

**LISTA
ABILITÀ**



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

VER 1.0

V 1.0

Accurate - Accurato (Passaggio): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del test di Abilità del Passaggio quando effettua un'azione di Passaggio Rapido o di Passaggio Corto.

Arm Bar - Braccio Sprangato (Forza): se un giocatore avversario cade come risultato di un fallimento di un test di Agilità per un tentativo di Dodge, Jump o Leap fuori dalla casella in cui è Marcato, si può aggiungere un modificatore +1 al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Se più di un giocatore ha questa Abilità, la può usare soltanto uno.

Always Hungry* - Sempre Affamato* (Tratto): 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 1D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con un risultato di 2+ continua con il lancio. Con un risultato di 1, il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente 1D6:

- un secondo risultato di 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 risultato è 2+ il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione di Lancio viene considerata automaticamente come Fumbled. Tratta il giocatore con l'abilità Right Stuff come una palla persa.

Animal Savagery* - Ferocia Animale* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato una Azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se sta effettuando un'azione Bloccare o Blitz (o un'azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'azione Blocco):

- con un risultato di 1-3 il giocatore si scaglia contro un compagno di squadra:
 - un compagno di squadra di tua scelta che si trova In Piedi ed adiacente a questo giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non è Turnover salvo che il giocatore atterrato non fosse in possesso di palla. Dopo aver effettuato il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio), il giocatore può continuare al sua azione dichiarata se in

grado di farla. Se il giocatore con questo Tratto ha delle Abilità utilizzabili, l'Allenatore Capo avversario le può usare contro il giocatore atterrato per il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio).

- se questo giocatore non è adiacente a nessuno compagno di squadra In Piedi, la sua attivazione termina immediatamente ed inoltre perde la sua Zona di Tackle fino a quando non viene nuovamente attivato.
- con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Animosity (X)* - Animosità (X)* (Tratto): un giocatore affetto da Animosity odia alcuni compagni di squadra come indicato fra parentesi dopo il nome dell'Abilità nel suo profilo. Questa cosa può essere associata ad una posizione o razza; ad esempio un Thrower Skaven in una squadra Underworlds Denizens ha Animosity (Underworld Goblin Linemen) quindi odia i compagni di squadra Goblin. Se un giocatore con l'abilità Animosity effettua un'Azione di Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira 1D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off. Con un risultato 2+ l'Azione si svolge normalmente. Con risultato 1 rifiuta di passare la palla e deve porre immediatamente fine all'Azione. Animosity non si applica a Star Players o Mercenari

Ball & Chain* - Palla & Catena* (Tratto): i giocatori dotati di Palla & Catena possono fare solo Azioni Speciali di "Movimento Palla & Catena". Non c'è limite a quanti giocatori con questo Tratto possono compiere questa Azione Speciale ogni turno. Quando questo giocatore effettua l'Azione Speciale:

- per muoversi o Mettercela Tutta (Rush), posiziona sul giocatore la sagoma della Rimessa rivolta verso uno dei quattro bordi del campo.
- poi tira 1D6 e sposta il giocatore di una casella della direzione indicata.
- non è richiesto un tiro Dodge se esce da una Zona di Tackle, il test di Agilità è superato automaticamente, senza tenere conto di modificatori.
- se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, viene malmenato dai tifosi come un giocatore che viene spinto fra la Folla.
- se durante l'Azione di Movimento entra in una casella con la palla, il giocatore è considerato aver mosso involontariamente. Di conseguenza non può tentare di raccogliere la palla che rimbalza.

Ripeti l'operazione per ciascuna casella in cui il giocatore muove.

Se volesse muovere in una casella occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, il giocatore deve effettuare un'azione Blocco contro chi la occupa seguendo le normali regole ma con le seguenti eccezioni:

- ignora gli effetti dell'abilità Foul Appearance.
- se il giocatore con Palla & Catena spintono un altro giocatore, deve seguire.

Se il giocatore con Palla & Catena si muove per una qualsiasi ragione in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito di entrambe le squadre, questi viene spintonato, ed effettua un tiro Armatura per vedere se si infortuna.

