

Skill razziali: Esperienza del rettile

Se hai scelto Blongo: Un Time warp sulle prove di BP

Se hai scelto Pomonka: Un Time warp sulle prove di Co

Se hai scelto Kugoo: Un Time warp sulle prove di St

Se hai scelto Jacusaa: Un Time warp sulle prove di Ag

REPTILIANS COUNCIL

Soloing: +3 BP per i test di soloing

Ruolo: **Katak**

Prezzo: 50 Irr

Numero acquistabile: 0 - 5

Abilità:

Salto: al costo di 2 Mo una volta per turno il Katak può saltare di 3 caselle ignorando gli ostacoli. Se esegue il salto mentre è in contatto di base con un avversario, deve fare un normale test per smarcarsi. Ciò non pone fine al suo turno.

+2 BP Quanto effettua un tiro per meta o in porta.

Ruolo: **Nathracha**

Prezzo: 60 Irr

Numero acquistabile: 0 - 5

Abilità:

Elusivo: Il Nathracha quando viene placcato usa la propria Ag invece della St ai fini di determinare il tiro di dado. L'attaccante considera Spinto come nulla di fatto, Atterrato come Spinto e Atterrato e Spinto come Atterrato.

Coda lunga: Chi tenta di smarcarsi dal serpente sottrae -1 alla propria Ag.

Ruolo: **Krogall**

Prezzo: 80 Irr

Numero acquistabile: 0 - 5

Abilità:

Predatore della giungla: Quando si rialza da un atterraggio, può balzare di una casella in una qualsiasi direzione, purchè in contatto di base con un avversario ed eseguire un placcaggio che non conta come placcaggio in corsa.

Sangue Freddo: Ogni colpo derivante da una fonte di Freddo ha un bonus di +1St. Se questo giocatore sta fermo un turno e il meteo è standard o non nuvoloso, pioggia o neve, ottiene per il prossimo +1Ag, +1 Mo. Tali bonus non sono cumulabili se il giocatore sta fermo più turni.

Mo	St	Ag	Co	BP
7	5	7	5	7

Mo	St	Ag	Co	BP
7	5	8	4	7

Mo	St	Ag	Co	BP
5	8	6	8	5

Ruolo: **Tartalar**

Prezzo: 60 Irr

Numero acquistabile: 0 - 5

Abilità:

Guscio puntuto: Ogni volta che subisce un placcaggio l'attaccante subisce un colpo St pari alla metà della sua St+2.

Posizione Difensiva: il giocatore ottiene +2Co e +2 St ma non può muoversi. Chi si smarca quando usa questa skill ottiene +1Ag. Una volta disattivata la posizione per quel turno non può essere riattivata. Può essere disattivata come azione gratuita.

Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	5	9	5

Se hai scelto Blongo

Ruolo: **Katong**

Taglia: Grande

Prezzo: 110 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Lingua: Il rospone può intercettare le palle che gli passano accanto ad una distanza di una casella con un test a BP 7 senza il consueto -3 e può intercettare anche i passaggi di mano avversari, rimbalzi, palle a terra, ogni azione che esegue la palla sempre ad una casella di distanza (adiacente al Katong) usando BP 7 senza nessun malus.

Tadpol in groppa: Il tadpol che è sulla schiena del rospone può attaccare un qualsiasi avversario in contatto di base usando le regole e le statistiche dei Tadpol e ignora ogni fallimento di placcaggio eseguito. Il tadpol subisce gli stessi status del Katong.

Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	5	7	6

Se hai scelto Blongo

Ruolo: **Tadpol**

Prezzo: 30 Irr

Numero acquistabile: 0 - 6

Taglia - Piccola

Abilità:

Piccolino: Ignora l'area di minaccia per eventuali malus quando deve smarcarsi.

Guizzante: i tadpol non sono forti, ma caspita se sono veloci! Quando subiscono un placcaggio o ne fanno uno tirano 3 volte aggiungendo +1St al primo, +2St al secondo e +3St al terzo tiro e scelgono il risultato migliore.

