



DRAGON BALL SUPER

LA SOPRAVVIVENZA DELL' UNIVERSO



OBIETTIVO DEL GIOCO

Il Torneo del Potere è una Battle Royale a cui partecipano i migliori Guerrieri di 8 universi. La posta in gioco è alta: se un universo perde tutti i suoi Guerrieri verrà interamente distrutto.

Il **vincitore** è colui che al termine di 45 minuti (oppure 5 o 10 turni) rimane con il maggior numero di Guerrieri sulla plancia di gioco. Per vincere la partita, bisogna quindi eliminare il maggior numero possibile di Guerrieri delle squadre avversarie.

DURATA DELLA PARTITA

Scegliete la durata della partita:

- **10 turni** (circa 60 minuti a 4 giocatori): ogni partecipante giocherà quindi 10 volte.

- **5 turni** (circa 30 minuti a 4 giocatori): ogni partecipante giocherà quindi 5 volte.

- **45 minuti** Dopo avere preparato il materiale di gioco, i giocatori avviano il cronometro e dopo 45 minuti la partita finisce, una volta concluso il turno in corso.

I giocatori, quando è il loro turno, potranno fare **un solo combattimento**, salvo eccezioni (carte Evento, Attacco, Difesa o Specialità).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Mescolate le carte Attacco, Difesa, Specialità ed Evento, quindi disponetele intorno alla plancia.

- Mettete tutti i gettoni Guerriero di fianco alla plancia, quindi tirate un dado per determinare chi inizierà a scegliere il primo Guerriero.

- Ogni giocatore deve formare una **squadra di 6 Guerrieri**. Tirate un dado per determinare chi inizierà a scegliere per primo. Il vincitore sceglie un Guerriero, poi prende il gettone e la carta o le carte corrispondenti. Quindi il giocatore alla sua destra sceglie a sua volta un Guerriero e via di seguito. Una volta formate le squadre di **6 Guerrieri**, scartate dal gioco i gettoni non utilizzati e fate una pila dei Guerrieri mescolando le carte rimanenti: li affronterete quando andrete sulle caselle verdi. La tabella all'ultima pagina presenta i Guerrieri in ordine di Resistenza, per aiutarvi a formare la migliore squadra possibile.

Particolarità: non è possibile scegliere subito **Kefla** né **Anilaza**; questi Guerrieri si ottengono fondendo **Kale + Caulifla** e **Koichiarator + Paporoni** durante la partita, utilizzando le carte Specialità "Fusione".

- **Prendete quindi le carte dei Guerrieri che avete scelto.** I Guerrieri che si trasformano possono disporre di più carte. **Son Goku** possiede 8 trasformazioni e dispone quindi di 5 carte in tutto. **Vegeta** ha 3 carte, **Son Gohan**, **Caulifla**, **Cabba** e **Kale** hanno 2 carte e tutti gli altri Guerrieri ne hanno solo una (la trasformazione è sul retro della carta Guerriero).

- **Ponete quindi i gettoni Guerriero** sulle caselle della plancia procedendo a turno, lasciando una casella vuota tra ogni Guerriero della stessa squadra.

- **Ogni giocatore riceve quindi una carta Difesa, Attacco e Specialità.**

- **Il giocatore più giovane inizia il gioco.**

LA PLANCIA DI GIOCO

Spostamento: Quando è il vostro turno, spostatevi nella direzione desiderata fino a 4 caselle di distanza. È possibile passare sopra un gettone alleato o avversario.

Se lo spostamento termina su una **casella verde**, dovete affrontare un Guerriero non in gioco. Il combattimento si svolge contro la prima carta della pila delle carte Guerriero che non sono state scelte da alcun giocatore.



Se lo spostamento termina su una **casella gialla**, pescate una carta Difesa alla fine del turno.

Se lo spostamento termina su una **casella occupata** da un gettone avversario, si ha un combattimento. Se non riuscite a eliminare il Guerriero avversario, spostatevi su una casella adiacente.