Un giocatore con Palla & Catena può Mettercela Tutta (Rush), dichiara che vuole Mettercela Tutta prima di piazzare la sagoma e tira 1D6 per la direzione:

- se ce la Mette Tutta in una casella libera, muove normalmente e poi tira 1D6:
 - con un risultato di 2+ muove senza problemi.
 - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore cade a terra.
- se ce la Mette Tutta in una casella che è occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, tira 1D6:
 - con un risultato di 2+ muove senza problemi ed effettuerà un'azione Bloccare contro il giocatore che occupa la casella.
 - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore che occupa la casella è Spinto Indietro e quello con Palla & Catena cade a terra dopo aver mosso nella casella lasciata libera.

Se il giocatore con Palla & Catena Cade, 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 Palla & Catena non può mai usare le Abilità: Diving Tackle, Frenzy, Grab, Leap, Multiple Block, On the Ball e Shadowing.

Big Hand - Manona (Mutazione): il giocatore ignora i modificatori delle Zone di Tackle avversarie o per il risultato del clima Acquazzone quando prova a raccogliere la palla.

Block - Blocco (Generale): se usata, l'abilità Block influenza i risultati ottenuti con il dado Blocco, come spiegato nelle regole dei Blocchi.

Bombardier - Bombarolo (Tratto): un giocatore con questo Tratto che sia in piedi può effettuare un'azione Speciale "Lanciare una Bomba". Non è un'Azione Passaggio, perciò non consuma l'Azione Passaggio né l'azione Lanciare Compagni della squadra, per quel turno. Tuttavia un solo un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle azioni Passaggi della palla, con le seguenti eccezioni:

- il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'azione Lanciare la Bomba.
- la Bomba non rimbalza e si ferma a terra in una casella vuota. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- se una Bomba è Fumbled, esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- tutte le abilità utilizzabili quando viene effettuata un'azione Passaggio della palla possono essere usate anche quando si effettua un'azione Lanciare una Bomba, con l'eccezione di On the Ball.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce fra la Folla, esplode prima che gli spettatori possano rilanciarla.

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito.
- tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
 - con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
 - con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione
- qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è Atterrato.

- effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.
- applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio, può essere applicato dopo che è stato effettuato il tiro.

Bone-Head* - Tonto* (Tratto): tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un’Azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle.

- con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla, perde la Zona di Tackle e la sua attivazione finisce immediatamente fino alla sua prossima attivazione.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l’azione dichiarata.

Se hai dichiarato un’azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l’attivazione del giocatore finisce prima che l’azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Brawler - Combattente (Forza): quando questo giocatore effettua un’azione Blocco in prima persona (ma non come parte di un Blitz!), può ritirare un singolo risultato Both Down! (Entrambi Atterrati).

Break Tackle – Rompere la Marcatura (Forza): una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il test di Agilità per smarcarsi (Dodge) questo giocatore può modificare il risultato del dado con 1+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 4 o meno, o con 2+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 5 o più.

Cannoner - Cannoniere (Passaggio): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del test di Abilità del Passaggio quando effettua un’azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba.

Catch - Ricevere (Agilità): un giocatore con questa Abilità può ripetere il tiro del D6 se fallisce il test di Agilità per Ricevere la palla.

Chainsaw* - Motosega (Tratto): invece di effettuare un’Azione Bloccare o Blitz il giocatore armato di Motosega può effettuare un’azione Speciale “Attacco con la Motosega”. Esattamente come durante un’azione Bloccare, individuare un singolo giocatore avversario in piedi come bersaglio della vostra azione Speciale “Attacco con la Motosega”. Non ci sono limiti di quanti giocatori con questo Tratto possano effettuare questa azione Speciale nel turno della loro squadra.

Per effettuare un’azione Speciale “Attacco con la Motosega” tira 1D6:

- con un risultato di 2+ o più la Motosega colpisce il giocatore avversario.
- con un risultato di 1, la Motosega “rincula” colpisce invece chi la brandisce!
- in entrambi i casi effettuare un Tiro Armatura per il giocatore colpito dalla motosega, aggiungendo +3 al risultato.
- se il tiro supera il Valore Armatura del bersaglio, questa è rotta ed il bersaglio è Atterrato e si effettua un Tiro Infortunio. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l’Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può usare la Motosega 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.

Se questo giocatore Cade o è Atterrato, l’Allenatore Capo avversario può aggiungere 3+ al Tiro Armatura effettuato contro di lui.

Se un giocatore avversario effettua un’azione Bloccare contro un giocatore armato di Motosega ottenendo un risultato Player Down! (Attaccante a Terra) o POW! (Difensore a Terra), un +3 è applicato al Tiro Armatura. Se si ottiene un risultato Both Down! (Entrambi Atterrati) un +3 è applicato ad entrambi i Tiri Armatura.

