

**LISTA  
DELLE  
ABILITÀ**



**FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION**

**VER 1.5**



## V 1.5

**Accurate (Passaggio):** Il giocatore può aggiungere 1 al tiro del D6 quando passa la palla.

**Always Hungry (Straordinaria):** Il giocatore è sempre affamato e, come se non bastasse è disposto a divorare qualsiasi cosa! Se il giocatore usa l'abilità Throw Team-Mate, tira un D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con 2+ continua con il lancio. Con 1 il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente un D6: un secondo 1 significa che il compagno viene trangugiato e muore senza nessuna possibilità di salvezza (Apotecari, Regeneration o altro non possono essere usati). Se il compagno di squadra aveva la palla, questa devia una volta dalla casella che il compagno occupava. Se il secondo tiro è 2-6 il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione di Lancio viene considerata automaticamente come una palla persa. Tratta il giocatore con l'abilità Right Stuff come una palla persa.

**Animosity (Straordinaria):** Un giocatore affetto da Animosity odia qualsiasi compagno di squadra di una razza diversa dalla sua; ad esempio un Linemen Skaven in una squadra Underworlds Denizens odia tutti i propri compagni di squadra, a eccezione di Thrower Skaven, Blitzer Skaven e altri Linemen Skaven. Se un giocatore con l'abilità Animosity effettua un'Azione di Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira un D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off (ma dopo che il giocatore si è mosso). Con un 2+ l'Azione si svolge normalmente. Con 1 devi scegliere un altro bersaglio (non può essere un giocatore odiato dal giocatore con Animosity) o porre immediatamente fine all'Azione.

**Ball & Chain (Straordinaria):** I giocatori armati di Ball & Chain possono fare solo Azioni di Movimento. Per muoversi o Mettercela Tutta, posiziona sul giocatore la sagoma della Rimessa rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi tira un D6 e sposta il giocatore di una casella della direzione indicata; Non è richiesto un tiro Schivata (Dodge) se esce da una zona di placcaggio; Se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, viene malmenato dai tifosi come un giocatore che viene spinto fuori dal campo. Ripeti l'operazione per ciascuna casella di normale movimento a disposizione del giocatore. Se durante l'Azione di Movimento entra in una casella occupata da un giocatore in piedi, il giocatore con Ball & Chain

effettua un blocco contro chi occupa la casella, amico o rivale, seguendo le normali regole per il blocco, ma ignorando gli effetti dell'abilità Foul Appearance. Se il giocatore con Ball & Chain si muove in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, questi viene spintonato: effettua un tiro Armatura per vedere se si infortuna. In qualsiasi caso, se il giocatore con Ball & Chain spintona un altro giocatore, deve proseguire e porta avanti il movimento come descritto sopra. Un giocatore con Ball & Chain può Mettercela Tutta: prima tira per la direzione, spostalo in quella casella (se necessario risolvendo un blocco come descritto sopra) ed effettua il tiro Mettercela Tutta (a meno che il giocatore non sia già Atterrato come risultato del blocco). Se il giocatore con Ball & Chain viene Atterrato o collocato Prono, effettua immediatamente un tiro Infortunio (il tiro Armatura non è richiesto). Quando effettui un tiro Infortunio per il giocatore, considera il risultato Stordito come KO. Un giocatore con Ball & Chain e l'abilità Grab può usarla per un blocco come se stesse effettuando un'Azione Bloccare. Un giocatore con Ball & Chain non può mai usare le abilità: Diving Tackle, Frenzy, Kick-Off Return, Leap, Pass Block o Shadowing.

**Big Hand (Mutazione):** Una delle mani del giocatore è mostruosamente grande, ma comunque funzionante. Il giocatore ignora i modificatori delle zone di placcaggio avversarie o per il risultato del clima Acquazzone quando prova a raccogliere la palla.

**Block (Generale):** Un giocatore con l'abilità Block è molto abile nell'abbattere gli avversari. Se usata, l'abilità Block influenza i risultati ottenuti con il dado Blocco, come spiegato nelle regole dei Blocchi.

**Blood Lust (Straordinaria):** Di tanto in tanto i Vampiri devono nutrirsi del sangue dei vivi. Subito dopo aver dichiarato un'Azione con un Vampiro, tira un D6. Con 2+ il Vampiro può svolgere l'Azione normalmente. Con 1, invece, il Vampiro si deve nutrire di un compagno di squadra Thrall o di uno spettatore. Il Vampiro può continuare con l'Azione dichiarata o, se ha dichiarato un'Azione Bloccare, trasformarla in una Azione Movimento. In ogni caso, alla fine dell'azione dichiarata, ma prima di effettuare il Passaggio, un Hand Off o di segnare un punto, il Vampiro si deve nutrire. Se è adiacente ad uno o più compagni di squadra Thrall (in piedi, Proni o Storditi), sceglie uno da mordere ed effettua un tiro Infortunio per il Thrall, considerando ogni risultato Perdita come Gravemente Infortunato. L'Infortunio non causa un Turnover a meno che il Thrall non stia portando la palla. Nota che se un Vampiro è adiacente ad almeno un Thrall, deve morderne uno; non può restare affamato! Quando un

Vampiro ha morso il Thrall, può completare la sua Azione. Non riuscire a mordere un Thrall causa un Turnover e rende necessario che si nutra di uno spettatore: se è ancora in campo, sposta il Vampiro nello spazio delle Riserve. Allo stesso modo, se la squadra subisce un Turnover durante l’Azione di un Vampiro (ad esempio se tenta di schivare e viene Atterrato), colloca lo nello spazio delle Riserve (andrà fra i tifosi non appena si sarà ripreso). Se un Vampiro stava portando la palla quando è stato spostato nello spazio delle Riserve, la palla rimbalza dalla casella che occupava quando è stato rimosso, e non segna una meta se si trova nella Zona di Meta Avversaria.