Se lo spostamento termina su una **casella blu**, pescate una carta Specialità alla fine del turno.



Se lo spostamento termina su una **casella rossa**, pescate una carta Attacco alla fine del turno.

Dadi di rinforzo: Quando un vostro Guerriero attacca o si difende, potete usare 1 o 2 dadi supplementari se 1 o 2 dei vostri Guerrieri sono su caselle adiacenti.

DRAGON BALL Z
UNO DEI PIÙ FAMOSI ANIMATI
E ILLUSTRATI DA SHUNJI YAMAMOTO

LE CARTE GUERRIERO

Spiegazione delle carte Guerriero

Potenza: Numero di dadi che dovete lanciare per tentare una combo di attacco o di difesa.

Resistenza: Se ricevete più danni dei vostri punti Resistenza, il vostro Guerriero è eliminato.

Tecnica: Numero di volte in cui potete rilanciare i dadi desiderati dopo il lancio iniziale, allo scopo di realizzare una delle combo della vostra carta o delle carte Attacco, Difesa, Specialità che avete in mano.

Quando subite l'attacco, ricevete degli indicatori di danno.

Ogni faccia del dado rappresenta un simbolo che permette di realizzare una delle 2 combo della carta Guerriero durante un attacco, una difesa o una Schivata. Se non riuscite a ottenere una combo, sommate il valore di ognuno dei simboli dei dadi e sottraete il totale ai punti Resistenza del  e  valgono 0 punti.

Le 2 **combo** in basso a destra sono le migliori tecniche del vostro Guerriero. Infliggono al nemico i danni indicati a lato di ognuno dei 2 attacchi (in questo caso 32 e 45 danni per l'avversario).

Capacità: Applicare il suo effetto per attaccare o per difendervi durante i combattimenti.

La combo speciale: Moltiplicate per 2 i danni del vostro attacco se tutti i dadi lanciati indicano lo stesso simbolo offensivo. Questa regola non si applica ai simboli  e .
Esempio: Jiren ottiene  e infligge all'avversario 15 danni, moltiplicati per 2 perché è presente 3 volte lo stesso simbolo. Infligge quindi 30 danni.

Schivata: Per schivare un attacco, prendete il numero di dadi indicato dalla Potenza () e lanciateli per il numero di volte indicato dalla Tecnica () fino a realizzare il numero di simboli  indicato sulla carta.



La trasformazione dei Guerrieri

COME SI TRASFORMANO?

Se il vostro Guerriero è trasformabile (la versione trasformata è indicata sul retro della carta), lanciate un dado da 6 prima di iniziare il combattimento e prendete la trasformazione che corrisponde al lancio del dado per sferrare un attacco con il Guerriero trasformato più potente.

Eccezione: Lanciate 2 dadi per **Son Goku** e **Vegeta**.

Se la trasformazione ha successo, il Guerriero trasformato può essere usato con delle combo più potenti. Il Guerriero che attaccate può a sua volta tentare di trasformarsi.

Se la trasformazione non ha successo ma possedete una carta Specialità "Trasformazione", potete giocarla.



QUANDO LA TRASFORMAZIONE HA SUCCESSO:

- Dividete per 2 o per 3 i danni subiti durante l'attacco del nemico.
- Perdete 1 o più punti Resistenza a seguito dell'uso di questa trasformazione.

Una volta effettuato l'attacco, il Guerriero riprende la sua forma iniziale.

Esempio: Cabba, Super Saiyan subisce un attacco che gli infligge 35 danni al primo lancio (non può quindi difendersi). 35 andrà diviso per 2, per un totale di 18 danni (arrotondato per eccesso).

Le capacità dei Guerrieri:

- **Un rilancio in più (della tecnica del Guerriero) con i dadi desiderati.**

- **Meno 1 o 2 rilanci per l'attaccante:** il Guerriero che attacca ha 1 o 2 rilanci in meno.