Per finire un giocatore armato di Motosega la può usare quando effettua un’Azione Fallo, tirare 1D6 per il rinculo come descritto sopra. Una volta fatto aggiungi 3+ al Tiro Armatura.

Claws - Artigli (Mutazione): quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un’azione Bloccare e il risultato del Tiro Armatura è 8+ o più prima che vengano applicati i modificatori, l’armatura dell’avversario è rotta a prescindere dal suo Valore Armatura.

Cloud Burster – Potenza Esplosiva (Passaggio): quando questo giocatore effettua un’azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba, può obbligare l’Allenatore Capo avversario a rerollare un tentativo di Interferenza del passaggio che ha avuto successo.

Dauntless - Incosciente (Generale): quando questo giocatore effettua un’azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un’azione Blitz), se il bersaglio designato ha una caratteristica di ST (Forza) più grande della sua, prima di contare le assistenze offensive e difensive, ma dopo aver applicato ogni altro

modificatore, tirare 1D6 ed aggiungere il risultato alla sua caratteristica di ST (Forza). Se il totale è superiore alla Forza del bersaglio, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una ST (Forza) pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima di contare qualsiasi assistenza offensiva o difensiva per tutta la durata dell'azione Bloccare.

Decay* - **Marcio*** (**Tratto**): quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla tabella dell'Infortunio, applicare un modificatore +1 quando si tira sulla tabella delle Perdite.

Defensive - Difesa (Agilità): durante il turno della squadra avversaria, (ma non durante quello della tua squadra), ogni giocatore avversario che è Marcato da questo giocatore, non può usare l'abilità Guard.

Dirty Player (+1) – Giocare Sporco (+1) (Generale): quando questo giocatore effettua un'Azione Fallo sia il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio possono essere modificati dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore può essere applicato dopo aver visto il risultato del tiro.

Disturbing Presence* - **Fastidioso*** (**Mutazione**): quando un giocatore avversario effettua un'azione Passaggio, Lanciare Compagni o Lanciare la Bomba oppure tenta di Interferire un passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle.

Diving Catch – Ricezione in Tuffo (Agilità): il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, calcio d'inizio o rimessa dei tifosi, atterra in una casella vuota della sua Zona di Tackle dopo la dispersione o la deviazione. Questa abilità non consente al giocatore di provare a Ricevere la palla se rimbalza in una casella della sua Zona di Tackle.

Inoltre può aggiungere un modificatore +1 a qualsiasi tiro per Ricevere la palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella.

Diving Tackle – Placcaggio in Tuffo (Agilità): se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Jump o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo test Agilità il tuo giocatore può usare questa Abilità ed il giocatore avversario deve immediatamente sottrarre 2 dal risultato del test di Agilità. Il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore avversario. Se il giocatore avversario era Marcato da più

di un giocatore con questa abilità, solo uno può utilizzarla.

Dodge - Smarcarsi (Agilità): una volta per turno, il giocatore con questa abilità può ripetere un tiro fallito sul test di Agilità per un tentativo di Dodge. Inoltre, l'abilità Dodge, se viene utilizzata, quando si è bersaglio di un'azione Bloccare e si applica un risultato Stumbled! (Difensore Incespica).

Dump-Off - Scaricare (Passaggio): se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'azione Bloccare (o un'azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'azione Passaggio Rapido interrompendo l'azione Bloccare (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'azione Bloccare, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.

Extra Arms – Braccia in Più (Mutazione): il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire con un passaggio.

Fend - Arresto (Generale): i giocatori avversari non possono seguire 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 se hanno ancora movimento disponibile o ce la Mettono Tutta. Questa abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Palla & Catena, o di un giocatore con l'abilità Juggernaut utilizzata in un'azione Blitz.

Foul Appearance* - Repellente* (Mutazione): quando un giocatore avversario decide effettuare un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz) o usare un'azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche ha perso la Zona di Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

Frenzy* - Furia* (Generale): ogni volta che questo giocatore effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), deve sempre seguire il bersaglio se spinto indietro e se può farlo. Se il bersaglio è ancora In Piedi dopo essere stato spinto ed il giocatore è in grado di seguirlo, deve effettuare una seconda azione Bloccare, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro. Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda azione

Bloccare, pagherà ancora il costo di 1 Punto Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve Mettercela Tutta (Rush). Se non può Mettercela Tutta non si può effettuare la seconda azione Bloccare.