Mo	St	Ag	Co	BP
7	3	7	4	4

Se hai scelto Jacusaa

Ruolo: **Odalisca**

Prezzo: 80 Irr

Numero acquistabile: 0 - 4

Mo	St	Ag	Co	BP
7	2	9	4	7

Abilità:

Elusivo: L'odalisca quando viene placcata usa la propria Ag invece della St ai fini di determinare il tiro di dado. L'attaccante considera Spinto come nulla di fatto, Atterrato come Spinto e Atterrato e Spinto come Atterrato.

Maestria della coda lunga: Chi tenta di smarcarsi dal serpente sottrae -1 alla propria Ag. Le Odalische possono usare la coda per effettuare passaggi di Mano a distanza di due caselle come fossero in contatto di base. +3 quando tira per fare meta o gol.

Se hai scelto Jacusaa

Ruolo: **Kobara**

Taglia: Grande

Prezzo: 130 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Spire: Durante un placcaggio effettuato dal Kobara, i risultati di Spinto e Pareggio permettono di effettuare una Spira attorno al giocatore attaccato. Se ciò accade i giocatori non vengono spinti ma restano in contatto di base e all'inizio del proprio turno il giocatore avvolto subisce un colpo St9 da risolvere sulla sua Costituzione che se non viene superato atterra il giocatore e tira nuovamente per determinare un eventuale ferita. Se viene superato il giocatore si Libera. Un giocatore avvolto nelle spire può essere spinto da altri e il Kobara può scegliere se seguire o liberare il giocatore spinto.

Veleno: Un giocatore ferito dal Kobara viene avvelenato e subisce un colpo diretto a St 5 contro Co all'inizio di ogni suo turno per il resto del tempo. Se non viene superato tira 2d6. Con 1-6 il giocatore viene stordito, con 7-5 viene messo in panchina, con 12 muore. Se messo in panchina viene automaticamente curato.

Mo	St	Ag	Co	BP
6	9	5	9	2

Ruolo: Krogatopos

Taglia: Grande

Prezzo: 120 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Carica: Quando effettua un placcaggio a distanza aggiunge +2 St +2 Mo

Mo	St	Ag	Co	BP
5	9	4	9	5

Se hai scelto Kugoo

Ruolo: **Krogling**

Prezzo: 40 Irr

Numero acquistabile: 0 - 10

Abilità:

Piccolino: Ignora l'area di minaccia per eventuali malus quando deve smarcarsi.

Coda d'appoggio: Quando subisce un placcaggio in corsa o a distanza può schivarlo con un test si Ag, spostandosi indietro di una casella spingendosi via con la coda.

Mo	St	Ag	Co	BP
7	4	8	5	6

Se hai scelto Pomonka

Ruolo: **Tartling**

Prezzo: 20 Irr

Numero acquistabile: 0 - 6

Abilità:

Attacco in Massa: La tartarughina di mare ottiene +3 St per ogni altra tartarughina di mare che sia in contatto di base col medesimo avversario.

Dentro il guscio: La tartarughina di mare può infilarsi del tutto nel proprio guscio. Ottiene Co 15 ma ha tutte le altre caratteristiche azzerate. In questa posizione la tartarughina non minaccia nessuna area e non occupa nessuno spazio ai fini degli altri giocatori. La tartarughina quando viene placcata usa la propria Co invece della St ai fini di determinare il tiro di dado. L'attaccante considera Spinto come nulla di fatto, Atterrato come Spinto e Atterrato e Spinto come Atterrato.

Troppo Piccola: Conta come metà giocatore arrotondando per eccesso ai fini dei giocatori massimi schierabili in campo o acquistabili per la panchina.