- **Rinvio dell'anello dell'avversario:** il difensore rinvia l'anello all'attaccante (qualsiasi attacco con il simbolo 🎲) tranne quello delle carte Invulnerabilità. L'attaccante può tentare una schivata con i dadi o le carte.

- **Contrattacco:** dopo l'attacco del nemico, è possibile contrattaccare direttamente durante il suo turno.

- **Un dado di attacco in più:** il Guerriero attacca con un dado in più.

- **Un dado di difesa in più quando il Guerriero si difende da un attacco.**

- **Nessun lancio di dadi di difesa per il difensore:** il difensore deve difendersi solo con le carte e non può più utilizzare i dadi Schivata.

- **Più 2 dadi di rinforzo:** quando è a contatto con un altro Guerriero della sua squadra, il Guerriero dispone di 2 dadi di rinforzo anziché uno per l'attacco e la difesa.

- **Morso del Sole:** Se il Guerriero scende a meno di 10 punti Resistenza, può fuggire a 3 caselle di distanza durante un combattimento.

- **Scudo:** permette di schivare gli anelli che provocano meno di 20 danni senza bisogno di lanciare i dadi Schivata, tranne gli anelli delle carte Invulnerabilità.

- **Cura:** meno di 5 danni per turno (il Guerriero può togliere fino a 5 gettoni Danno ricevuti).

- **Togli 1 dado di attacco all'attaccante:** l'avversario attacca quindi con 1 dado in meno.

- **Solitario:** non dà alcun dado di rinforzo agli altri giocatori della propria squadra quando è di rinforzo (Vegeta, Jiren, Freezer).

Le combo delle carte

Potete scegliere di usare una delle vostre carte Attacco, Difesa e Specialità al posto delle combo della carta Guerriero. Per questo, **devete realizzare la combo di una delle carte** (se richiede una combo).



DIFENDERSI E SCHIVARE

Attacco fulmineo: Se l'attaccante ha realizzato una combo (carta Guerriero, carte Attacco, Difesa e Specialità o somma dei simboli) **senza usare i rilanci**, il giocatore che subisce l'attacco **non può difendersi (né carte né dadi)**. In questo caso, otterrà il numero di gettoni Danno ricevuti durante l'attacco (che può dividere, se è trasformato).

A partire dal secondo lancio di dadi dell'attaccante, il difensore può usare solo le combo delle carte Difesa che ha in mano, lanciando il numero di dadi indicato dalla Potenza (🎲) per il numero di volte indicato dalla Tecnica (👉).

A partire dal terzo lancio di dadi dell'attaccante, il difensore può usare le carte Attacco, Difesa e Specialità oppure la combo Schivata (🛡️) indicata sulla carta Guerriero, sempre lanciando il numero di dadi indicato dalla Potenza (🎲) per il numero di volte indicato dalla Tecnica (👉). Se la Schivata ha successo, non il difensore non riceve alcun danno.

Esempio di Schivata:

Per schivare, C-18 deve ottenere 4 🎲 in 2 lanci. Può anche giocare una carta "Schivata". In quel caso, dovrà fare la combo della carta con 5 dadi e 2 rilanci.



LE FUSIONI: KEFLA / ANILAZA

Quando Kale e Cauliffa sono a una casella l'una dall'altra, possono fondersi in **Kefla** fino alla fine della partita utilizzando la carta Specialità "Fusione". Lo stesso vale per **Koichiarator** e **Paparoni**, che possono fondersi per far nascere **Anilaza**.

In questo caso, i 2 gettoni devono essere sostituiti dal gettone di fusione. Se il Guerriero fuso viene eliminato, si perderanno entrambi i personaggi.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il più giovane inizia a giocare, quindi si procede in senso orario.



1 - Girate una carta Evento, che ha effetto immediatamente. Se necessario, giocate quindi una delle carte che avete in mano all'inizio del turno.