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.

Fumblerskie - Fantasista (Passaggio): quando questo giocatore effettua un'azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di "depositare" la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

Grab - Trascinare (Forza): quando il giocatore con questa abilità effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), impedisce l'utilizzo dell'abilità Side Step. Inoltre quando effettua un'azione Bloccare (di propria iniziativa ma non come parte di un'azione Blitz), ed il risultato è Spinto Indietro, esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente in cui spingere l'avversario. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti. Un giocatore con l'abilità Grab non può mai avere l'abilità Frenzy.

Guard - Guardia (Forza): un giocatore con quest'abilità contribuisce un'assistenza offensiva o difensiva senza riguardo di quanti giocatori avversari lo stiamo Marcando.

Hail Mary Pass - Passaggio della Madonna (Passaggio): il giocatore quando effettua un'azione Passaggio (o un'azione Lanciare la Bomba) la casella bersaglio può essere ovunque sul campo di gioco e non serve il misuratore di distanza. L'Hail Mary Pass non è mai accurato, senza tenere conto del test di abilità Passaggio. Il test di abilità Passaggio viene effettuato e può essere rerollato normalmente al fine di determinare se l'Hail Mary Pass è un fumbled on un wildly inaccurate. Un Hail Mary Pass non può essere Interferito e questa abilità non può essere usata in un Tempesta di Neve.

Horns - Corna (Mutazione): quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'azione Bloccare come parte di un'azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

Hypnotic Gaze - Sguardo Ipnotico (Tratto): durante la sua attivazione il giocatore può usare un'azione

Speciale Hypnotic Gaze. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra. Per effettuare questa azione Speciale nominare un singolo giocatore avversario In Piedi che non abbia perso la sua Zona di Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un test Agilità applicando un modificatore -1 per ogni giocatore (al di fuori di quello nominato) che lo stia Marcando. Se il test è superato il giocatore nominato perde la sua Zona di Tackle fino alla sua prossima attivazione. Questo giocatore può muovere prima di effettuare questa azione Speciale secondo le normali regole del Movimento. Tuttavia una volta che questa azione Speciale è risolta, questo giocatore non potrà muovere ulteriormente e la sua attivazione è terminata.

Iron Hard Skin - Pelle Dura di Ferro (Mutazione): l'abilità Claws non può essere usata contro questo giocatore quando si effettua il Tiro Armatura.

Juggernaut - Inarrestabile (Forza): quando il giocatore con questa abilità effettua un'azione Bloccare come parte di un'azione Blitz (non su un normale Blocco) può scegliere di cambiare un risultato Entrambi Atterrati in Spinto Indietro. Inoltre se questo giocatore effettua un'azione Bloccare come parte di un'azione Blitz, il giocatore avversario non può usare le abilità Fend, Stand Firm o Wrestle.

Jump Up - Saltar Su (Agilità): se il giocatore è Prono 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 test Agilità con un modificatore di +1. Se il test è passato può rialzarsi In Piedi e completare l'azione Bloccare. Un test fallito non permette di rialzarsi al giocatore e la sua attivazione è terminata.

Kick - Calciare (Generale): se questo giocatore è nominato il calciatore durante il kick-off, 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 Team-Mate - Calciare Compagni (Tratto): una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'azione Passaggio o Lanciare Compagni, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'azione Speciale "Calciare Compagni" e tentare di calciare un compagno di squadra con il tratto Right Stuff, In Piedi, ed adiacente a lui.

Per effettuare questa azione Speciale seguire le stesse regole per il Lancio di Compagni.

Tuttavia se l'azione Speciale Calciare Compagni è un fumbled, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come un KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'abilità Mighty Blow (+X), l'Allenatore Capo avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

Leader - Condottiero (Passaggio): 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 o che abbia perso la sua Zona di Tackle). Se tutti i giocatori con questa abilità sono rimossi dal campo prima di aver usato il Leader RR, questo è perso. 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. A differenza delle ripetizioni di squadra standard, la ripetizione ottenuta con l'abilità Leader non può essere persa per il Capocuoco Halfling, per tutto il resto è considerata una normale ripetizione di squadra.

