BONE HEAD*
Tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona 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 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.

CHAINSAW*
Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o compe parte di un'Azione Blitz) il giocatore armato di Chainsaw (Motosega) può effettuare un'Azione Speciale "Attacco con la Motosega". Esattamente come durante un'Azione Blocco, individuare un singolo giocatore avversario In Piedi come bersaglio dell'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 bersaglio dichiarato.
- 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 (AV) 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 avversario può aggiungere 3+ al Tiro Armatura effettuato contro di lui.

Se un giocatore avversario effettua un'Azione Blocco contro un giocatore armato di Motosega ottenendo un risultato Attaccante a Terra (Player Down) o Difensore a Terra (Pow), un +3 è applicato al Tiro Armatura. Se si ottiene un risultato Entrambi Atterrati (Both Down) 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.

DECAY*
Quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla Tabella degli Infortuni, applicare un modificatore +1 a tutti i tiri effettuati contro di lui sulla Tabella delle Perdite.

DRUNKARD*
Questo giocatore subisce una penalità -1 al tiro del dado quando tenta un Rush.

HYPNOTIC GAZE
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 Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un Test di 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 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.

KICK TEAM-MATE
Una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'Azione Speciale "Calciare un Compagno di Squadra" 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 l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Tuttavia se l'Azione Speciale Calciare un Compagno di Squadra è un Fumble, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un Tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'Abilità Mighty Blow (+X), l'Allenatore avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

LONER (X+)*
Un giocatore con l'Abilità Loner può usare i Re-Roll di Squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare il Re-Roll di Squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga ripetuto il tiro, ma il Re-Roll di Squadra è perso come se fosse stato usato.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

NO HANDS*
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.

PICK-ME-UP
Alla fine del turno avversario, tirare un D6 per ogni giocatore Prono, non Stordito della propria squadra entro 3 caselle dal giocatore In Piedi con questo Tratto. Con un risultato di 5+, il giocatore Prono può immediatamente alzarsi in piedi.

PLAGUE RIDDEN
Una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Tratti Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla Tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come effetto di un'Azione Blocco 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 Nurgle", 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 Vagabondo (Journeymen) che ha giocato per la tua squadra.

POGO STICK
Durante il suo movimento invece di Saltare oltre una 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 di Agilità per Saltare 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 Salto.

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

PROJECTILE VOMIT
Invece di effettuare un'Azione Blocco (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 Blocco, 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 dichiarato.
- Con un risultato di 1 rutta 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*
Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o abbia perso la sua Zona 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:

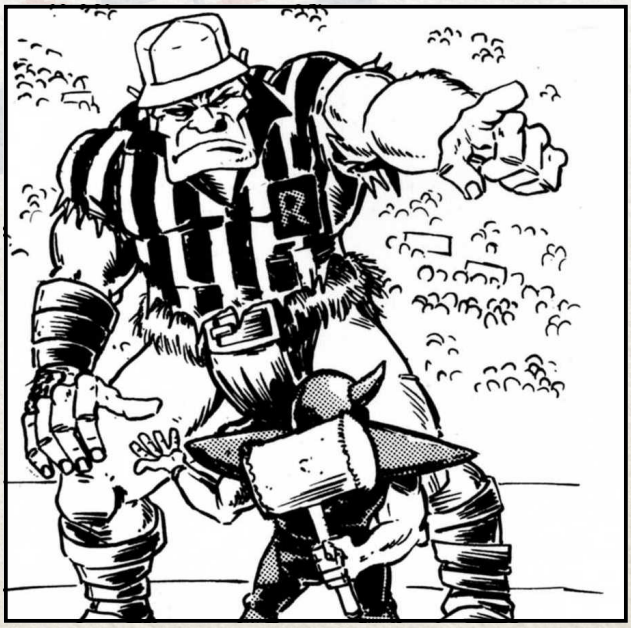
- Con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde la sua Zona Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua 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
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 nello spazio delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

RIGHT STUFF*
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.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

SECRET WEAPON*
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.