**Bombardier (Straordinaria):** un Bombardier che non è Prono o Stordito può lanciare una Bomba anziché intraprendere qualsiasi altra Azione. Non è un’Azione Passaggio, perciò non consuma l’Azione Passaggio della squadra per quel turno. La Bomba viene lanciata usando le regole del lancio della palla (inclusi gli effetti del clima e l’uso del Hail Mary Pass), solo che il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di lanciare; ha bisogno di tempo per accendere la miccia! Intercettare i passaggi delle Bombe non causa Turnover. Tutte le abilità utilizzabili quando viene lanciata una palla possono essere usate anche quando si lancia una Bomba, con l’eccezione di Pass Block. Una Bomba può essere intercettata o ricevuta usando le stesse regole per prendere la palla, ma in questo caso il giocatore che la prende **deve** rilanciarla immediatamente. Questa è un’Azione bonus speciale che ha luogo al di fuori della normale sequenza di gioco. Avere la palla non impedisce a un giocatore di prendere o intercettare (e poi lanciare) una Bomba. La Bomba esplose quando atterra in una casella vuota o l’opportunità di prenderla fallisce o viene rifiutata (ovvero la bomba non rimbalza). In caso di palla persa, la Bomba esplose nella casella del lanciatore. Se atterra fra i tifosi, la Bomba esplose senza conseguenze (anche se i fan non saranno d’accordo!). Quando esplose, qualsiasi giocatore nella stessa casella è Atterrato, e i giocatori nelle caselle adiacenti sono Atterrati con un tiro di 4+. I giocatori possono essere colpiti da una bomba e considerati Atterrati anche se sono già Proni o Storditi. Effettua un tiro Armatura e Infortunio per qualunque giocatore Atterrato dalla Bomba. Le Perdite causate da una bomba non valgono punti Star Player.

**Bone-Head (Straordinaria):** Il giocatore non brilla per intelligenza. Per questo motivo devi tirare un D6 immediatamente dopo aver dichiarato un’Azione per questo giocatore ma prima di svolgerla. Con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla nel turno e la sua squadra perde l’Azione dichiarata per il turno.

Ad esempio, se un giocatore con Bone-Head dichiara un’Azione di Blitz e ottiene 1, la squadra non può dichiarare un’altra Azione di Blitz in quel turno. Il giocatore perde le sue zone di placcaggio, non può prendere la palla, intercettarla, passarla, contribuire al blocco o a un fallo di un altro giocatore, oppure muoversi volontariamente fino a che non ottiene un risultato pari a 2 o più all’inizio di un’Azione futura o se il drive termina.

**Break Tackle (Forza):** Il giocatore può usare la propria Forza anziché l’Agilità quando effettua un tiro Schivata (Dodge). Ad esempio, un giocatore con Forza 4 e Agilità 2 si considera avere Agilità 4 quando effettua un tiro schivata. Quest’abilità può essere usata una sola volta per turno.

**Catch (Agilità):** Un giocatore con l’Abilità Catch può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Prendere la palla. Inoltre, può ripetere il tiro del D6 se fallisce nel prendere un Hand-Off o nell’effettuare un intercetto.

**Chainsaw (Straordinaria):** Un giocatore armato di Motosega **deve** attaccare con essa invece di effettuare un blocco come parte di un’Azione Bloccare o Blitz. Quando la Motosega viene usata per attaccare, tira un D6 invece dei dadi Blocco. Con 2 o più la Motosega colpisce il giocatore avversario, ma con 1, “rincula” colpisce invece chi la brandisce! Effettua un tiro Armatura per il giocatore colpito dalla motosega, aggiungendo 3 al risultato. Se il tiro supera il VA della vittima, questa è Atterrata e Infortunata; effettua un tiro sulla tabella degli Infortuni. Se il tiro non supera il VA della vittima, l’attacco non ha effetto. Quando un giocatore armato di Motosega effettua un’Azione Fallo, aggiungi 3 al tiro Armatura, ma devi tirare per il rinculo come descritto sopra. Una Motosega accesa è pericolosa, perciò se un giocatore con una Motosega viene Atterrato per qualsiasi motivo, l’Allenatore avversario può aggiungere 3 al suo tiro Armatura per vedere se si infortuna. Bloccare un giocatore armato di Motosega è altrettanto pericoloso! Se un avversario viene atterrato mentre sta bloccando un giocatore con la motosega, aggiungi 3 al tiro Armatura. Quest’abilità può essere usata una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle abilità Frenzy o Multiple Block) e, se viene usata come parte di un’Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muoversi dopo averla usata. Le Perdite causate da un giocatore armato di Motosega non valgono punti Star Player.

**Claw (Mutazione):** Un giocatore con quest’abilità è benedetto da un’imponente chela di granchio o da artigli talmente affilati da rendere inutili le armature. Quando un avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un blocco e il risultato del tiro Armatura è 8

o più prima che vengono applicati i modificatori, effettua un tiro Infortunio a prescindere dall'AV dell'avversario.

**Dauntless (Generale):** Un giocatore con quest'abilità è in grado di affrontare persino gli avversari più potenti. Quest'abilità funziona solo quando il giocatore prova a bloccare un avversario che è più forte. Quando viene usata, l'Allenatore del giocatore con l'Abilità Dauntless tira un D6 ed aggiunge il risultato alla sua Forza. Se il totale è pari o inferiore alla Forza dell'avversario, il giocatore deve bloccare usando il suo normale valore di Forza. Se il totale è superiore, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una Forza pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco. La Forza dei giocatori viene calcolata prima che venga aggiunto qualsiasi contributo offensivo o difensivo, ma dopo tutti gli altri modificatori.

**Decay (Straordinaria):** Stare sul campo da gioco è difficile se il tuo corpo decomposto a malapena si tiene assieme. Quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla tabella dell'Infortunio, tira due volte sulla tabella delle Perdite e applica entrambi i risultati. Il giocatore salta sempre una sola partita futura per via dei suoi Infortuni, anche se subisce due risultati con lo stesso effetto. Un tiro Regeneration riuscito guarisce entrambi i risultati. Un giocatore con l'abilità Decay non può mai trarre benefici da un Apotecario, non saprebbe neanche da che parte cominciare.

**Dirty Player (Generale):** Un giocatore con questa abilità si è addestrato a lungo per apprendere ogni sorta di trucco sporco immaginabile. Aggiungi 1 a qualsiasi tiro Armatura o Infortunio effettuato da un giocatore con questa abilità quando effettua un Fallo come parte di un'Azione Fallo. Nota che puoi modificare solo uno dei tiri di dado, quindi se decidi di usare Dirty Player per modificare il tiro Armatura non puoi modificare anche il tiro Infortunio.

**Disturbing Presence (Mutazione):** La sola presenza di questo giocatore è inquietante, sia questo a causa di una fitta nube di mosche, di spruzzi di aflore soporifero, di un'aura di caos o di freddo intenso o di un feromone che provoca paura o panico. Quale che sia la natura di questa mutazione, qualsiasi giocatore deve sottrarre 1 dal D6 quando passa, intercetta o prende la palla per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono o Stordito.