2 - Scegliete un gettone Guerriero e spostatelo fino a 4 caselle, eventualmente passando sopra alle caselle occupate dagli altri gettoni Guerriero presenti sulla plancia (che appartengono a voi o a un avversario).

Le caselle sono tutte collegate alle caselle circostanti e lo spostamento può essere effettuato in qualsiasi direzione. Non è obbligatorio spostarsi in linea retta, lo scopo è raggiungere un Guerriero avversario a 4 caselle di distanza per poterlo affrontare.

Il gettone può:

- **ARRIVARE SU UNA CASELLA VUOTA** rossa, gialla, blu o verde. In questo caso, pescate una carta del colore corrispondente alla casella.

Casella rossa: pescate una carta Attacco.

Casella gialla: pescate una carta Difesa.

Casella blu: pescate una carta Specialità.

Casella verde: il giocatore alla vostra destra pesca un Guerriero dalla pila dei Guerrieri non in gioco e si difende dall'attacco del vostro Guerriero.

In questo caso potete trasformarvi, se avete la possibilità di farlo. Osservate con attenzione la capacità speciale del nemico, in base alla sua forma. Confrontatela con la vostra per giocare nel modo migliore e lanciate i dadi per realizzare le combo con il Guerriero o le carte. Il Guerriero avversario può tentare una Schivata con i dadi, se realizzate la combo con 3 lanci o più. Il Guerriero della casella verde può a sua volta tentare di trasformarsi.

In caso di vittoria, **pescate 1 carta** di una categoria a scelta tra **Difesa, Attacco e Specialità**.

- **ARRIVARE SU UNA DELLE CASELLE OCCUPATE DA UN GETTONE Guerriero.** In questo caso, iniziate il combattimento contro di lui.

Combattimenti contro un avversario

Solo il Guerriero di turno può attaccare. Il Guerriero attaccato può solo difendersi (tranne se ha la capacità "Contrattacco").

I giocatori, quando è il loro turno, potranno fare un **solo combattimento**, salvo eccezioni (carte Evento, Attacco, Difesa o Specialità).

1 - Prendete il numero di dadi che corrisponde al vostro Guerriero (Potenza) e tentate di fare perdere al nemico il maggior numero possibile di punti Resistenza grazie alle due combo della vostra carta Guerriero o con le carte che avete in mano.

2 - Guardate la capacità attiva dei 2 Guerrieri coinvolti nel combattimento e scegliete l'attacco che farà perdere più punti Resistenza all'avversario (una delle 2 combo della carta Guerriero o delle carte che avete in mano).

3 - Se l'attaccante ha fatto almeno un rilancio, il difensore può tentare di difendersi **con le carte**, se ha fatto almeno 2 rilanci, il difensore può difendersi con **le carte o un lancio di Schivata**.

Attenzione: quando si subisce un attacco, si può essere eliminati se si ricevono **più danni** dei punti Resistenza del proprio Guerriero.

Se l'attaccante riesce a far perdere al difensore tutti i punti Resistenza (grazie a una delle due combo della carta Guerriero, la somma dei simboli, una carta Attacco, una carta Difesa o una carta Specialità), il Guerriero del difensore è eliminato e l'attaccante pesca una carta del colore della casella sulla quale si trovava il Guerriero eliminato. Solo una carta "Salvataggio" può salvare un Guerriero eliminato.

4 - Se non avete eliminato l'avversario dopo il combattimento, spostate il vostro gettone su una casella vuota adiacente e pescate la carta del colore corrispondente (dopo un combattimento non potete andare né su una casella verde né su un altro gettone Guerriero). Inoltre, se il Guerriero avversario possiede la capacità "Contrattacco", potrà attaccarvi immediatamente al termine del vostro attacco.

5 - Durante il turno, potete giocare tutte le carte desiderate, ma non potete fare mai più di 2 combattimenti per turno.

