

INCENTIVI

Non tutte le squadre di Dungeon Bowl sono uguali, anche se molte squadre in cuor loro pensino questo!

Semplicemente alcune squadre sono migliori di altre quando si compara la qualità dei giocatori; sebbene ciò non equivale ad una vittoria assicurata. Spesso i Magisterium dei Collegi che schierano una squadra più debole doneranno dell'oro extra alle loro squadre svantaggiate per dargli una mano. Tutto sommato è meglio donare una piccola somma prima della partita che perdere una scommessa con il Magisterium del Collegio avversario!

INCENTIVI NEL DETTAGLIO

Le squadre di Dungeon Bowl sono sempre alla ricerca di un vantaggio, lecito o meno che sia! Gli Allenatori pagheranno tutti i personaggi loschi in grado di assistere la propria squadra sia da bordo campo che in campo. Durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, gli Allenatori possono acquistare Incentivi per la partita da disputare spendendo l'oro assegnato come Borsellino, prelevandolo dalla propria Tesoreria o da entrambi. Quando si crea una squadra per le partite di Esibizione, un Allenatore può acquistare Incentivi dal proprio Budget di Squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto a [pagina 17](#), durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino (vedere [pagina 17](#)) o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una partita di Esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori.

Se stai creando una squadra per una partita di Esibizione da utilizzare durante un Evento o un Torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli Organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi saranno consentiti. Inoltre, è normale che gli Organizzatori di Tornei creino i propri Incentivi speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una partita di Esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.

ELENCO DEGLI INCENTIVI

Di seguito è riportato un elenco degli Incentivi che possono essere acquistati da una squadra di Dungeon Bowl:

TABELLA - INCENTIVI

0-8	EXTRA TEAM TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)	100.000 gp l'uno.
0-3	BRIBES (MAZZETTE)	100.000 gp l'uno.
0-1	COLLEGE WIZARD (MAGO DEL COLLEGIO)	100.000 gp l'uno.

0-8 ALLENAMENTO INTENSIVO (EXTRA TEAM TRAINING) 100.000 GP

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, figuriamoci per sessione regolare di allenamento, ma se mostri un pò d'oro probabilmente otterrai l'attenzione dei tuoi giocatori. Ogni sessione di Allenamento Intensivo ti fornisce un Re-Roll di Squadra per la partita.

0-3 MAZZETTE (BRIBES) 100.000 GP

Quando un giocatore viene sorpreso a comportarsi male, un sacchetto di monete d'oro può avere un effetto sorprendentemente calmante su un arbitro arrabbiato! Una singola Mazzetta può essere usata quando un giocatore è Espulso per aver commesso un Fallo. Per usare una Mazzetta tirare un D6. Con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore non viene Espulso (e non è causato un Turnover). Invece viene teletrasportato indietro nel sotterraneo come descritto a [pagina 19](#). Con un risultato di 1 la Mazzetta è sprecata e la decisione dell'arbitro ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita.

Una singola Mazzetta può essere usata dopo che è stato effettuato un tentativo di Contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta di Contestare la Chiamata del Fallo con la conseguente espulsione anche dell'Allenatore, come descritto a [pagina 33](#), l'arbitro è talmente infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta questa volta.

0-1 MAGO DEL COLLEGIO (COLLEGE WIZARD) 100.000 GP

Quando una squadra del Dungeon Bowl ingaggia un Mago del Collegio, lo dovranno ingaggiare dello stesso Collegio a cui appartiene la squadra. Un Collegio del Fuoco ad esempio potrà ingaggiare un Bright Wizard. Ogni Mago del Collegio avrà delle sue caratteristiche peculiari, come ci si aspetterebbe, saranno esperti nell'uso di magie differenti. Le regole per ciascuna di queste differenti magie sono descritte di seguito. Un Mago del Collegio può usare il suo incantesimo una sola volta per partita.

Nessuna squadra può acquistare più di un Mago del Collegio per partita.