**Diving Catch (Agilità):** Il giocatore è abilissimo nel tuffarsi per prendere palle che gli altri non riescono a raggiungere e ad afferrare al volo i passaggi più accurati. Può aggiungere 1 a qualsiasi tiro per Prendere la

palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella. Inoltre, il giocatore può provare a prendere qualsiasi passaggio, calcio d'inizio o rimessa dei tifosi, (ma non le palle che rimbalzano) che atterra in una casella vuota di una delle sue zone di placcaggio come se fosse atterrato nella propria casella, senza lasciare la casella che occupa. Una presa fallita fa rimbalzare la palla dalla casella del giocatore con Diving Catch. Se ci sono due o più giocatori di entrambe le squadre in posizione tale da poter usare questa abilità nello stesso momento, si intralciano e nessuna può usarla.

**Diving Tackle (Agilità):** Il giocatore può usare questa abilità dopo che un giocatore avversario prova a schivare per uscire da qualsiasi sua zona di placcaggio. Il giocatore avversario deve sottrarre 2 dal proprio tiro Schivata per lasciare la zona di placcaggio del giocatore. Se un giocatore prova a lasciare la zona di placcaggio di più giocatori con Diving Tackle, solo uno dei giocatori avversari può usare Diving Tackle. Diving Tackle può essere usata su una schivata ripetuta se non è stato dichiarato l'utilizzo al primo tiro Schivata. Una volta che la schivata è risolta, ma prima di qualsiasi (eventuale) tiro Armatura per l'avversario, il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore che schiva, ma non si effettua nessun tiro Armatura o Infortunio.

**Dodge (Agilità):** Un giocatore con l'abilità Dodge è molto abile nell'evitare gli avversari e può ripetere il tiro del D6 se non riesce a schivare per uscire da qualsiasi zona di placcaggio. Tuttavia, può ripetere un solo tiro Schivata fallito per turno. Inoltre, l'abilità Dodge, se viene utilizzata, influenza il risultato del dado Blocco, come spiegato nelle regole dei Blocchi.

**Dump-Off (Passaggio):** Questa abilità consente al giocatore di effettuare un Passaggio Rapido quando un avversario dichiara che sta per effettuare un blocco su di lui, consentendogli di sbarazzarsi della palla prima che venga colpito. Applica le normali regole per i lanci (inclusi gli Intercetti), con l'eccezione che il risultato del lancio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine il blocco, poi prosegue con il proprio turno. Dump-off non può essere usata nel secondo blocco di un avversario con l'abilità Frenzy o in combinazione con le abilità Bombardier o Throw Team-mate.

**Extra Arms (Mutazione):** Un giocatore con Extra Arms può aggiungere 1 ad ogni tentativo di raccogliere, prendere o intercettare la palla.

**Fan Favourite (Straordinaria):** I tifosi amano talmente tanto vedere questo giocatore in campo che persino i



fan avversari esultano per la tua squadra. Per rappresentarlo, per ciascun giocatore Fan Favourite in campo, la tua squadra riceve un modificatore FAMA addizionale di +1 per qualsiasi risultato per i tiri sulla Tabella del Calcio d'Inizio, ma non per i tiri Ricompensa.

**Fend (Generale):** Questo giocatore è specializzato nel tenere a bada potenziali attaccanti. I giocatori avversari non possono proseguire dopo i blocchi effettuati contro questo giocatore, anche se il giocatore con Fend, è Atterrato. Il giocatore avversario può comunque continuare a muoversi dopo il blocco se ha dichiarato una Azione Blitz.

**Filty Rich (Straordinaria):** Questo giocatore ha accesso a tanto denaro quanto nemmeno nei puoi immaginare, e non ha nessuna remora ad usarlo a suo vantaggio. Se un giocatore con quest'abilità viene espulso dall'arbitro (per un fallo o qualsiasi altra cosa), tira un D6. Con un risultato di 2 o più non viene espulso. Se è in uso una regola che vieta l'uso delle Mazzette, questa regola non si applica.

**Foul Appereance (Mutazione):** L'aspetto del giocatore è talmente orribile che qualsiasi giocatore avversario che desidera bloccarlo (o usare un attacco speciale che sostituisce un blocco) deve prima tirare un D6 e ottenere 2 o più. Se il giocatore avversario ottiene 1, è troppo disgustato per tentare il blocco, e questo ultimo va sprecato (sebbene il team avversario non subisca un Turnover).

**Frenzy (Generale):** Un giocatore con quest'abilità è uno psicopatico sbavante che attacca gli avversari con rabbia incontrollabile. A meno che non venga ignorata in qualche modo, questa abilità **deve** essere sempre usata. Quando effettua un blocco, un giocatore con questa abilità **deve** sempre proseguire se può. Se viene scelto un risultato Spintonato o Difensore Incespica, il giocatore **deve** immediatamente effettuare un secondo blocco contro lo stesso avversario fintanto che entrambi sono in piedi ed adiacenti. Se possibile, il giocatore **deve** proseguire anche dopo questo secondo blocco. Se il giocatore con Frenzy sta effettuando un'Azione Blitz **deve** spendere una casella di movimento ed effettuare il secondo blocco, a meno che non abbia esaurito il movimento normale e non possa più Mettercela Tutta. Nota che se un giocatore che effettua il blocco ha l'abilità Dauntless, o se il giocatore bersaglio del blocco ha l'abilità Foul Appereance, questi tiri devono essere ripetuti per il secondo blocco. Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella Zona di Meta del giocatore con Frenzy senza atterrarlo (dando luogo a una Meta), il giocatore con Frenzy non

può effettuare il secondo blocco, poiché la partita si interrompe prima che possa farlo.

**Grab (Forza):** Un giocatore con quest'abilità ama afferrare l'avversario e scaraventarlo nelle vicinanze. Per rappresentarlo, solo quando effettui un'Azione Bloccare o se il blocco del giocatore risulta in uno spintone, esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente in cui spintonare l'avversario. Quando effettui un'Azione Bloccare o Blitz, Grab e Side Step si annullano a vicenda e si applicano le regole standard dello spintonamento. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti. Un giocatore con l'abilità Grab non può mai apprendere o guadagnare l'abilità Frenzy in nessun modo. Allo stesso modo, un giocatore con l'abilità Frenzy non può mai apprendere o guadagnare l'abilità Grab in nessun modo.

**Guard (Forza):** Un giocatore con quest'abilità contribuisce a un blocco offensivo o difensivo anche se si trova nella zona di placcaggio di un altro giocatore. Quest'abilità non può essere usata per contribuire ad un fallo.

