

PASSAGGIO

ACCURATE

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione di Passaggio Rapido o di Passaggio Corto.

CANNONER

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba.

CLOUD BURSTER

Quando questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio Lungo o di Passaggio Bomba, può obbligare l'Allenatore avversario a ritirare un tentativo di Interferenza di Passaggio che ha avuto successo.

DUMP-OFF

Se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'Azione Blocco (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 di Passaggio Rapido interrompendo l'Azione Blocco (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 Blocco, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.



FUMBLEROOSKIE

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.

HAIL MARY PASS

Quando il giocatore effettua un'Azione Passaggio (o un'Azione Lanciare una Bomba) la casella bersaglio può essere ovunque sul campo di gioco e non serve il Righello delle Distanze (Lanciometro). 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 ritirato normalmente al fine di determinare se l'Hail Mary Pass è un Fumble o un Rovinosamente Inaccurato (Wildly Inaccurate). Un Hail Mary Pass non può essere Interferito e questa Abilità non può essere usata durante una Tempesta di Neve (Blizzard).

LEADER

Una squadra che include uno o più giocatori con l'Abilità Leader, guadagna un singolo Re-Roll di Squadra aggiuntiva in ogni tempo, che può essere usato solo se hai almeno un giocatore con l'Abilità Leader sul campo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona Tackle). Se tutti i giocatori con questa Abilità sono rimossi dal campo prima di aver usato il Leader Re-Roll, questo è perso. Come i Re-Roll di Squadra standard, il Re-Roll ottenuto con l'Abilità Leader può essere mantenuto nei tempi supplementari se non viene usato, ma la squadra non ne riceve uno nuovo all'inizio dei tempi supplementari. A differenza dei Re-Roll di Squadra standard, il Re-Roll ottenuto con l'Abilità Leader non può essere perso per il Capocuoco Halfling, per tutto il resto è considerato un normale Re-Roll di Squadra.

NERVES OF STEEL

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

ON THE BALL

Un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento) seguendo tutte le normali regole del 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 Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'Azione Passaggio. Il giocatore con questa Abilità può usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'Abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere a Terra mentre muove 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 dalla sua Capacità di 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

Un giocatore con l'Abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Passaggio.

RUNNING PASS

Se questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio Rapido, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi e se il giocatore non ha usato tutta la Capacità di Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

SAFE PASS

Se questo giocatore ottiene un Fumble 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.

FORZA

ARM BAR

Se un giocatore avversario cade come risultato di un fallimento di un Test di Agilità per un tentativo di Dodge, Salto o Leap fuori dalla casella in cui è Marcato da un giocatore con questa Abilità, si può aggiungere un modificatore +1 o al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il lancio dei dadi è stato effettuato e può essere applicato anche se il giocatore ora è Prono.

Se più di un giocatore ha questa Abilità, la può usare soltanto uno.

BRAWLER

Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco in prima persona (ma non come parte di un Blitz), può ritirare un singolo dado con risultato Entrambi Atterrati (Both Down).

BREAK TACKLE

Una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il Test di Agilità per il 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.

GRAB

Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), impedisce l'utilizzo dell'Abilità Side Step da parte del bersaglio dell'Azione Blocco.

Inoltre quando effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), ed il risultato è Spintonato (Push Back), 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

Un giocatore con quest'Abilità contribuisce con un'assistenza offensiva o difensiva senza riguardo di quanti giocatori avversari lo stiamo Marcando.

JUGGERNAUT

Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (ma non su un normale Blocco) può scegliere di cambiare un risultato Entrambi Atterrati (Both Down) in Spintonato (Push Back). Inoltre se questo giocatore effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz, il giocatore avversario non può usare le Abilità Fend, Stand Firm o Wrestle.

MIGHTY BLOW (+1)

Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (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.

MULTIPLE BLOCK

Quando il giocatore effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Blocco prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiamo Marcando. Tuttavia fare ciò ridurrà la caratteristica ST (Forza) di 2 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 Blocco 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.

PILE DRIVER

Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può immediatamente commettere un'Azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. 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 Atterrato. Poi il giocatore che usa Pile Driver viene collocato Prono nella propria casella e la sua attivazione finisce immediatamente.

STAND FIRM

Questo giocatore può scegliere di non essere spinto indietro sia come risultato di un'Azione Blocco 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 Blocco se questo giocatore è ancora In Piedi dopo la prima.

STRONG ARM

Questo giocatore può aggiungere un modificatore +1 al Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra.

Un giocatore che non ha il Tratto Throw Team-mate, non può avere questa Abilità.

THICK SKULL

Quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro questo giocatore (anche se Prono, Stordito o ha perso la sua Zona 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.