



LISTA ABILITÀ v1.0



CANNY TRACKER Lizardmen Camaleon Skink

La prima volta in un turno che un giocatore avversario adiacente effettua un'azione Eludere [Sidestep], questo giocatore può muovere nella casella lasciata libera dall'avversario

CATCHER'S INSTINCTS Elven Union Catcher / Human Catcher / Wood Elf Catcher

Se questo giocatore riceve una palla lanciata [thrown] (non una palla consegnata [hand-off] o rimbalzante), tira un D6. Questo giocatore può effettuare un'azione gratuita di Corsa [Run] fino ad un massimo di spazi totalizzati con il dado

FLESH-HUNGRY HORROR Undead Ghoul

Quando questo giocatore effettua un'azione Marcare [Mark], può muovere fino a tre caselle invece di due

FLIGHTY Lizardmen Skink Runner

Questo giocatore quando effettua un'azione Eludere [Sidestep], può muovere di tre quadrati invece che due. Deve finire il movimento Libero [Open], non Marcato [Marked]

FRENZIED Dark Elf Witch Elf / Dwarf Troll Slayer

Dopo che questo giocatore ha effettuato un'azione di Marcare [Mark], può immediatamente effettuare un'azione gratuita di Blocco [Block]

IMMOVABLE BULK Nurgle Bloater

Se questo giocatore è il bersaglio di un'azione Bloccare [Block], il risultato Spinta è trattato come un risultato Mancato

HANDLING SKILLS Elven Union Thrower / Human Thrower / Orc Thrower / Skaven Thrower / Wood Elf Thrower

Quando questo giocatore muove in una casella che contiene la palla, la raccoglie come se stesse eseguendo un'azione di Corsa [Run]

HEADBUTT Chaos Beastman Runner / Nurgle Bloater

Se questo giocatore esegue un'azione di Marcare [Mark] e ha già effettuato un'azione di Corsa [Run] questo turno, può immediatamente effettuare un'azione gratuita Bloccare [Block]

HULKING BRUTE Orc Black Orc Blocker / Lizardmen Saurus Blocker

Tutte le azioni Bloccare [Block] eseguite da questo giocatore contano come se avessero un'assistenza [assist]. In aggiunta, sottrai 1 da ogni controllo Armatura [Armour] causato dai blocchi di questo giocatore

INDOMITABLE Chaos Blocker

Questo giocatore non può essere Abbattuto [Knocked Down]. Qualora lo fosse, effettua un controllo Armatura [Armour] se viene superato, il giocatore rimane in piedi; se è fallito, il giocatore è infortunato [injured]

OFFENSIVE SPECIALIST Dark Elf Blitzer / Dwarf Blitzer / Elven Union Blitzer / Human Blitzer / Orc Blitzer / Skaven Blitzer / Wight Blitzer

Ogni volta che questo giocatore effettua un'azione di Bloccare [Block], il suo allenatore può scegliere di tirare nuovamente [re-roll] il dado di Blocco [Block dice]

QUANTITY OVER QUALITY Halfling Hopeful

Nel tuo turno, se questo giocatore è in panchina, può effettuare un'azione Riserva gratuitamente

SAFE HANDS Dark Elf Runner / Dwarf Runner

Se questo giocatore è Abbattuto [Knocked Down] mentre porta la palla, puoi scegliere in quale casella adiacente rimbalza la palla invece di tirare un D8

SLIPPERY LITTLE RUNT Halfling Runner

Quando questo giocatore è il bersaglio di un'azione Bloccare [Block], ed il risultato di quel Blocco è Mancato [Miss], Spinta [Shove] o Placcaggio [Tackle], il suo Allenatore può scegliere di ignorare il risultato e il giocatore può effettuare un'azione gratis Eludere [Sidestep]

SMALL AND SHIFTY Goblin Lineman

Quando questo giocatore effettua un'azione di Corsa [Run] può muovere nelle caselle adiacenti agli avversari, ma deve terminare l'azione Libero [Open], non Marcato [Marked].

SNEAKY STABBER Skaven Gutter Runner

Se questo giocatore effettua un'azione Bloccare [Block] con un'assistenza [assist], tira un D6 insieme ai due dadi di Blocco [Block dice]. Se questo tiro è un 6, il bersaglio è automaticamente infortunato [injured], non si risolve il Blocco

UNDEAD JUGGERNAUT Undead Mummy

Se questo giocatore effettua un'azione Marcare [Mark], trattare il risultato Spinta [Shove] come Abbattuto [Knocked Down] nel prossimo blocco che effettuerà in questo turno.

VERY WELL FED Halfling Hefty

Nel tuo turno se questo giocatore è in campo, può effettuare un'azione gratis Bloccare [Block] o Marcare [Mark]

WARDANCE Wood Elf Wardancer

Quando questo giocatore effettua un'azione Correre [Run], può muovere adiacente ad un avversario. Se entra o si trova in una casella che contiene il pallone dopo aver mosso adiacente ad un avversario durante questa azione, il pallone rimbalza