

ABILITÀ E TRATTI

ELENCO DI ABILITÀ E TRATTI

Le pagine seguenti illustrano il completo elenco di Abilità e Trattati a disposizione dei giocatori. Che siano le Abilità iniziali proprie di un giocatore che siano le Abilità acquisite durante il corso di una Lega, tutti i giocatori avranno un grado di accesso alle Abilità Generali, Agilità, Forza e Passaggio, molti altri avranno accesso alle Mutazioni. I Trattati sono più unici, il risultato della natura di un giocatore piuttosto che qualcosa che possa imparare.

USO DELLE ABILITÀ

I giocatori che sono In Piedi e non hanno perso la loro Zona Tackle possono usare le loro Abilità o Trattati in qualsiasi momento, non solo durante la loro attivazione. I giocatori Proni o Storditi o che hanno perso la loro Zona Tackle per qualsiasi motivo, non possono utilizzare nessuna Abilità o Tratto se non diversamente specificato nella descrizione dell'Abilità o del Tratto:

- Puoi scegliere di usare un'Abilità o un Tratto che modifica un tiro di dado dopo che è stato tirato.
- Tutti i bonus e/o i modificatori di Abilità o Trattati possono essere combinati.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere utilizzati da più di un giocatore per turno di squadra.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere usati più volte durante ogni turno di squadra.
- A meno che un'Abilità o un Tratto non sia contrassegnato da un asterisco (*), il suo utilizzo non è obbligatorio (cioè, non devi usare quell'Abilità o Tratto se non desideri farlo). Tuttavia, l'uso di un'Abilità o di un Tratto contrassegnato da un asterisco (*) è obbligatorio.

ABILITÀ

1° D6	2° D6	Agilità	Generale	Mutazione	Passaggio	Forza
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Cannoneer	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence*	Cloud Burster	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Dump-Off	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Fumblerskie	Guard
	6	Jump Up	Kick	Horns	Hail Mary Pass	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pair of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Side Step	Strip Ball	Prehensile Tail	On the Ball	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Running Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Safe Pass	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Drunkard*	Pogo Stick	Swarming
Animosity*	Hit and Run	Projectile Vomit	Swoop
Always Hungry*	Hypnotic Gaze	Really Stupid*	Take Root*
Ball & Chain*	Kick Team-Mate	Regeneration	Titchy*
Bombardier	Loner (X+)*	Right Stuff*	Timmm-ber!
Bone Head*	No Hands*	Secret Weapon*	Throw Team-Mate
Chainsaw*	Pick-Me-Up	Stab	Unchanneled Fury*
Decay*	Plague Ridden	Stunty*	

AGILITÀ

CATCH

Un giocatore con questa Abilità può ripetere il tiro del D6 se fallisce il Test di Agilità per Ricevere la palla.

DEFENSIVE

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.

DIVING CATCH

Il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, Kick-Off o rimessa dei tifosi, atterra in una casella vuota della sua Zona 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 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

Se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo Test di 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

Una volta per turno, il giocatore con questa Abilità può ripetere un tiro fallito sul Test di Agilità per un tentativo di Dodge.

Inoltre, questo giocatore può scegliere di usare questa Abilità quando è il bersaglio di un'Azione Blocco ed il risultato da applicare contro di lui è Difensore Incapace (Stumble), annulla l'effetto Difensore a Terra (Pow) e si applica invece l'effetto Spintonato (Push Back).

JUMP UP

Se il giocatore è Prono può rialzarsi gratuitamente senza spendere le tre caselle di movimento.

Il giocatore può inoltre dichiarare un'Azione Blocco mentre è Prono, ma ciò richiede un Test di Agilità con un modificatore di +1. Se il test è passato può rialzarsi In Piedi e completare l'Azione Blocco. Un test fallito non permette di rialzarsi al giocatore e la sua attivazione è terminata.

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

LEAP

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 di 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.

SAFE PAIR OF HANDS

Se questo giocatore è Atterrato o posizionato Prono (ma non se Cade a Terra) 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.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono.

SIDE STEP

Se questo giocatore viene spinto indietro non viene mosso in una casella scelta dal giocatore avversario. Invece puoi scegliere fra le caselle non occupate 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

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

Quando questo giocatore effettua una qualsiasi azione che includa movimento può provare il Rush di tre caselle extra anziché delle normali due.

SURE FEET

Una volta per turno, durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro del D6 quando prova il Rush.