

GIOCATORI PRONI E STORDITI

I giocatori che non sono In Piedi saranno "Proni" o "Storditi". Tutti questi giocatori occupano una casella sul campo - la casella in cui si trovavano quando sono diventati Proni o Storditi - non importa quanto sia grande il giocatore.

PRONO (PRONE)

Quando un giocatore è Prono, il modello viene sdraiato a faccia in su sul campo. Un giocatore Prono non può fare nulla finché non si è alzato in piedi. Un giocatore Prono può essere attivato durante il proprio turno di squadra per eseguire qualsiasi azione che includa la Capacità di Movimento. In questo modo il giocatore può sacrificare una parte del proprio movimento per alzarsi in piedi (vedere [pagina 23](#)).

STORDITO (STUNNED)

Quando un giocatore è Stordito, il modello viene messo a faccia in giù sul campo. Un giocatore Stordito non può essere attivato durante il proprio turno di squadra. Quando il turno di una squadra finisce, anche se finisce con un Turnover, tutti i giocatori che erano Storditi all'inizio del turno vengono girati a faccia in su automaticamente e diventeranno Proni. Se un giocatore è diventato Stordito durante il proprio turno di squadra, deve rimanere Stordito fino alla fine del turno successivo della sua squadra quando verrà girato automaticamente e diventerà Prono.

DIVENTARE PRONO O STORDITO

Di solito un giocatore diventa Prono a causa di una "Caduta a Terra" o perché "Atterrato". Quando un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, rischia anche degli "infortuni", nel senso che può diventare Stordito o peggio. In alternativa, un giocatore può essere "Piazzato Prono" senza rischio di infortuni.



PIAZZATO PRONO

Essere Piazzato Prono è spesso una scelta deliberata che un giocatore è in grado di fare a causa di un'Abilità che possiede. Altre volte un effetto di gioco, una regola speciale o un'Abilità usata da un giocatore avversario può far sì che uno dei tuoi giocatori venga Piazzato Prono dal tuo avversario:

- Se un giocatore è Piazzato Prono durante la sua attivazione, la sua attivazione termina immediatamente
- Se un giocatore in possesso di palla è Posizionato Prono durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Se un giocatore che è in possesso della palla è Posizionato Prono, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato Posizionato Prono.
- Quando un giocatore è Posizionato Prono, non c'è rischio di infortuni e non viene effettuato alcun Tiro Armatura contro di lui.

CADERE A TERRA

I giocatori possono "Cadere a Terra" quando tentano di Dodgiare (Smarcarsi), oppure possono semplicemente cadere sui propri piedi mentre corrono sul campo troppo velocemente. Quando un giocatore Cade a Terra, si autoinfligge il "danno", e può accadere solo durante la propria attivazione di un giocatore:

- Se un giocatore Cade a Terra, viene causato un Turnover.
- Se un giocatore Cade a Terra, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui come descritto a [pagina 12](#):
 - Se l'armatura del giocatore è rotta come descritto a [pagina 33](#), viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.
 - Se l'armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore Cade a Terra mentre è in possesso della palla, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore cade, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e un possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

ESSERE ATTERRATI

I giocatori sono spesso "Atterrati" come risultato di una cruenta Azione Blocco da parte di un giocatore avversario o quando tentano di eseguire un'Azione Blocco contro un giocatore avversario che dimostra di essere più grande, più duro o più fortunato di loro. I giocatori possono anche essere atterrati da proiettili lanciati dalla folla (incantesimi inclusi), o da qualche altro effetto di gioco, da una regola speciale o da un'Abilità usata da un giocatore avversario:

- Se un giocatore viene Atterrato durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Quando un giocatore viene Atterrato, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui:
 - Se l'Armatura del giocatore è rotta, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.
 - Se l'Armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore viene Atterrato mentre è in possesso della palla, la palla rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato Atterrato, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e un possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

PROFILO E CARATTERISTICHE

PROFILO DEL GIOCATORE

I punti di forza e di debolezza dei giocatori che compongono una squadra sono rappresentati da una serie di caratteristiche, note collettivamente come "profilo" del giocatore:

- Capacità di Movimento (MA) e Forza (ST) sono entrambe mostrate come valori semplici, nel qual caso un numero più alto è migliore.
- Agilità (AG), Abilità Passaggio (PA) e Valore Armatura (AV) sono tutti mostrati come numeri specifici da ottenere; un numero seguito da un simbolo "+", come descritto a [pagina 8](#). Nel caso di AG e PA un numero inferiore è migliore, mentre nel caso di AV un numero più alto è migliore.