Leap - Balzo (Agilità): durante il proprio movimento un giocatore con l'abilità Leap invece di saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, può saltare oltre qualsiasi casella singola adiacente, incluse caselle vuote o occupate da giocatori in piedi. Inoltre questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo di 1 fino ad un minimo di -1, applicato al test Agilità quando tenta di saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o quando tenta di saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi. Un giocatore con questa Abilità non può avere il Tratto Pogo Stick.

Loner (X+)* - Solitario (X+)* (Tratto): un giocatore con l'abilità Loner può usare le ripetizioni di squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato di uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare la ripetizione di squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga effettuata la ripetizione, ma la ripetizione di squadra è persa come usata.

Mighty Blow (+1) – Colpo Possente (+1) (Forza): quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), puoi modificare il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore si applica dopo che il tiro è stato

effettuato. Questa Abilità non può essere usata con i Tratti Stab o Chainsaw.

Monstrous Mouth – Bocca Mostrousa (Mutazione): un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstruos Mouth.

Multiple Block – Blocco Multiplo (Forza): quando il giocatore effettua un'azione Bloccare di propria iniziativa (ma non come parte di un'azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Bloccare prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiamo Marcando. Tuttavia fare ciò ridurrà la caratteristica ST (Forza) del giocatore per la durata della sua attivazione. Effettuare i due blocchi simultaneamente. Entrambi vengono risolti in toto anche se uno o entrambi risultano in un Turnover. I dadi tirati per ogni azione Bloccare devono essere mantenuti separati per evitare confusione. Il giocatore non può seguire dopo nessuno dei due blocchi quando usa questa abilità. Notare che usare questa Abilità impedisce l'uso in contemporanea dell'Abilità Frenzy.

Nerves of Steel – Nervi d'Acciaio (Passaggio): Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

No Hands* - Senza Mani* (Tratto): Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

On the Ball – Sulla Palla (Passaggio): un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dal suo Movimento) quando l'allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il test di Abilità del Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'azione Passaggio. I giocatori con questa Abilità possono usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere mentre muove si causerebbe un Turnover. Inoltre durante ogni sequenza di Inizio Drive, dopo il passo 2 ma prima del passo 3, un giocatore Libero della squadra che riceve con questa Abilità, può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dal suo Movimento). Questa Abilità non può essere usata se si causa un Touchback quando il

calcio devia e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

Pass - Passare (Passaggio): un giocatore con l'abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità del Passaggio quando effettua un'azione Passaggio.

Plague Ridden - Untore (Tratto): una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Trattati Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come risultato di un'azione Bloccare o Fallo commessa da un giocatore con questo Tratto della tua squadra, ed il giocatore avversario non può essere salvato dal medico, puoi usare questo Tratto. Se lo fai il giocatore avversario non muore ma viene infettato dalla peste virulenta.

Se la tua squadra è soggetta alla regola speciale "Favorito di Nurple", un nuovo Rotter Lineman può essere piazzato immediatamente nello spazio Riserve della panchina della tua squadra (questo potrebbe portare la squadra ad avere oltre 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 4 della sequenza Post-partita, il giocatore può essere ingaggiato permanentemente esattamente come un giocatore Journeyman che ha giocato per la tua squadra.

Pile Driver - Battipalo (Forza): quando un giocatore avversario viene Atterrito durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), questo giocatore può immediatamente commettere un'azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrito. Per usare questa Abilità, questo giocatore deve trovarsi In Piedi dopo che il risultato dei dadi Blocco è stato scelto ed applicato, e deve occupare una casella adiacente a quella del giocatore Atterrito. Poi il giocatore che usa Pile Driver viene collocato Prono nella propria casella e la sua attivazione finisce immediatamente.

Pogo Stick – Bastone a Molla (Tratto): durante il suo movimento invece di balzare oltre ogni singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, il giocatore con questo Tratto può scegliere di Saltare oltre ogni singola casella adiacente, incluse quelle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre quando questo giocatore effettua un test Agilità per Balzare oltre un giocatore Prono o Stordito o Saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi, può ignorare qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbero normalmente per essere Marcato nella casella di partenza o di arrivo del Balzo o Salto.

Un giocatore con questo Tratto non può avere l'abilità Leap.

Prehensile Tail – Coda Prensile (Mutazione): quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Jump o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.

Pro - Pro (Generale): durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come lancio multiplo di dai (pool dice) ma non può essere un dado tirato per dei Tiri Armatura, Infortunio o Perdita. Tirare 1D6:

- con un risultato di 3+ il dado può essere ritirato.
- con un risultato di 1-2 il dado non può essere ritirato.