**Hail Mary Pass (Passaggio):** Il giocatore può lanciare la palla in qualsiasi casella del campo di gioco. Il misuratore di distanza non viene usato. Tira un D6 (il tiro può essere ripetuto con l'abilità Pass o la ripetizione di squadra). Il tiro non può essere modificato in nessun modo. Con 1 il giocatore perde la palla e la palla rimbalza una volta dalla casella del lanciatore; con 2-6 il giocatore può effettuare il passaggio. L'Hail Mary Pass non può essere intercettato, ma non è mai accurato: la palla manca automaticamente il bersaglio e devia di tre caselle. Nota che se sei fortunato la palla potrebbe ritornare nella casella bersaglio! Nota che questa abilità non può essere usata in un Temporale o assieme all'abilità Throw Team-mate.

**Horns (Mutazione):** Un giocatore con le corna può usarle per colpire l'avversario. Horns aggiunge 1 alla Forza del giocatore per qualsiasi blocco che effettua durante un'Azione Blitz.

**Hypnotic Gaze (Straordinaria):** Il giocatore ha una potente abilità telepatica che può usare per stordire un avversario fino a immobilizzarlo. Il giocatore può usare Hypnotic Gaze alla fine della propria Azione Movimento su un giocatore avversario in una casella adiacente. Effettua un tiro Agilità per il giocatore con Hypnotic Gaze, applicando un modificatore di -1 per ciascuna zona di placcaggio avversaria in cui si trova, esclusa quella della vittima. Se supera il test, il giocatore avversario perde le proprie zone di placcaggio e non può prendere, intercettare o passare la palla,

contribuire al blocco o al fallo di un altro giocatore, oppure muoversi volontariamente fino all'inizio della sua Azione successiva o finché il drive non termina. Se il tiro fallisce, Hypnotic Gaze non ha effetto.

**Juggernaut (Forza):** Un giocatore con questa abilità è praticamente impossibile da fermare una volta che è in corsa. Se questo giocatore effettua un'Azione Blitz, il giocatore avversario non può effettuare le abilità Fend, Stand Firm o Wrestle contro i suoi blocchi. Il giocatore con l'abilità Juggernaut può inoltre scegliere di considerare un risultato Entrambi a Terra come Spintonamento nei blocchi che effettua durante una Azione Blitz.

**Jump Up (Agilità):** Un giocatore con questa abilità riesce a rientrare rapidamente in partita. Se il giocatore dichiara qualsiasi Azione che non sia un Blocco, può rialzarsi gratuitamente senza spendere le tre caselle di movimento. Il giocatore può inoltre dichiarare un'Azione Bloccare mentre è Prono, ma ciò richiede un tiro Agilità con un modificatore di +2 per determinare se riesce a completare l'Azione. A questo tiro non si applicano altri modificatori. Un tiro superato consente al giocatore di rialzarsi gratuitamente e bloccare un avversario adiacente. Un tiro fallito fa sprecare la Azione Bloccare e il giocatore non può rialzarsi.

**Kick (Generale):** Il giocatore sa come calciare la palla con grande precisione. Per usare questa abilità, il giocatore deve essere schierato sul campo da gioco quando la sua squadra da il calcio d'inizio. Il giocatore non può essere schierato in nessuna fascia laterale o sulla linea di scrimmage. Il giocatore può effettuare il calcio d'inizio solo se tutte queste condizioni sono soddisfatte. Dal momento che il calcio è accurato, *puoi* scegliere di dimezzare il numero delle caselle di cui la palla devia nel calcio d'inizio arrotondando per difetto (quindi 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

**Kick-Off Return (Generale):** Un giocatore della squadra che riceve che non si trova sulla linea di scrimmage o in una zona di placcaggio avversaria può usare questa abilità quando viene calciata la palla. Il giocatore può muoversi di massimo di tre caselle (a prescindere dal suo MO) dopo che la palla ha deviato, ma prima di tirare sulla tabella del Calcio d'Inizio. Questa abilità non può essere usata nel caso in cui il calcio d'inizio generi un touchback e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

**Kick Team-Mate (Straordinaria):** Quando un giocatore con questa abilità effettua una Azione di Blitz, può calciare un giocatore compagno di squadra adiacente che possiede le abilità Right Stuff ed è in piedi, invece di effettuare il blocco. Nessun tiro per il Blocco viene

effettuato, al suo posto viene calciato il compagno "bersaglio" come se fosse la palla. L'Allenatore Capo dichiara se vuole usare un D6 per un calcio corto o 2D6 per un calcio lungo più rischioso. Se tira 2D6 e ottiene un doppio, il kicker è stato un po' troppo entusiasta, tirare un tiro Infortunio per il giocatore "bersaglio", considerando un risultato Stordito come un KO (se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui era). Altrimenti il giocatore calciato viene "mosso" in linea retta direttamente dalla casella del Kicker di un numero di caselle uguale al risultato del/i dado/i. Poi rimbalza di tre caselle. Il giocatore calciato non si considera atterrare nelle prime due caselle ma solo in quella finale dopo le varie deviazioni. Se il giocatore atterra fuori del campo, è pestato dalla folla e mandato direttamente nello spazio dei KO della panchina. Se stava trasportando la palla, questa viene rimessa in gioco normalmente, partendo dall'ultima casella attraversato dal giocatore calciato prima di finire fuori dal campo. Se la casella finale dove atterra il giocatore calciato è occupata da un altro giocatore, questo viene Atterrato e si tira per l'Armatura (anche se era già Prono o Stordito), mentre il giocatore calciato devia di un'altra casella. Se finisce ancora sopra un altro giocatore, tirare ancora per la deviazione fino a quando non atterra in una casella vuota o fuori dal campo. Nota che solo il primo giocatore su cui rimbalza è Atterrato. Poi usare l'abilità Right Stuff per determinare come atterra il giocatore calciato. Nei passi dove l'abilità parla di giocatore lanciato, intenderla come calciato. Se il giocatore calciato si "muove" di 6,7 o 8 caselle (prima della deviazione), il tiro per Atterrare subisce un modificatore -1; se si "muove" di 9 caselle o più, il tiro per Atterrare subisce un modificatore di -2;

**Leader (Passaggio):** Il giocatore è un leader naturale e comanda la squadra dalle retrovie. Una squadra che include uno o più giocatori con l'abilità Leader, guadagna una ripetizione di squadra addizionale in ogni tempo, che però può essere usata solo se hai almeno un giocatore con l'abilità Leader sul campo (anche se Prono e Stordito). Come le ripetizioni di squadra standard, la ripetizione ottenuta con l'abilità Leader può essere mantenuta nei tempi supplementari se non viene usata, ma la squadra non ne riceve una nuova all'inizio dei tempi supplementari.