AMBER WIZARD
(MAGO DELL'AMBRA)
COLLEGE OF BEASTS

Bestial Fury: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio dell'attivazione di uno qualunque dei tuoi giocatori, prima che il giocatore sia attivato. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua un'Azione Blocco, non comparare il valore di Forza del giocatore scelto e del giocatore bersaglio dell'Azione Blocco. Invece si tira un gruppo di tre dadi blocco e l'Allenatore del giocatore scelto sceglie quale risultato applicare.



AMETHYST WIZARD
(MAGO DELL'AMETISTA)
COLLEGE OF DEATH

Life Drain: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria che sia Marcato da un giocatore amico. Effettuare immediatamente un Tiro Infortunio contro di esso.



BRIGHT WIZARD
(MAGO DELLA BRILLANTEZZA)
COLLEGE OF FIRE

Fireball: Puoi lanciare questo incantesimo sia all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato, o sia immediatamente dopo la fine di uno qualsiasi dei turni avversari. Scegliere una casella qualsiasi ovunque nel sotterraneo e tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupano sia la casella bersaglio che quelle adiacenti ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



CELESTIAL WIZARD
(MAGO CELESTIALE)
COLLEGE OF HEAVENS

Chain Lighting: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria. Quel giocatore è colpito dal fulmine; effettuare un Tiro Armatura per il giocatore scelto e poi tirare un D6.

- Con un risultato di 1-2, l'incantesimo termina.
- Con un risultato di 3+, scegliere un altro modello (amico o nemico) entro 2 caselle che sarà colpito dal fulmine. Effettuare un Tiro Armatura per questo giocatore.

Se il fulmine colpisce per l'effetto a catena un altro giocatore, tirare di nuovo un D6 per vedere se l'incantesimo colpisce a catena un altro giocatore. Continuare così fino a quando non si ottiene un risultato 1-2, o non ci siano più giocatori da colpire per l'effetto catena. Un giocatore può essere colpito una solta volta da questo incantesimo, quindi l'incantesimo non può tornare indietro su un giocatore già colpito.



GOLDEN WIZARD
(MAGO DELL'ORO)
COLLEGE OF METAL

Transmutation: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria e tirare 2D6. Se il risultato è uguale o minore del Valore Armatura del giocatore scelto, il giocatore crolla sotto il peso della sua armatura e diventa KO.



GREY WIZARD
(MAGO GRIGIO)
COLLEGE OF SHADOW

Shadowed Step: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della tua squadra che non sia in possesso del pallone. Rimuovere il giocatore scelto dal sotterraneo e posizionarlo ovunque nel sotterraneo entro cinque (5) caselle dalla casella in cui si trovava.



JADE WIZARD
(MAGO DELLA GIADA)
COLLEGE OF LIFE

Grasping Vines: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore avversario, il giocatore avversario è avvinghiato dai viticci e non può essere attivato durante quel turno di squadra. Inoltre il giocatore scelto perde la sua Zona Tackle fino alla fine della sua prossima attivazione.



LIGHT WIZARD
(MAGO DELLA LUCE)
COLLEGE OF LIFE

Blinding Light: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Fino all'inizio del prossimo turno della squadra avversaria, i giocatori avversari non possono effettuare Azioni Passaggio, Hand-Off, o assistere Azioni Blocco sia in modalità difensiva che offensiva.

ABILITÀ E TRATTI

Le pagine seguenti illustrano il completo elenco di Abilità e Tratti 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 Tratti 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 Tratti 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 Tratti 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	Dump-Off	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence*	Fumblerooskie	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Give and Go	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Leader	Guard
	6	Jump Up	Portal Navigator	Horns	Nerves of Steel	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	On the Ball	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pair of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Pass	Multiple Block
	3	Side Step	Strip Ball	Prehensile Tail	Portal Passer	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Running Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Safe Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Wall Thrower	Thick Skull

TRATTI

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

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, o un rimbalzo dal muro, 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 Incespica (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, potrebbe tuttavia essere Espulso se ottiene un risultato doppio sul Tiro Infortunio susseguente.