Una volta che questa Abilità è stata usata, non si può usare nessun altro tipo di reroll per ripetere il tiro di quel dado.

Projectile Vomit – Proiettile di Vomito (Tratto): invece di effettuare un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'azione Speciale "Proiettile di Vomito". Esattamente come descritto per un'azione Bloccare, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'azione Speciale "Proiettile di Vomito". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'azione Speciale "Proiettile di Vomito" tirare 1D6:

- con un risultato di 2+ questo giocatore rigurgita bile acida contro il bersaglio.
- con un risultato di 1rutta e sbuffa ricoprendosi di bile,
- in entrambi i casi, un Tiro Armatura è eseguito contro il giocatore colpito dal Proiettile di Vomito. Questo Tiro Armatura non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può effettuare questa azione Speciale una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle abilità Frenzy o Multiple Block).

Really Stupid* - Stupido* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l’Azione che vuole effettuare ma prima di averla effettuata, deve tirare 1D6 applicando un modificatore 2+ al tiro del dado se questo giocatore è adiacente ad uno o più dei suoi compagni di squadra che non abbiano questo Tratto:

- con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde le proprie Zone di Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un’azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l’attivazione del giocatore finisce prima che l’azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Regeneration - Rigenerazione (Tratto): dopo che un tiro Perdita è stato effettuato contro questo giocatore tirare 1D6. Con un risultato di 4+ il giocatore guarisce dalla Perdita e viene collocato invece nel box delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Right Stuff* - Lanciami* (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) di 3 o meno, può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l’abilità Throw Team-Mate.

Running Pass – Passaggio in Corsa (Passaggio): se questo giocatore effettua un’azione Passaggio Rapido, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi ed il giocatore ha ancora punti Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

Safe Pairs of Hands – Paio di Mani Sicure (Agilità): se questo giocatore è Atterrato o posizionato Prono (ma non se Cade) mentre è in possesso della palla, questa non rimbalza. Invece puoi piazzare la palla in una casella vuota adiacente a quella del giocatore quando diventa Prono.

Safe Pass – Passaggio Sicuro (Passaggio): se questo giocatore ottiene un Fumbled quando effettua un’azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

Secret Weapon* - Arma Segreta* (Tratto): alla fine di un drive in cui questo giocatore ha partecipato, a prescindere che il giocatore sia ancora sul campo o meno, viene Espulso come per aver commesso un Fallo.

Shadowing - Marcare (Generale): il giocatore può usare questa abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontariamente la casella nella sua Zona di Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore con può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando lo effettua, il giocatore non deve effettuare nessun Dodge). Se tuttavia il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa abilità non ha effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità un qualsiasi numero di volte durante il turno di entrambe le squadre. Se il giocatore è Marcato da più giocatori con questa Abilità, solo uno di loro può provare ad usarla.

Side Step - Schivata (Agilità): se questo giocatore viene spinto indietro non viene mosso in una casella scelta dal giocatore avversario. Invece puoi scegliere fra le caselle adiacenti a questo giocatore, e spingerlo in quella casella scelta. Nota che il giocatore non può usare questa Abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla sua.

Sneaky Git - Fallo Furtivo (Agilità): durante un’Azione Fallo un giocatore con questa abilità non viene espulso per avere ottenuto un risultato doppio sul Tiro Armatura.

Inoltre l’attivazione di questo giocatore non finisce una volta che è stato commesso il Fallo. Se lo si desidera ed ha ancora punti Movimento residui, può continuare a muovere dopo aver commesso il Fallo.

Sprint - Scatto (Agilità): quando questo giocatore effettua una qualsiasi azione che includa movimento può provare a Mettercela Tutta (Rush) di tre caselle extra anziché delle normali due.

Stab - Pugnale (Tratto): invece di effettuare un’azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un’azione Blitz), questo giocatore può effettuare un’azione Speciale “Stab”. Esattamente come descritto per un’azione Bloccare, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell’azione Speciale “Stab”. Non c’è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un’azione Speciale “Stab” tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.
- Se Stab è usata come parte di un'azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

Stand Firm - Massiccio (Forza): questo giocatore può scegliere di non essere spinto indietro sia come risultato di un'azione Bloccare fatta contro di lui che come risultato di una catena di spinte. Usare questa Abilità non previene l'utilizzo dell'abilità Frenzy da parte di un giocatore avversario che può ancora effettuare la seconda azione Bloccare se questo giocatore è ancora In Piedi dopo la prima.