Nessuna caratteristica può essere migliorata più di due volte o essere migliorata oltre il massimo indicato nella tabella sottostante. Nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del minimo indicato nella tabella sottostante.

TABELLA DI CARATTERISTICA

Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

MODIFICATORI DELLE CARATTERISTICHE

Quando si effettua un test contro una qualsiasi delle caratteristiche di un giocatore, ci sono una serie di modificatori che possono essere applicati, alcuni rendono più difficile il successo, altri lo rendono più facile. Laddove i modificatori si applicano a un test delle caratteristiche, le regole li elencheranno e li descriveranno in dettaglio:

- Se alla caratteristica viene assegnato un valore semplice, il modificatore viene applicato come scritto - per esempio, se un giocatore con una caratteristica Forza di 3 riceve un modificatore di Forza +1, la sua caratteristica Forza diventa 4.
- Quando una caratteristica è presentata come un numero specifico da ottenere, il modificatore viene sempre applicato al tiro di dado, come descritto a [pagina 8](#).

Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in un qualsiasi modo, qualsiasi modificatore che si applica anche al tiro dovrebbe essere applicato dopo che il tiro è stato diviso.

CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MA) (MOVEMENT ALLOWED)

Questa caratteristica mostra il numero di caselle che il giocatore può muovere quando attivato durante il proprio turno di squadra. Ci sono diverse azioni che un giocatore può eseguire che gli consentono di muoversi, che vanno da una semplice Azione Movimento a un cruento Blitz (le azioni sono trattate in dettaglio a [pagina 21](#)).

FORZA (ST) (STRENGTH)

La caratteristica Forza di un giocatore rappresenta quanto è forte fisicamente. La forza viene utilizzata durante le azioni Blocco, sia quando le si esegue sia quando ci si difende da esse.

AGILITÀ (AG) (AGILITY)

La caratteristica Agilità di un giocatore rappresenta la sua abilità e destrezza in diverse situazioni, sia la facilità con cui può raccogliere la palla o la sua capacità di staccarsi da una mischia.

TEST DI AGILITÀ

Ti verrà spesso richiesto di mettere alla prova l'agilità di un giocatore. Un Test di Agilità è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6, come descritto a [pagina 8](#). Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il risultato è un 1 naturale, il test viene automaticamente fallito.

ABILITÀ PASSAGGIO (PA) (PASSING ABILITY)

Questa caratteristica rappresenta la capacità del giocatore di passare la palla (e in alcuni casi altri giocatori e forse anche le bombe!).

TEST DI ABILITÀ PASSAGGIO

Ti verrà spesso richiesto di testare l'Abilità Passaggio di un giocatore. Un Test di Abilità Passaggio è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6. Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il giocatore ha un PA di "-" o se il risultato è un 1 naturale, il test è "Fumble", come descritto alle [pagine 26 e 29](#).

"COSA POTREBBE ANDARE STORTO?"

I giocatori possono avere un AG o un PA di 1+. Potrebbe sembrare che tali giocatori non possano fallire durante i test contro queste caratteristiche, ma sfortunatamente non è così! Ricorda che quando esegui il test contro AG o PA di un giocatore, qualsiasi risultato di un 1 naturale è un fallimento. Inoltre, ci saranno spesso modificatori da applicare.

Ad esempio, un giocatore con AG di 1+ può trovarsi soggetto a un modificatore di -2, nel qual caso dovresti tirare un 3 o più per superare un Test di Agilità, perché dovresti tirare un 2 e applicare un -2 modificatore il risultato sarebbe 0, che è minore di 1.

VALORE ARMATURA (AV) (ARMOUR VALUE)

Il valore dell'armatura di un giocatore è una caratteristica laboriosa. Più semplicemente, rappresenta il modo in cui la qualità e la durata del kit sportivo di un giocatore lo protegge dai danni. Ma l'AV può anche rappresentare quanto sia duro un giocatore. Alcuni giocatori possono sembrare leggermente corazzati ma hanno un'alta caratteristica AV, che indica un alto grado di resistenza fisica. Altri possono sembrare corazzati molto pesantemente ma hanno una bassa caratteristica AV, dimostrando che, nonostante il loro kit, sono delicati e inclini a ferirsi!

TIRO ARMATURA

Ogni volta che è richiesto un test contro il Valore Armatura di un giocatore, è l'Allenatore della squadra avversaria che lo fa. Questo è indicato come un "Tiro Armatura". Un Tiro Armatura è un tiro numero specifico da ottenere effettuato su 2D6. Se il tiro ha successo, l'armatura del giocatore è "rotta". Se il tiro non ha successo, l'armatura del giocatore non è rotta e lo protegge dai danni.