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.

GENERALE

BLOCK

Quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) viene applicato durante un'Azione Blocco, questo giocatore può scegliere di ignorarlo e di non essere atterrato.

DAUNTLESS

Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), se il bersaglio designato ha una caratteristica di ST (Forza) più grande della sua, prima di contare le assistenze offensive e difensive, ma dopo aver applicato ogni altro modificatore, tirare 1D6 ed aggiungere il risultato alla sua caratteristica di ST (Forza).

Se il totale è superiore alla Forza del bersaglio, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una ST (Forza) pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima di contare qualsiasi assistenza offensiva o difensiva per tutta la durata dell'Azione Blocco.

Se questo giocatore ha un'altra Abilità che gli consente di eseguire più di un'Azione Blocco, come Frenzy, deve effettuare un tiro Dauntless prima che venga eseguito ogni singola Azione Blocco.

DIRTY PLAYER (+1)

Quando questo giocatore effettua un'Azione Fallo sia il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio possono essere modificati dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore può essere applicato dopo aver visto il risultato del tiro.

FEND

I giocatori avversari non possono seguire dopo i blocchi effettuati contro questo giocatore, anche se il giocatore con Fend, è Atterrato. Il giocatore avversario può comunque continuare a muoversi dopo il blocco se ha dichiarato un'Azione Blitz se ha ancora movimento disponibile o può fare il Rush.

Questa Abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Ball & Chain, o di un giocatore con l'Abilità Juggernaut utilizzata in un'Azione Blitz.

FRENZY*

Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), deve sempre seguire il bersaglio se spinto indietro e se può farlo. Se il bersaglio è ancora In Piedi dopo essere stato spinto ed il giocatore è in grado di seguirlo, deve effettuare una seconda Azione Blocco, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro.

Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda Azione Blocco, pagherà ancora il costo di 1 della sua Capacità di Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve fare il Rush. Se non può fare il Rush non si può effettuare la seconda Azione Blocco.

Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella tua Zona di Meta ed è ancora In Piedi, verrà segnato un Touchdown, ponendo fine al Drive. In questo caso, la seconda Azione Blocco non viene eseguita.

Un giocatore con questa Abilità non può avere anche l'Abilità Grab.

PORTAL NAVIGATOR

Quando questo giocatore si teletrasporta attraverso un Portale, può ritirare il D6 per determinare in quale Portale apparirà.

PRO

Durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come parte di un gruppo di dadi ma non può essere usato per i Tiri Armatura, Infortunio o Perdita. Tirare 1D6:

- con un risultato di 3+ il dado può essere ritirato.
- con un risultato di 1-2 il dado non può essere ritirato.

Una volta che questa Abilità è stata usata, non si può usare nessun altro tipo di Re-Roll per ripetere il tiro di quel dado.

SHADOWING

Il giocatore può usare questa Abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontariamente la casella nella sua Zona Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Capacità di Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando esegue questo movimento, il giocatore non deve effettuare nessun Dodge). Se tuttavia il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa Abilità non ha effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità un qualsiasi numero di volte durante il turno di entrambe le squadre. Se il giocatore è Marcato da più giocatori con questa Abilità, solo uno di loro può provare ad usarla.

STRIP BALL

Quando questo giocatore prende di mira un giocatore avversario in possesso di palla durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), e sceglie di applicare un risultato Spintonato (Push Back) farà cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spinto. La palla rimbalzerà dalla casella in cui è stato spinto il giocatore come se fosse stato Atterrato.

SURE HANDS

Questo giocatore può ripetere il tiro del D6 se non riesce a raccogliere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con questa Abilità.

TACKLE

Quando un giocatore avversario attivo tenta un Dodge da una casella in cui è Marcato da uno o più giocatori con questa Abilità, il giocatore non può usare l'Abilità Dodge.

Inoltre quando un giocatore avversario è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore con questa Abilità, quel giocatore non può usare l'Abilità Dodge con un risultato Difensore Incespica (Stumble) applicato contro di lui.