Mo	St	Ag	Co	BP
3	2	4	7	0

Se hai scelto Pomonka

Ruolo: **Tartuga**

Taglia: Grande

Prezzo: 120 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Guscio rotante: La testuggine gigante può chiudersi a guscio e iniziare a girare su se stessa, acquisendo velocità. Ogni turno che passa così acquisisce +2Mo e +1St. Può decidere di non spendere il turno per prendere velocità, in tal caso muovila dei suoi Mo totali in una direzione rettilinea o diagonale, ma senza poter curvare durante il tragitto (può entrare in area di porta avversaria, se esce dal campo si considera come giocatore uscito ai fini del rientro in campo). Ignora il primo giocatore che si trova sul suo percorso per quanto riguarda il movimento (tale giocatore subisce un colpo St della testuggine), ma dal secondo si ferma causando un colpo con la sua St totale a tutti i giocatori nelle 3 caselle frontali. Mentre sta caricando questa abilità non può contrattaccare ai placcaggi subiti ma chi attacca, prima della risoluzione dei dadi subisce un colpo a St totale raggiunta dalla testuggine. Se quando si schianta sul secondo giocatore finisce il movimento in una casella occupata (dal primo su ciò è passata sopra), spingi di lato l'occupante. Può prendere la palla prima di cominciare a rotare, se passa la linea di porta con la palla si considera un Gol da 3 punti. Chi si smarca dalla testuggine mentre ruota non deve tirare nessun test di Ag.

Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	4	11	4

Ruolo: **Pteron**

Prezzo: 70 Irr

Numero acquistabile: 0 - 2

Abilità:

Planata: Può spiccare un salto dall'area e rinviare il pallone di 2 caselle oltre il limite in avanti. Può riatterrare in area da dove è saltato superando un test di Ag. Se fallisce viene atterrato.

Apertura Alare: +1 quando tenta una parataparata. Può tentare di parare un punto sopra la porta ottenendo un +8 su 2d6.

Mo	St	Ag	Co	BP
4	6	7	7	7

Eroi

Ruolo: **Blongo the swamp priest**

Taglia: media - X

Prezzo: 160 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Salto rapido: Al costo di 2Mo una volta a turno può saltare ignorando gli ostacoli per 4 caselle. Quando viene placcato usa la propria Ag invece della St ai fini di determinare il tiro di dado. L'attaccante considera Spinto come nulla di fatto, Atterrato come Spinto e Atterrato e Spinto come Atterrato.

Evoca Pozza d'acqua: Fino all'inizio del suo prossimo turno un quadrato di 3x3 caselle con al centro di Blongo è considerato pieno di acqua stagnante. I giocatori non di Thornwell in questa acqua subiscono un -3Mo e -2Ag per un minimo di 1. I giocatori di Thornwell subiscono un +2Mo e +2Co. (1 volta per tempo)

Lingua prensile: Blongo può intercettare le palle che gli passano accanto ad una distanza di una casella con un test a BP 8 senza il consueto -3 e può intercettare anche i passaggi di mano avversari fino a 2 caselle di distanza con BP 7 senza il -3.

Vigile: finché la Blongo è in piedi tutte le rane possono schivare i placcaggi subiti con un test di Ag superato senza malus ma perdendo l'abilità Salto il turno successivo.

Totem da guerra: Blongo è il custode del Totem da Guerra di Thornwell che gode della benevolenza del dio Rettile. Blongo può piazzare o prelevare il Totem in una casella adiacente al costo di 2 Mo. Quando piazzato ogni alleato entro 2 caselle dal Totem ottiene +1Mo +1Co e +1St. Il totem non può essere attraversato da nessuno ne danneggiato.

Mo	St	Ag	Co	BP
7	6	7	6	8

Ruolo: **Kugoo, the temple's guardian**

Taglia: grande - X

Prezzo: 160 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Mo	St	Ag	Co	BP
5	9	6	9	5

Abilità:

Generale: Finchè cosciente, quindi in piedi o atterrato, il team ottiene 4 reroll sui placcaggi in attacco per partita.

