

## TRATTI

### ALWAYS HUNGRY\*

Il giocatore è sempre affamato e, come se non bastasse, è disposto a divorare qualsiasi cosa! Se il giocatore usa l'Abilità Throw Team-Mate, tira 1D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con un risultato di 2+ continua con il lancio. Con un risultato di 1, il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente 1D6:

- Un secondo risultato di 1 significa che il compagno viene trangugiato e muore senza nessuna possibilità di salvezza (Medici, Regeneration o altro non possono essere usati). Se il compagno di squadra aveva la palla, questa rimbalza una volta dalla casella che il compagno occupava.
- Se il secondo risultato è 2+ il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra viene considerata automaticamente come Fumble. Tratta il giocatore con l'Abilità Right Stuff come una palla persa.



### ANIMAL SAVAGERY\*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se sta effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore si scaglia contro un compagno di squadra:
  - Un compagno di squadra di tua scelta che si trova In Piedi ed adiacente a questo giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non è Turnover salvo che il giocatore atterrato non fosse in possesso di palla. Dopo aver effettuato il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio), il giocatore può continuare la sua azione dichiarata se in grado di farla. Se il giocatore con questo Tratto ha delle Abilità utilizzabili, l'Allenatore avversario le può usare contro il giocatore atterrato per il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio).
  - Se questo giocatore non è adiacente a nessun compagno di squadra In Piedi, la sua attivazione termina immediatamente ed inoltre perde la sua Zona Tackle fino a quando non viene nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore avrebbe eseguito un'azione che può essere eseguita solo una volta per turno di squadra e l'attivazione di questo giocatore è terminata prima che l'azione potesse essere completata, l'azione è considerata eseguita e nessun altro giocatore della tua squadra può eseguire la stessa azione in questo turno di squadra.

### ANIMOSITY (X)\*

Un giocatore affetto da Animosity odia alcuni compagni di squadra come indicato fra parentesi dopo il nome dell'Abilità nel suo profilo. Questa cosa può essere associata ad una posizione o razza; ad esempio un Thrower Skaven in una squadra Underworld Denizens ha Animosity (Underworld Goblin Linemen) quindi odia i compagni di squadra Goblin. Mentre uno Skaven Renegade in una squadra Chaos Renegade ha Animosity (all team-mates), quindi odia tutti i suoi compagni di squadra allo stesso modo.

Se un giocatore con l'Abilità Animosity effettua un'Azione Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira 1D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off. Con un risultato 2+ l'azione si svolge normalmente. Con risultato 1 rifiuta di passare la palla e deve porre immediatamente fine all'azione. Animosity non si applica a Star Players o Mercenari.

## BALL & CHAIN

I giocatori dotati di Ball & Chain (Palla & Catena) possono fare solo Azioni Speciali di "Movimento Palla & Catena". Non c'è limite a quanti giocatori con questo Tratto possono compiere questa Azione Speciale ogni turno.

Quando questo giocatore effettua l'Azione Speciale:

- Posiziona sul giocatore la Sagoma della Rimessa rivolta verso le Zone di Meta o le linee laterali.
- Poi tira 1D6 e sposta il giocatore di una casella della direzione indicata.
- Non è richiesto un tiro Dodge se esce da una Zona Tackle, il Test di Agilità è superato automaticamente, senza tenere conto di modificatori.
- Se questo movimento porta il giocatore fuori dal campo, rischia di essere infortunato dalla folla.
- Se durante l'Azione Movimento entra in una casella con la palla, il giocatore è considerato aver mosso involontariamente. Di conseguenza non può tentare di raccogliere la palla che rimbalza.

Ripeti l'operazione per ciascuna casella in cui il giocatore muove.

Se volesse muovere in una casella occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, il giocatore deve effettuare un'Azione Blocco contro chi la occupa seguendo le normali regole ma con le seguenti eccezioni:

- Ignora gli effetti dell'Abilità Foul Appearance.
- Se il giocatore con Ball & Chain spintono un altro giocatore, deve seguire.

Se il giocatore con Ball & Chain si muove per una qualsiasi ragione in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito di entrambe le squadre, questi viene spintonato, si effettua un Tiro Armatura per vedere se si infortuna.

Un giocatore con Ball & Chain può fare il Rush, dichiara che vuole fare il Rush prima di piazzare la sagoma e tirare 1D6 per la direzione:

- Se fa il Rush in una casella libera, muove normalmente e poi tira 1D6:
  - Con un risultato di 2+ muove senza problemi.
  - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore Cade a Terra.
- Se fa il Rush in una casella che è occupata da un giocatore In Piedi di entrambe le squadre, tira 1D6:
  - Con un risultato di 2+ muove senza problemi ed effettuerà un'Azione Blocco contro il giocatore che occupa la casella.
  - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche) il giocatore che occupa la casella è Spinto Indietro e quello con Ball & Chain Cade a Terra dopo aver mosso nella casella lasciata libera.

Se il giocatore con Ball & Chain Cade, viene Atterrato o collocato Prono, effettua immediatamente un Tiro Infortunio (il Tiro Armatura non è richiesto). Quando effettui un Tiro Infortunio per il giocatore, considera il risultato Stordito come KO.

Un giocatore con Ball & Chain non può mai avere le Abilità: Diving Tackle, Frenzy, Grab, Leap, Multiple Block, On the Ball e Shadowing.

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

## BOMBARDIER

Un giocatore con questo Tratto che sia In Piedi può effettuare un'Azione Speciale "Lanciare una Bomba". Non è un'Azione Passaggio, perciò non consuma l'Azione Passaggio né l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, per quel turno. Tuttavia un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa Azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle Azioni Passaggio, con le seguenti eccezioni:

- Il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'Azione Lanciare una Bomba.
- La Bomba non rimbalza e si può fermare a terra in una casella occupata. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- Se il lancio di una Bomba è Fumble, questa esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- Se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- Un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- Tutte le Abilità utilizzabili quando viene effettuata un'Azione Passaggio possono essere usate anche quando si effettua un'Azione Lanciare una Bomba, con l'eccezione di On the Ball.
- Se il giocatore che effettua l'Azione Speciale Lanciare la Bomba è colpito dalla sua bomba e posizionato Prono, sia come risultato di un Fumble o sia per essere stato colpito dall'esplosione, si genera un Turnover.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- Con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce fra la Folla, esplode prima che gli spettatori possano rilanciarla (senza nessun effetto sul gioco).

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o sia una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- Se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito dall'esplosione.
- Tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
  - Con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
  - Con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione.
- Qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.

### **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 come 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, questo risulterà un Turnover.
- 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.

### **HIT AND RUN**

Dopo che un giocatore con questo Tratto esegue un'Azione Blocco, può immediatamente muovere di una casella gratis ignorando le Zone Tackle fintantoché sia ancora In Piedi. Deve essere garantito che dopo questo movimento gratuito il giocatore non sia Marcato o stia Marcando un qualsiasi giocatore avversario.

### **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 ha 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.