

## BLOCK

Quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) viene applicato durante un'Azione Blocco, questo giocatore può scegliere di ignorarlo e di non essere atterrato.

## DAUNTLESS

Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco (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 Blocco.

Se questo giocatore ha un'altra Abilità che gli consente di eseguire più di un'Azione Blocco, come Frenzy, deve effettuare un tiro Dauntless prima che venga eseguito ogni singola Azione Blocco.

## DIRTY PLAYER (+1)

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.

## FEND

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 un'Azione Blitz se ha ancora movimento disponibile o può fare il Rush.

Questa Abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Ball & Chain, o di un giocatore con l'Abilità Juggernaut utilizzata in un'Azione Blitz.

## FRENZY\*

Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Blocco (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 Blocco, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro.

Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda Azione Blocco, pagherà ancora il costo di 1 della sua Capacità di Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve fare il Rush. Se non può fare il Rush non si può effettuare la seconda Azione Blocco.

Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella tua Zona di Meta ed è ancora In Piedi, verrà segnato un Touchdown, ponendo fine al Drive. In questo caso, la seconda Azione Blocco non viene eseguita.

Un giocatore con questa Abilità non può avere anche l'Abilità Grab.

## KICK

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 Kick-Off arrotondando per difetto (quindi 1=0, 2-3=1, 4-5=2, 6=3).

## PRO

Durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come parte di un gruppo di dadi ma non può essere usato per i 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 Re-Roll per ripetere il tiro di quel dado.

## SHADOWING

Il giocatore può usare questa Abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontariamente la casella nella sua Zona Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Capacità di Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando esegue questo movimento, 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.

## STRIP BALL

Quando questo giocatore prende di mira un giocatore avversario in possesso di palla durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), e sceglie di applicare un risultato Spintonato (Push Back) 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.

## SURE HANDS

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.

## TACKLE

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 Blocco da parte di un giocatore con questa Abilità, quel giocatore non può usare l'Abilità Dodge con un risultato Difensore Incespica (Stumble) applicato contro di lui.

## WRESTLE

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) è applicato dopo aver effettuato un'Azione Blocco o essere stati bersaglio di un'Azione Blocco. Anziché applicare il risultato Entrambi a Terra (Both Down) e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni e non si effettuano Tiri Armatura.

## MUTAZIONE

### BIG HAND

Il giocatore ignora i modificatori delle Zone Tackle avversarie o per il risultato delle Condizioni di Meteo Acquazzone (Pouring Rain) quando prova a Raccogliere la palla.

### CLAWS

Quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'Azione Blocco 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 AV (Valore Armatura).

### DISTURBING PRESENCE\*

Quando un giocatore avversario effettua un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra o Lanciare una 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 Tackle.

### EXTRA ARMS

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire un passaggio.

### FOUL APPEARANCE\*

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

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### HORNS

Quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'Azione Blocco 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.

### IRON HARD SKIN

L'Abilità Claws non può essere usata contro questo giocatore quando si effettua il Tiro Armatura.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

### MONSTROUS MOUTH

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.

### PREHENSILE TAIL

Quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Salto 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.



### TENTACLES

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona 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, 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.

### TWO HEADS

Questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i Test di Agilità per tentare un Dodge.

### VERY LONG LEGS

Questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità quando tenta di Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito (o Saltare 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.