Strip Ball - Rubar Palla (Generale): quando questo giocatore prende a bersaglio un giocatore avversario in possesso di palla durante un'azione Bloccare (di propria iniziativa o come parte di un'azione Blitz), scegliere di applicare un risultato Spinto Indietro farà cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spinto. La palla rimbalzerà dalla casella in cui è stato spinto il giocatore come se fosse stato Atterrato.

Strong Arm - Braccio Forte (Forza): questo giocatore può aggiungere un modificatore +1 al test di Abilità di Passaggio quando effettua un'azione Lanciare Compagni.

Un giocatore che non ha il Tratto Lanciare Compagni, non può usare questa Abilità.

Stunty* - Piccoletto* (Tratto): quando questo giocatore effettua un test Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche i Trattati Bombardier, Chainsaw e Swoop.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo test di Agilità.

Inoltre i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la tabella Infortuni Giocatori Stunty.

Sure Feet - Piede Sicuro (Agilità): una volta per turno, durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro del D6 quando prova a Mettercela Tutta (Rush).

Sure Hands - Mani Sicure (Generale): questo giocatore 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.

Swarming - Sciamare (Tratto): durante ogni inizio di una sequenza di un Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3, puoi prendere 1D3 giocatori con questo Tratto dallo spazio riserve della tua panchina e schierarli in campo, portando così il numero dei tuoi giocatori in campo oltre 11. Questi giocatori non possono essere piazzati sulla linea di Scrimmage o nelle fasce laterali.

Swoop - Picchiare (Tratto): se questo giocatore è lanciato da un giocatore con l'abilità Throw Team-mate, usare la sagoma della Rimesse anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. L'Allenatore mette la sagoma delle Rimesse sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi sposta il giocatore di un 1D3 caselle nella direzione indicata dal tiro di 1D6 sulla sagoma delle Rimesse.

Tackle - Placcaggio (Generale): quando un giocatore avversario attivo tenta un Dodge da una casella in cui è Marcato da uno o più giocatori con questa Abilità, il giocatore non può usare l'abilità Dodge. Inoltre quando un giocatore avversario è il bersaglio di un'azione Bloccare da parte di un giocatore con questa abilità, quel giocatore non può usare l'abilità Dodge con un risultato Stumble (Difensore Incespica) applicato contro di lui.

Take Root* - Mettere Radici* (Tratto): tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'Azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona di Tackle.

- con un risultato di 1 il giocatore diventa "Radicato",
 - un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.
 - Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Tentacles - Tentacoli (Mutazione): questo giocatore può usare questa abilità quando un giocatore avversario

che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona di tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua Azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno, o un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto. Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre. Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

Thick Skull – Testa Dura (Forza): quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro questo giocatore (anche se Prono, Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle), può essere mandato KO solo con un risultato di 9 e si considera un risultato di 8 come Stordito. Se il giocatore ha anche il Tratto Stunty, può essere mandato KO solo con un risultato di 8 e si considera un risultato di 7 come Stordito. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.

Throw Team-Mate – Lanciare Compagni (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'azione Lanciare Compagni nei confronti di un compagno di squadra che abbia il Tratto Right Stuff.

Timm-ber! - Si alzaaa! (Tratto): se questo giocatore ha una caratteristica di Movimento di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli siano al momento adiacenti. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Titchy* - Minuscolo* (Tratto): questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario si smarca (Dodge) in una casella nella Zona di Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il test di Agilità.

Two Heads – Due Teste (Mutazione): questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i test di Agilità per tentare un Dodge.

Very Long Legs – Gambe Lunghe (Mutazione): questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al test di Agilità quando tenta di Saltare Oltre (Jump Up) un giocatore Prono o Stordito (o Balzare Oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un Passaggio. E per finire questo giocatore ignora l'abilità Cloud Burster.

Unchannelled Fury* - Furia Incontrollata* (Tratto): quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona di Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato una Azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'azione Bloccare o Blitz (o un'azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'azione Blocco):

- con un risultato di 1-3 il giocatore ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

Wrestle - Lottare (Generale): questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Both Down (Entrambi a Terra) è applicato dopo aver effettuato un'azione Bloccare o essere stati bersaglio di un'azione Bloccare. Anziché applicare il risultato Both Down (Entrambi a Terra) normalmente e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni.