, Extra Arms, Loner (4+), Prehensile Tail, Two Heads
Regole Speciali	TREACHEROUS: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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
Regole Speciali	CRUSHING BLOW: 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						

VAMPIRE						TEAMS OF LEGEND				
Q.tà	Posizione	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità	P	S
0-12	Thrall Linemen	40.000	6	3	3+	5+	8+	-	G	AS
0-6	Vampire Blitzers	110.000	6	4	2+	3+	9+	Animal Savagery, Hypnotic Gaze, Regeneration	AGS	P
Regole Speciali:		Sylvanian Spotlight								
Medico:		si								
Costo Ripetizioni di Squadra:		70.000				Tier:		2		

Star Player Disponibili	Costo	MA	ST	AG	PA	AV	Abilità
Bryce “The Slice” Cambuel	130.000	5	3	4+	-	9+	Chainsaw, Loner (4+), Regeneration, Secret Weapon, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	GHOSTLY FLAMES: una volta per tempo, quando Bryce effettua l’azione speciale Attacco con Motosega, può aggiungere +4 al tiro Armatura contro l’avversario, invece che +3						
Frank’n’Stein	250.000	4	5	4+	-	10+	Break Tackle, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Regeneration, Stand Firm, Thick Skull
Regole Speciali	BRUTAL BLOCK: una volta per partita, quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario come conseguenza di un’azione Bloccare, può scegliere di aggiungere un ulteriore modificatore +1 al tiro Infortunio. Può farlo anche dopo che sono stati tirati i dadi						
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
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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”	260.000	7	3	2+	-	9+	Disturbing Presence, Dodge, Foul Appearance, Jump Up, Loner (4+), No Hands, Regeneration, Shadowing, Side Step
Regole Speciali	INCORPOREAL: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
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 su Caratteristica di ST (Forza)						
Wilhelm Chaney	220.000	8	4	3+	4+	9+	Catch, Claw, Frenzy, Loner (4+), Regeneration, Wrestle
Regole Speciali	SAVAGE MAULING: una volta per partita quando effettua un tiro Infortunio contro un avversario, può scegliere di ritirare il risultato						

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
Regole Speciali	MESMERIZING DANCE: 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
Regole Speciali	SHOT TO NOTHING: 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, Stunt, Sure Hands
Regole Speciali	TWO FOR ONE: 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
Regole Speciali	OLD PRO: 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
Regole Speciali	THE BALLISTA: 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	270.000	8	3	1+	4+	8+	Dodge, Frenzy, Jump Up, Juggernaut, Leap, Loner (4+)
Regole Speciali	BURST OF SPEED: 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
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 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
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 Bloccare						
Zolcath the Zoat	230.000	5	5	4+	5+	10+	Disturbing Presence, Juggernaut, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Regeneration, Sure Feet
Regole Speciali	"EXSCUSE 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						