**Leap (Agilità):** Un giocatore con l'abilità Leap può balzare in qualsiasi casella vuota entro due caselle da esso, anche se ciò richiede saltare oltre un altro giocatore di una delle squadre. Effettuare un salto costa al giocatore due caselle di movimento. Se necessario può Mettercela Tutta per saltare; in tal caso, se il tiro (o i tiri!) Mettercela Tutta fallisce, si considera Atterrato

nella casella in cui stava saltando. Per farlo saltare, muovi il giocatore in qualsiasi casella vuota distante una o due caselle dalla sua casella attuale e poi effettua un tiro Agilità per il giocatore. Non si applicano modificatori al tiro di questo D6, a eccezione del bonus conferito dall'abilità Very Long Legs. Il giocatore non è tenuto a schivare per lasciare la casella da cui parte. Se il giocatore effettua con successo il tiro del D6, esegue un salto perfetto e può continuare a muoversi. Se il giocatore fallisce il test di Agilità, viene Atterrato nella casella verso cui stava saltando e l'allenatore avversario effettua un tiro Armatura per vedere se si è infortunato. Un giocatore può usare l'abilità Leap solo una volta per turno.

**Loner (Straordinaria):** Che sia per inesperienza, arroganza, ferocia animale o soltanto stupidità, i solitari non lavorano bene con il resto della squadra. Di conseguenza, un giocatore con l'abilità Loner può usare le ripetizioni di squadra ma deve prima tirare un D6. Con un risultato di 4+ può usare la ripetizione di squadra normalmente. Con 1-3 il risultato originale resta, senza che venga effettuata la ripetizione, ma la ripetizione di squadra è persa (ovvero usata).

**MightyBlow (Forza):** Aggiungi 1 a qualsiasi tiro Armatura oppure Infortunio effettuato da un giocatore con questa abilità quando un avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un blocco. Nota che puoi modificare solo uno dei tiri, quindi se decidi di usare Mighty Blow per modificare il tiro Armatura, non puoi modificare anche il tiro Infortunio. Mighty Blow non può essere usato con le abilità Stab o Chainsaw.

**Monstrous Mouth (Straordinaria):** Un giocatore con Monstrous Mouth può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Prendere la palla. Può inoltre ripetere il tiro del D6 quando non riesce a ricevere un Hand-off o a intercettare la palla. Inoltre, l'abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstrous Mouth.

**Multiple Block (Forza):** All'inizio di un'Azione Bloccare, un giocatore che è adiacente ad almeno due avversari può scegliere di effettuare un blocco su due di essi. Effettua ciascun blocco uno dopo l'altro normalmente, con l'eccezione che la Forza di ciascun difensore è incrementata di 2. Il giocatore non può proseguire dopo nessuno dei due blocchi quando usa questa abilità, quindi Multiple Block può essere usata al posto di Frenzy, ma non assieme. Per poter effettuare il secondo blocco, il giocatore deve ancora essere in piedi dopo il primo blocco. Nota che se ci sono più di due giocatori adiacenti, puoi aspettare che il primo blocco sia risolto prima di dichiarare il bersaglio del secondo blocco.

**Nerves of Steel (Passaggio):** Il giocatore ignora i modificatori per le zone di placcaggio avversarie quando prova a passare, prendere o intercettare la palla.

**No Hands (Straordinaria):** Il giocatore non può raccogliere, intercettare o portare la palla e fallisce automaticamente ogni tiro per Prendere la palla, poiché è letteralmente sprovvisto di mani oppure le ha impegnate. Se prova a raccogliere la palla, essa rimbalza e causa un turnover in caso ciò avvenga nel turno della sua squadra.

**Nurgle'sRot (Straordinaria):** Se un giocatore con l'abilità Nurgle's Rot uccide un avversario durante un'Azione Bloccare, Blitz o Fallo e quel giocatore avversario viene in seguito rimosso dalla scheda della squadra durante la fase 4 – Ingaggia e Licenzia della sequenza Post-partita, l'avversario contrae la Putrefazione di Nurgle anziché morire e può unirsi alla tua squadra nelle partite future. Nota che i giocatori con Forza 5 o più e/o le abilità Decay, Regeneration, o Stunty non possono contrarre la Putrefazione di Nurgle. Il giocatore si unisce alla squadra nurgle come Rotter, senza punti Star Players o miglioramenti, a prescindere da quali avesse prima e può essere aggiunto gratuitamente alla scheda (roster) di squadra fintanto che la squadra ha riquadri disponibili. Considera comunque il valore pieno del nuovo rotter ai fini del valore totale della squadra nurgle.

**Pass (Passaggio):** Un giocatore con l'abilità Pass può ripetere il tiro del D6 se effettua un passaggio inaccurato o se perde la palla.

**Pass Block (Generale):** Un giocatore con questa abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dal suo MO) quando l'allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per passare la palla, ma non che sta per lanciare un compagno anche se questo ha la palla. L'allenatore avversario non può cambiare idea riguardo al passaggio una volta che viene dichiarato l'uso di Pass Block. Il movimento viene svolto fuori dalla sequenza, dopo che la gittata è stata misurata, ma prima che venga tentato qualsiasi tentativo di intercetto. Un giocatore non può effettuare il movimento a meno che non sia in grado di raggiungere una destinazione valida, e non può seguire una traiettoria che non gli consenta di raggiungere una destinazione valida. Una destinazione valida è: una posizione da cui può provare a intercettare, la casella vuota che è il bersaglio del passaggio, oppure una casella da cui la sua zona di placcaggio si estenda sul lanciatore o sul ricevitore. Il giocatore non può interrompere il movimento finché non ha raggiunto una destinazione valida, è stato trattenuto dall'abilità Tentacles o è stato Atterrato. Il movimento speciale è

gratuito e non influenza in alcun modo l'abilità del giocatore di muoversi in un'Azione successiva. Il movimento viene effettuato usando tutte le normali regole e abilità (ad esempio, bisogna schivare per lasciare le zone di placcaggio dei giocatori avversari). I giocatori con l'abilità Pass Block possono usarla contro un passaggio Dump-off. Se un giocatore che effettua un Pass Block nel proprio turno viene Atterrato si verifica un Turnover, e nessun altro giocatore può effettuare movimenti Pass Block. Il turno termina non appena l'esito del passaggio e del blocco sono stati risolti.