Di conseguenza, durante ogni turno è possibile giocare una sola carta che permette di iniziare un altro combattimento.

Non si possono avere in mano più di 5 carte. Le eventuali carte in eccesso dovranno essere scartate all'inizio del turno.



I DADI DI RINFORZO



È possibile ottenere uno o due dadi in più **per l'attacco o la difesa** se uno o due Guerrieri della propria squadra sono a contatto con il Guerriero che attacca un altro giocatore.

Ad esempio, se il Guerriero ha una Potenza di 4 e un altro Guerriero della stessa squadra è su una casella adiacente, il Guerriero attaccante lancerà 1 dado in più, cioè 5 anziché 4. Se i Guerrieri di rinforzo sono 2, il Guerriero attaccante avrà 2 dadi di rinforzo, cioè 6 dadi (il massimo consentito) anziché 4.



Esempio: Dyspo e Kunshi sono nella stessa squadra.

Dyspo attacca **Vegeta** e potrà quindi lanciare un dado di attacco in più avendo **Kunshi** al suo fianco. Analogamente, se **Vegeta** decide di attaccare **Dyspo** o **Kunshi**, il Guerriero attaccato avrà un dado di Difesa supplementare.

FINE DELLA PARTITA

Vince la partita il giocatore che, al termine di 45 minuti oppure 10 o 5 turni, **rimane con il maggior numero di Guerrieri** sulla plancia di gioco.

In caso di parità tra 2 giocatori, il vincitore è colui che vince l'ultimo combattimento: entrambi i giocatori scelgono uno dei propri Guerrieri ancora in gioco e combattono finché uno dei due non viene eliminato alla fine del turno di gioco.

In caso di parità tra più di 2 giocatori, si prosegue con un ulteriore turno di gioco..

SPIEGAZIONE DELLE CARTE

Si possono avere in mano fino a 5 carte.

Quando è il proprio turno, si possono giocare tante carte quante se ne hanno in mano, ma 1 sola che permette di fare un combattimento supplementare.

Carte Evento

Queste carte producono eventi imprevedibili che movimentano il turno con effetti che possono favorire o penalizzare il giocatore.

- **Da pescare:** All'inizio del turno di ogni giocatore, prima che esegua lo spostamento.
- **Da giocare:** Subito dopo averla pescata.
- **Durata:** L'effetto termina alla fine del turno del giocatore che ha pescato la carta. Una volta utilizzata, va scartata mettendola sotto la pila delle carte Evento.

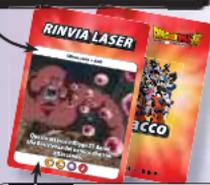


Carte Attacco

Queste carte riguardano attacchi molto potenti che tutti i Guerrieri possono sferrare e che è possibile bloccare realizzando la combo indicata sulla carta, al posto della combo di dadi riportata sulla carta Guerriero. È possibile utilizzare l'effetto indicato sulla carta lanciando il numero di dadi indicato dalla Potenza (P) per il numero di volte indicato dalla Tecnica (T).

- **Da pescare:** Quando si arriva su una casella rossa.
- **Da giocare:** Durante l'attacco, è possibile scegliere in qualsiasi momento di giocare una carta Attacco al posto degli attacchi della propria carta Guerriero, se il punteggio realizzato con i dadi lo consente.
- **Durata:** Il suo effetto è immediato. Una volta utilizzata, la carta va scartata e messa sotto la pila delle carte Attacco (se è stata realizzata la sua combo).
- **Specificità:** Se non si riesce a realizzare la combo della propria carta, è possibile sommare il valore dei simboli dei dadi e sottrarre questi punti alla Resistenza del nemico. In questo caso, la carta Attacco va conservata.