Taglia e affetta: Quando Kugoo attacca può spostarsi gratuitamente di una casellella restando sempre adiacente al giocatore senza dover tirare per smarcarsi. Tale movimento si risolve prima dell'attacco. Se l'abilità è usata durante un placcaggio in corsa Kugoo può attraversare il giocatore attaccato portandosi alle sue spalle prima di risolvere l'attacco, senza dover fare nessun tiro per smarcarsi.

Mascella del rettile: Al costo di tutto il turno Kugoo può effettuare un singolo placcaggio a St+5. Se ha successo, dopo il tiro sulle ferite, Kugo eseguirà anche direttamente un fallo a St+5. Se ha successo, tira per l'espulsione con 4+ invece del solito 6.

Ruolo: **Jacusaa, the high priestess**

Taglia: media - X

Prezzo: 160 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Mo	St	Ag	Co	BP
7	6	8	5	7

Abilità:

Benedizione divina: Jacusaa è benedetta dal dio Shaxuu e può ritirare per i tiri Co falliti. Fintanto che è cosciente, quindi in piedi o atterrata, la benedizione si stende anche alle Odalische.

Danza ipnotica: Jacusaa può passare il suo turno a danzare sul posto, contorcendosi in un ipnotico movimento. Gli avversari consci entro 2 caselle tirano 1d6, con +5 (eroi con +6) sono ipnotizzati e perdono il prossimo turno a meno che attaccati. Non occorre eseguire test per smarcarsi da un avversario ipnotizzato.

Evoca Seprente di Pietra: Una volta per partita può evocare entro una casella libera un enorme statua animata di pietra che giocherà in campo come un giocatore normale per il resto del tempo con le seguenti Stat e abilità

Mo	St	Ag	Co	BP
6	8	2	10	0

Costrutto

Evocazione esplosiva: Quando evocato, un esplosione di fulmini colpirà l'area di apparizione. Solo appena evocato, ogni giocatore entro 1 casella di distanza dal punto di evocazione subirà un colpo St 2 +2St per ogni turno dell'allenatore passato senza che l'evocazione fosse attivata.

Testata di pietra: Quando esegue un placcaggio tira sempre per stordire il difensore con 10+ su 2d6.

Ruolo: **Pomonka, the quite priest**

Taglia: media - X

Prezzo: 160 Irr

Numero acquistabile: 0 - 1

Abilità:

Aura di tranquillità: Tutti i giocatori tranne i Tartalar entro 2 caselle di distanza dal capo subiscono un -2Mo, -2St e -2Ag fintanto che non vengono attaccate.

Guscio puntuto: Se qualcuno attacca Pomonka, prima di qualsiasi tiro, subisce un colpo pari alla metà per eccesso della St di chi placca +3 contro la propria Co (si considera la St piena e non afflitta dal malus dell' Aura di tranquillità). Se fallisce tira sulle ferite. Ciò pone fine al suo turno ma non provoca il turnover del coach.

Con calma..: I passaggi di mano tra i membri del team Tartalar o raccogliere la palla da terra sono automaticamente un successo se spendono almeno un punto Mo. Un non membro del team Tartalar che riceve un passaggio di mano da un membro del team Tartalar ottiene +2BP

Trasfigurazione: Pomonka può mutare in un giurassico gigante perdendo tutte le sua abilità e acquisendo le seguenti abilità e statistiche:

Mo	St	Ag	Co	BP
3	10	3	12	3

Colossale

Spazzata di zanne: Muovendo la testa a destra e a sinistra può spingere 3 avversari in c.b. con Pomonka se questi non superano un test di Ag.

Impala e lancia: Pomonka può eseguire un placcaggio a St+2 contro taglia grande e +1St contro taglia media. Qualsiasi risultato favorevole o di pareggio che ottenga sulla tabella placcaggi può anche far saltare via l'avversario in una qualsiasi posizione entro e non prima di 3 caselle percorse. L'avversario ignora gli ostacoli durante questo spostamento.