**Piling On (Forza):** Il giocatore può usare questa Abilità dopo aver eseguito un Blocco come parte di un'Azione di Bloccare o Blitz, ma solo se in quel momento è in piedi adiacente alla vittima e la vittima è stata Atterrata. Puoi usare una ripetizione di squadra per ripetere il tiro Armatura o il tiro Infortunio. Poi il giocatore che esegue Piling On viene collocato Prono nella propria casella; non viene effettuato per lui nessun tiro Armatura. Piling On non causa un Turnover, a meno che il giocatore che lo effettua non stia portando la palla. Piling On non può essere usato con le abilità Stab o Chainsaw. Se un giocatore con l'abilità Loner vuole usare Piling On, tira un D6. Con 1-3 la ripetizione della squadra viene spesa, ma il giocatore rimane in piedi e non puoi ripetere il tiro Armatura o il tiro Infortunio.

**PrehensileTail (Mutazione):** Il giocatore ha una coda lunga e spessa che può usare per far perdere l'equilibrio agli avversari. Per rappresentarlo, i giocatori avversari devono sottrarre 1 dal tiro del D6 se provano a schivare per uscire da qualsiasi zona di placcaggio del giocatore.

**Pro (Generale):** Un giocatore con questa abilità è un temprato veterano che commette raramente degli errori. Una volta per turno, tuo e dell'avversario, un Pro può ripetere qualsiasi tiro di dado che ha effettuato a eccezione dei tiri Armatura, Infortunio o Perdita, anche se è Prono o Stordito. Tuttavia, prima di effettuare la ripetizione, il suo allenatore deve tirare un D6. Con 4,5 o 6 la ripetizione può essere effettuata. Con 1,2 o 3 il risultato originale viene mantenuto e non può essere ripetuto tramite un'abilità o una ripetizione di squadra; ad ogni modo, se è il tuo turno, puoi ripetere il tiro del Pro con una ripetizione di squadra.

**Really Stupid (Straordinaria):** Questo giocatore è senza dubbio una delle creature più ottuse ad aver mai calcato un campo di Blood Bowl. Per questo motivo devi tirare immediatamente un D6 dopo aver dichiarato un'Azione di quel giocatore, ma prima di effettuarla. Se ci sono uno o più giocatori in piedi della stessa squadra adiacenti alla casella del giocatore con l'abilità Really Stupid, e che non hanno a loro volta la stessa abilità,

aggiungi 2 al tiro del D6. Con un risultato di 1-3, il giocatore con Really Stupid, resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Esso non può fare nulla nel turno, e la squadra del giocatore perde l'Azione dichiarata per il turno (ad esempio, se un giocatore con l'abilità Really Stupid dichiara un'Azione Blitz e fallisce il tiro Really Stupid, la squadra non può dichiararne un'altra Azione Blitz in quel turno). Il giocatore perde le proprie zone di placcaggio e non può prendere, intercettare o passare la palla, contribuire al blocco o al fallo di un altro giocatore, oppure muoversi volontariamente fino a quando non riesce a superare il tiro Really Stupid all'inizio di un'Azione successiva o finché il Drive non termina.

**Regeneration (Straordinaria):** Se il giocatore subisce un risultato Perdita sulla tabella dell'Infortunio, tira un D6 per l'abilità Regeneration dopo il tiro sulla tabella delle Perdite e dopo quelli per qualsiasi Apotecario, se concessi. Con 1-3 il giocatore subisce il risultato di quell'Infortunio. Con 4-6 il giocatore guarisce dallo Infortunio dopo un breve intervallo per "ricomporsi" e viene collocato invece nel box delle Riserve. I tiri Regeneration non possono essere ripetuti. Nota che un giocatore avversario guadagna comunque punti Star Player normalmente per avere inflitto un risultato Perdita al giocatore con questa abilità, anche se non lo influenza come di consueto.

**Right Stuff (Straordinaria):** Un giocatore con l'abilità Right Stuff può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l'abilità Throw Team-Mate (vedi Throw Team-Mate per i dettagli su come viene lanciato). Quando un giocatore con questa abilità viene lanciato o risulta in una palla persa ed esso termina in una casella non occupata, deve effettuare un tiro Atterraggio, a meno che non atterri su un altro giocatore durante il lancio. Un tiro Atterraggio è un tiro Agilità con modificatore -1 per ciascuna zona di placcaggio avversaria nella casella in cui il giocatore atterra. Se supera il tiro, esso atterra in piedi; se lo fallisce o se atterra su un altro giocatore durante il lancio, viene collocato Prono e deve superare un tiro Armatura per evitare un infortunio. Se il giocatore non subisce un infortunio nell'atterraggio, può effettuare un'Azione in seguito nel turno se non l'ha già fatto. Un tiro Atterraggio fallito o atterrare tra i tifosi non causa un Turnover, a meno che il giocatore non stesse portando la palla.

**Safe Throw (Passaggio):** Il giocatore è esperto nel lanciare la palla in modo che all'avversario sia più difficile intercettarla. Se un passaggio effettuato da questo giocatore viene intercettato, il giocatore con questa abilità può effettuare un tiro Agilità non modi-



ficato. Se ha successo, l'intercetto viene annullato e la sequenza del Passaggio continua normalmente. Inoltre, se questo giocatore perde palla quando passa la palla (non in caso di una Bomba o di un compagno di squadra lanciato) con qualsiasi risultato, eccetto un 1 naturale riesce a mantenere il controllo della palla anziché subire perderla, e la squadra non subisce un Turnover.

**Secret Weapon (Straordinaria):** Alcuni giocatori sono armati con speciali equipaggiamenti chiamati spesso "armi segrete". L'uso di armi segrete, comunque, non è consentito, e gli Arbitri hanno la brutta abitudine di espellere i giocatori che ne fanno uso. Alla fine di un drive in cui un giocatore con questa abilità ha giocato in qualsiasi momento, l'arbitro lo espelle dal campo e lo invia nelle prigioni in compagnia di chi è stato sorpreso a commettere falli durante la partita, a prescindere che il giocatore sia ancora sul campo o meno.

**Shadowing (Generale):** Il giocatore può usare questa abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria lascia volontariamente una casella delle sue zone di placcaggio per qualunque motivo (non contano gli spintoni o qualsiasi altro movimento involontario). L'allenatore avversario tira 2D6, aggiungendo il MA del proprio giocatore e sottraendo il MA del giocatore con l'abilità Shadowing dal totale. Se il totale è 7 o meno, il giocatore con l'abilità Shadowing può muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario. È un movimento gratuito e, quando lo effettua, il giocatore non deve effettuare nessun tiro Schivata. Se il totale è 8 o più, il giocatore avversario evita il giocatore con Shadowing, e quest'ultimo deve restare nella casella in cui si trova. Un giocatore può usare l'abilità Shadowing un qualsiasi numero di volte per turno. Se ha lasciato la zona di placcaggio di più giocatori con l'abilità Shadowing, solo uno di loro può provare ad usare l'abilità.