Questa sezione indica come l'avversario può difendersi



Tutte le carte di attacco possono essere utilizzate solo se si realizza una combo

Quando attaccate un nemico, potete scegliere se realizzare una delle 2 combo della carta Guerriero, sommare direttamente o dopo più lanci i simboli dei dadi, usare la tecnica speciale (più volte lo stesso simbolo) oppure usare una combo di una delle carte Attacco o Specialità. La difesa che deve utilizzare chi subisce l'attacco è indicata nella parte alta della carta.

Esempio: "Nessuna difesa possibile" significa che il difensore perde immediatamente i punti danno dell'attacco, indicati mettendo i gettoni Danno sul Guerriero. Quando il Guerriero subisce più danni dei suoi punti Resistenza, è eliminato dalla partita. Solo le carte Difesa e Specialità "In caso di eliminazione del Guerriero" possono riportarlo in gioco. "Difesa con le carte o i dadi": in questo caso, potete usare i dadi Schivata o le carte che avete in mano per tentare di neutralizzare l'attacco. "Difesa: solo carta Invulnerabilità" Potete difendervi solo con una carta che contiene l'indicazione "Invulnerabilità".

Carte Difesa

Queste carte riguardano delle potenti tecniche di difesa che tutti i giocatori possono usare con i propri Guerrieri. Proteggono dagli attacchi subiti per evitare che i Guerrieri siano eliminati. È possibile utilizzare l'effetto indicato sulla carta lanciando il numero di dadi indicato dalla Potenza (🎲) per il numero di volte indicato dalla Tecnica (👉).

- **Da pescare:** Quando si arriva su una casella gialla.
- **Da giocare:** A seconda delle carte:
 - In risposta a un attacco di carte o di dadi;
 - Solo in risposta a un attacco di anello;
 - Durante il proprio turno;
 - Dopo l'eliminazione del proprio Guerriero;Questi casi sono indicati sulla carta, nella parte superiore della figura.
- **Durata:** Il suo effetto è immediato. Se la combo riesce, la carta va scartata e messa sotto la pila delle carte Difesa. Se la combo della carta Difesa non riesce, il difensore subisce i danni dell'attacco, ma può conservare la carta.



Alcune carte Difesa possono essere utilizzate solo se si realizza una combo

Attenzione! Non è possibile giocare più di una carta "Contrattacco" per turno.

Carte Specialità

Sono carte "Trasformazione" del personaggio: carte di attacco o di difesa molto specifiche. È possibile utilizzare l'effetto indicato sulla carta lanciando il numero di dadi indicato dalla Potenza (🎲) per il numero di volte indicato dalla Tecnica (👉). Queste carte riguardano tecniche di difesa e di attacco particolari di **Dragon Ball Super** che possono essere usate da tutti i Guerrieri.

- **Da pescare:** Quando si arriva su una casella blu.
- **Da giocare:** A seconda delle carte:
 - All'inizio del turno;
 - In risposta a un attacco di carte o di dadi;
 - In risposta a un attacco di anello;
 - Se si sbaglia il primo lancio di dadi per le carte "Trasformazione", è possibile tentare un secondo lancio;
 - Per eseguire una fusione.
- **Durata:** Il suo effetto è immediato. Una volta utilizzata, va scartata mettendola sotto la pila delle carte Specialità.
- **Specificità:** È possibile utilizzare una sola carta Specialità per turno.



Le carte "Trasformazione" servono solo per ritentare una trasformazione che non si è riusciti a realizzare con il lancio di dadi del proprio Guerriero. È possibile ritentare la trasformazione con un nuovo lancio di dadi. Se anche questa volta la trasformazione non va a buon fine, si perde la carta.

Ad esempio: il giocatore non riesce a realizzare la trasformazione con Son Goku o non è soddisfatto del risultato ottenuto. Gioca quindi la carta "Ultima trasformazione" sulla quale è indicato "Con 5+", raggiunge il suo ultimo livello". Con il lancio dei dadi realizza 4, quindi perde la carta e non si trasforma.

ELENCO DEI GUERRIERI CLASSIFICATI PER RESISTENZA

Create la squadra più potente per conquistare la vittoria.

GUERRIERO			
Jiren	42	5	3
Jiren Full Power	42	6	4
Anilaza	37	5	4
Son Goku	34	3	2
Son Goku Super Saiyan	34	4	2
Son Goku Super Saiyan 2	34	5	2
Son Goku Super Saiyan 3	34	5	3
Son Goku Super Saiyan God	34	5	3
Son Goku Super Saiyan Blue	34	5	3
Son Goku Super Saiyan Blue + Kaioken	34	6	3
Son Goku Ultra Istinto -presagio-	34	6	4
Son Goku Ultra Istinto	34	6	4
Vegeta	33	3	2
Vegeta Super Saiyan	33	4	2
Vegeta Super Saiyan 2	33	5	3
Vegeta Super Saiyan Blue	33	5	3
Vegeta Super Saiyan Blue Evoluto	33	6	4
Toppo	32	5	3
Toppo, Dio della Distruzione	32	6	4
Kefla	32	5	3
Kefla Super Saiyan	32	6	4
Kale	30	3	2
Kale, Super Saiyan (Furiosa)	30	5	4
Kale, Super Saiyan	30	6	3
Hill	30	6	3
Son Gohan	28	3	2
Son Gohan Super Saiyan	28	4	2
Son Gohan Super Saiyan 2	28	5	2
Son Gohan Ultimo	28	5	2
Freezer	27	4	2
Golden Freezer	27	5	3
C-17	26	5	3
Dyspo	25	5	3
Caulifla	25	3	2
Caulifla Super Saiyan	25	4	2
Caulifla Super Saiyan 2	25	5	2
C-18	24	5	2
Piccolo	22	5	2
Cabba	21	3	2
Cabba Super Saiyan	21	4	2
Koichiartator	21	4	2
Pirina	20	4	2
Saonel	20	4	2
Brienne de Chateau	20	4	2
Ribrianne	20	5	3
Sanka Ku	20	4	2
Kakunsa	20	5	3
Su Roas	20	4	2
Rozie	20	5	3
Frost	20	4	3
Jimeze	19	4	3
Obuni	19	5	3
Bergamo	18	4	3
Lavender	17	4	2
Basil	17	4	2

GUERRIERO			
Monna	17	4	2
Maji Kayo	16	4	2
Narirama	16	4	2
Krillin	16	3	2
Tenshinhan	15	3	2
Damon	15	4	2
Gamisaras	15	4	1
Kunshi	15	4	3
Eremita della Tartaruga	13	3	2
Eremita della Tartaruga Massima Potenza	13	3	2
Napapa	14	4	2
Magetta	14	4	2
Kahseral	14	4	2
Zarfon	14	3	2
Tupper	14	4	2
Viara	13	3	2
Murichim	13	4	2
Prum	13	4	2
Rabanna	13	4	2
Paparoni	13	4	2
Zarbuto	13	4	2
Katopesla	12	4	2
Botaimo	12	4	1
Ganos	12	3	2
Ganos, Trasformato	12	4	2
Zoiray	12	3	2
Nink	12	3	1
Rubalt	11	3	2
Shanzza	11	3	2
Kettol	11	3	1
Hermila	11	4	2
Chappil	10	3	2
The Freecho	10	3	1
Vuon	10	3	1
Nigrissih	10	3	2
Majora	10	3	2
Darcolli	10	3	2
Vikal	10	3	1
Dr. Rota	9	3	1
Hyssop	9	3	1
Zium	9	2	1
Sorrel	9	2	1
Comfrey	9	3	2
Cocotte	9	3	2
Jilcol	9	3	1
Shosa	9	3	2
Oregano	8	3	2
Mechiorg	8	3	2
Mursarrah	8	3	2
Roselle	8	3	1
Hopp	8	3	1
Jirasen	8	3	2
Caway	8	3	1
Lilibeu	8	2	1