**Side Step (Agilità):** Un giocatore con questa abilità è in grado di evitare con classe un attaccante. Per rappresentarlo, il **suo** allenatore (anziché l'allenatore avversario) può scegliere in quale casella viene mosso il giocatore quando viene spintonato. Inoltre, l'allenatore può scegliere di muovere il giocatore in qualsiasi casella adiacente, non solo le tre mostrate nello schema dello spintonamento. Nota che il giocatore non può usare questa abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla sua. L'allenatore può scegliere in quale casella viene mosso il giocatore anche se quest'ultimo viene Atterrato dopo lo spintonamento.

**Sneaky Git (Agilità):** Questo giocatore è talmente rapido e abile da piazzare una bella pedata su un

avversario a terra senza attirare l'attenzione dello arbitro, a meno che quest'ultimo non senta il rumore della armatura che si ammacca! Durante un'Azione Fallo un giocatore con questa abilità non viene espulso per avere ottenuto un risultato doppio sul tiro Armatura, a meno che il tiro Armatura non sia riuscito.

**Sprint (Agilità):** Il giocatore può provare a muoversi di un massimo di tre caselle extra anziché delle normali due quando ce la Mette Tutta. L'allenatore deve comunque tirare per vedere se il giocatore è Atterrato in ciascuna casella extra in cui entra.

**Stab (Straordinaria):** Un giocatore con questa abilità è armato con qualcosa in grado di pugnalarlo, dilaniare o fare a pezzi un avversario come zanne aguzze o un fidato pugnale. Questo giocatore può pugnalarlo un avversario anziché effettuare un blocco. Effettua un tiro Armatura senza modificatori per la vittima. Se il risultato è inferiore o uguale al Valore di Armatura della vittima, l'attacco non ha effetto. Se il risultato supera il Valore di Armatura della vittima, questa è ferita e si deve effettuare un tiro Infortunio. Il tiro Infortunio ignora qualsiasi tipo di modificatore, compresi gli Infortuni Persistenti. Se Stab viene usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muoversi dopo averla usata. Le perdite causate da una pugnalata non contano al fine dei punti Star Player.

**Stake (Straordinaria):** Il giocatore è armato con uno speciale paletto aguzzo benedetto che provoca danni addizionali ai Non Morti e a quelli che lavorano per loro. Questo giocatore può aggiungere 1 al tiro Armatura quando effettua un attacco con lo Stake contro qualsiasi giocatore che giochi per le squadre di Khemri Tomb Kings, Necromantic Horror, Shambling Undead, o Vampiri.

**Stand Firm (Forza):** Un giocatore con questa abilità può scegliere di non essere spintonato come risultato di un blocco. Può decidere di ignorare lo spintonamento causato dai risultati Spintonato, e di essere atterrato nella casella in cui si trova come risultato di Difensore a terra e Difensore incespica. Se un giocatore viene spintonato contro un giocatore che sta usando Stand Firm, nessuno dei due giocatori si muove.

**Strip Ball (Generale):** Quando un giocatore con questa abilità blocca un avversario con la palla, applicare un risultato Spintonato o Difensore incespica fa cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spintonato, anche se non viene Atterrato.

**Strong Arm (Forza):** il giocatore può aggiungere 1 al D6 quando effettua un passaggio a gittata Corta, Lunga o Bomba.

**Stunty (Straordinaria):** Il giocatore è talmente piccolo che placcarlo è difficile. Quando effettui un tiro Schivata per un giocatore con questa abilità, ignora qualsiasi modificatore per le zone di placcaggio avversarie sulla casella in cui si muove (a meno che non abbia l'abilità Secret Weapon, nel qual caso è troppo indaffarato con l'arma per sfruttare la propria taglia). Sfortunatamente, i giocatori con l'abilità Stunty faticano a tirare la palla lontano, quindi c'è un modificatore addizionale di -1 quando effettuano un passaggio. Infine, quando effettui un tiro Infortunio per un giocatore Stunty, un risultato di 7 (dopo i modificatori) viene considerato KO, e un risultato di 9 (dopo i modificatori) viene considerato Gravemente Infortunato. Il giocatore viene collocato nello spazio dei Morti e Feriti, e salta il resto della partita, ma non è necessario tirare sulla tabella delle Perdite.

**Sure Feet (Agilità):** Il giocatore può ripetere il tiro del D6 se viene Atterrato quando prova a Mettercela Tutta. Può usare l'abilità Sure Feet solo una volta per turno.

**Sure Hands (Generale):** Un giocatore con l'abilità Sure Hands può ripetere il tiro del D6 se non riesce a raccogliere la palla. Inoltre, l'abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con questa abilità.

**Swoop (Straordinaria):** Questo giocatore è provvisto di un paio d'ali rudimentali, sia naturali che artificiali che gli permette di planare (anziché precipitare in modo sgraziato) quando viene lanciato da un compagno di squadra. Se un giocatore con l'abilità Swoop è lanciato da un giocatore con l'abilità Throw Team-mate, usa la sagoma della Rimessa anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. Ogni volta che il giocatore devia, l'Allenatore mette la sagoma delle Rimesse sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi tira un D6 e sposta il giocatore di una casella nella direzione indicata. Inoltre, quando effettui il tiro per vedere se il giocatore atterrerà o meno in piedi (come per l'abilità Right Stuff), aggiungi 1 al risultato. Quando un giocatore con le abilità Stunty e Swoop, schiva ("dodgia"), non ignora i modificatori per le zone di placcaggio avversarie nella casella in cui si sta spostando; la presenza di un grosso paio d'ali gli nega qualsiasi beneficio avesse potuto ottenere essendo piccolo e scattante.

**Tackle (Generale):** I giocatori avversari che sono in piedi in qualsiasi zona di placcaggio di questo giocatore non possono usare l'abilità Dodge se provano a schivare per uscire da una delle sue zone di placcaggio, né possono usare l'abilità Dodge se il giocatore effettua un blocco contro di loro e usa l'abilità Tackle.

**Take Root (Straordinaria):** Subito dopo aver dichiarato un'Azione con questo giocatore, tira un D6. Con 2 o più, il giocatore può effettuare normalmente la sua Azione. Con 1, il giocatore "mette radici", e il suo MO viene considerato 0 fino al termine del drive, oppure fino a quando non viene Atterrato o collocato Prono (e no, i giocatori della sua stessa squadra non possono provare a bloccarlo per abbatterlo!). Un giocatore che ha messo radici non può Mettercela Tutta, non può essere spintonato per nessun motivo né usare qualsiasi abilità che gli consentirebbe di muoversi dalla casella in cui si trova o di essere collocato Prono. Il giocatore può bloccare i giocatori adiacenti senza proseguire come parte di un'Azione Bloccare. Tuttavia, se un giocatore fallisce il tiro Take Root come parte di un'Azione Blitz, non può effettuare un blocco in quel turno, ma può tirare per rialzarsi se è Prono.

**Tentacles (Mutazione):** Il giocatore può usare questa abilità quando un giocatore avversario prova a schivare o saltare fuori da qualsiasi sua zona di placcaggio. L'allenatore avversario tira 2D6, aggiungendo la ST del suo giocatore e sottraendo dal risultato la ST del giocatore con Tentacles. Se il risultato finale è 5 o meno, il giocatore che si muove viene trattenuto e la sua Azione termina immediatamente. Se un giocatore prova a lasciare la zona di placcaggio di più giocatori con l'abilità Tentacles, solo uno può provare ad afferrarlo con i tentacoli.

**Thick Skull (Forza):** Questo giocatore considera un risultato di 8 sulla tabella degli Infortuni, dopo che sono stati applicati gli eventuali modificatori, come un risultato Stordito anziché come KO. Questa abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono o Stordito.

**Throw Team-Mate (Straordinaria):** Un giocatore con questa abilità può lanciare un compagno di squadra anziché la palla. Ciò ovviamente include la palla se il giocatore lanciato la stava portando! Il giocatore che lancia deve terminare il proprio movimento dell'Azione Passaggio in piedi accanto al compagno da lanciare, che deve avere l'abilità Right Stuff ed essere in piedi. Il passaggio viene svolto esattamente allo stesso modo come se il giocatore con l'abilità Throw Team-mate stesse passando la palla, ma egli deve sottrarre 1 dal tiro del D6 quando passa il giocatore; le palle perse non sono automaticamente Turnover e i passaggi Lunghi o le Bombe non sono possibili. Inoltre, i passaggi accurati vengono considerati inaccurati, quindi fanno deviare il giocatore lanciato tre volte, dal momento che è più pesante e difficile da passare rispetto alla palla. Il giocatore lanciato non può essere intercettato. In caso di palla persa, il compagno atterra nella casella che occupava prima. Se devia fuori dal campo, viene



malmenato dai tifosi allo stesso modo di un giocatore spinto fuori dal campo. Se la casella finale in cui devia è occupata da un altro giocatore, considera quest'ultimo come Atterrato ed effettua un tiro Armatura (anche se già Prono o Stordito), e il giocatore lanciato devia di un'altra casella. Se il giocatore lanciato dovrebbe atterrare su un altro giocatore ancora, continua a deviare finché non termina in una casella vuota o fuori dal campo (cioè non può atterrare su più di un giocatore). Vedi la voce Right Stuff per determinare se il giocatore atterra in piedi o a testa in giù!

**Timm-ber! (Straordinaria):** Questo giocatore trascorre così tanto tempo a terra che i suoi compagni lo aiutano ormai istintivamente. Se un giocatore con questa abilità prova a rialzarsi dopo essere finito a terra, gli altri giocatori della sua squadra possono contribuire se sono adiacenti, in piedi e non in una zona di placcaggio avversaria. Ciascun giocatore che contribuisce in questo modo aggiunge 1 al risultato del tiro per determinare se il giocatore si alza, ma ricorda che un risultato di 1 è sempre un fallimento, a prescindere da quanti giocatori lo stanno aiutando! Contribuire a far rialzare un giocatore non conta come un'Azione, e un giocatore può contribuire a prescindere che ne abbia o meno svolta una.

**Titchy (Straordinaria):** I giocatori Titchy sono ancora più piccoli e agili dei giocatori Stunty. Per rappresentarlo, aggiungi 1 al risultato del tiro Agilità quando tenta una Schivata. I giocatori avversari devono comunque schivare per uscire da una casella nella zona di placcaggio dei giocatori Titchy, ma quest'ultimi sono così piccoli che non applicano il modificatore di -1 quando gli avversari schivano in una casella nella loro zona di placcaggio.

**Trademarks Stilts (Straordinaria):** *unisce Leap e Very Long Legs, vedere le relative singole abilità.*

**Two Heads (Mutazione):** Avere due teste consente a questo giocatore di guardare dove va e cercare di stare contemporaneamente attento agli avversari. Aggiungi 1 a tutti i tiri Schivata che il giocatore che effettua.

**Very Long Legs (Mutazione):** Il giocatore può aggiungere 1 al tiro del D6 se sta provando ad intercettare o ad usare l'abilità Leap. Inoltre, l'abilità Safe Throw non può essere usata per influenzare i tiri Intercettare di questo giocatore.

**Weeping Dagger (Straordinaria):** Questo giocatore ha un pugnale di warpietra, e sa come tenerlo celato agli occhi dell'arbitro! Se infligge una perdita durante un blocco e il risultato del tiro sulla tabella delle Perdite è 11-38 (Gravemente Infortunato) dopo qualsiasi ripeti-

zione, tira un D6. Con 4 o più, il giocatore avversario deve saltare la partita successiva. Se non sta giocando in una lega, Weeping Dagger non ha effetto in partita.

**Wild Animal (Straordinaria):** I Wild Animals sono creature incontrollabili che raramente fanno ciò che un allenatore richiede. Infatti, il massimo del loro contributo è limitato a dilaniare i giocatori avversari che si avvicinano troppo! Per rappresentarlo, immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione con un Wild Animal, tira un D6, aggiungendo 2 se stai effettuando un'azione Bloccare o Blitz. Con 1-3, il Wild Animal non si muove, ma ruggisce di rabbia e l'azione va sprecata.

**Wrestle (Generale):** Il giocatore è molto abile nelle tecniche di aggancio. Può usare l'abilità Wrestle quando blocca o viene bloccato e quando uno degli allenatori sceglie un risultato Entrambi a terra sul dado Blocco. Anziché applicare il risultato Entrambi a terra, i giocatori si azzuffano sul campo. Entrambi vengono collocati Proni nelle loro rispettive caselle, anche, se uno o entrambi hanno l'abilità Block. Non effettuare tiri Armatura per nessuno dei giocatori. L'uso di questa abilità non causa un Turnover, a meno che il giocatore attivo non stesse portando la palla.