WRESTLE

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) è applicato dopo aver effettuato un'Azione Blocco o essere stati bersaglio di un'Azione Blocco. Anziché applicare il risultato Entrambi a Terra (Both Down) e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni e non si effettuano Tiri Armatura.

MUTAZIONE

BIG HAND

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Raccogliere la palla.

CLAWS

Quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'Azione Blocco e il risultato del Tiro Armatura è 8+ o più prima che vengano applicati i modificatori, l'armatura dell'avversario è rotta a prescindere dal suo AV (Valore Armatura).

DISTURBING PRESENCE*

Quando un giocatore avversario effettua un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra o Lanciare una Bomba oppure tenta di Interferire un passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

EXTRA ARMS

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire un passaggio.

FOUL APPEARANCE*

quando un giocatore avversario decide di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) o di usare un'Azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche se questo giocatore ha perso la Zona Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

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

HORNS

Quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

IRON HARD SKIN

L'Abilità Claws non può essere usata contro questo giocatore quando si effettua il Tiro Armatura.

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

MONSTROUS MOUTH

Un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstruos Mouth.

PREHENSILE TAIL

Quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al Test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.

TENTACLES

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona Tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno, un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre. Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'Abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

TWO HEADS

Questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i Test di Agilità per tentare un Dodge.

VERY LONG LEGS

Questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità quando tenta di Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito (o Saltare oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'Abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un passaggio.

PASSAGGIO

ACCURATE

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio.

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.

GIVE AND GO

Se il giocatore effettua un'Azione Hand-Off, la sua attivazione non termina una volta che l'Hand-Off sia risolto. Se desideri e se questo giocatore non ha usato tutta la sua Capacità di Movimento, può ancora continuare a muovere risolto l'Hand-Off.

LEADER

Una squadra che include uno o più giocatori con l'Abilità Leader, guadagna un singolo Re-Roll di Squadra addizionale, che può essere usato solo se hai almeno un giocatore con l'Abilità Leader nel sotterraneo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona Tackle). Se tutti i giocatori con questa Abilità sono rimossi dal gioco prima di aver usato il Leader Re-Roll, questo è perso.

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.

PASS

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

PORTAL PASSER

Durante la sua attivazione, quando questo giocatore si teletrasporta usando un Portale, può dichiarare un'Azione Passaggio dopo aver determinato in quale Portale apparirà. Quest'Abilità può essere usata anche se il giocatore non aveva dichiarato un'Azione Passaggio all'inizio della sua attivazione.

RUNNING PASS

Se questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio, 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.

WALL THROWER

Quando questo giocatore lancia la palla contro il muro, può applicare un modificatore aggiuntivo +1 quando effettua il Test per l'accuratezza del passaggio.

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 il Tratto Stab.

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.

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 devia 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 nessuno 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 giocatore può avere Animosity verso un certo singolo tipo di giocatore, in quel caso quel tipo di giocatore è segnato fra parentesi. Altri giocatori possono avere Animosity verso tutti i loro compagni di squadra, in quel caso saranno indicati con Animosity (all team-mates).

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.

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 su un Portale, esploderà mentre è Teletrasportata 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.

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 di -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 sta giocando per il Collegio della Vita 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.

STAB

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Stab". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale "Stab". 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 "Stab" tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- 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.
- Se Stab è usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

STUNTY*

Quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche il Tratto Bombardier.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'Azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo Test di Agilità.

Per finire i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la Tabella degli Infortuni Stunty.

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

TAKE ROOT*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole eseguire, ma prima di eseguirla, tirare 1D6:

- Con un risultato di 1 il giocatore diventa "Radicato",
 - Un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.
 - Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'Azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-Off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

THROW TEAM-MATE

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che gli permette di lanciare un compagno di squadra con il Tratto Right Stuff.

TIMMM-BER!

Se questo giocatore ha una caratteristica di MA (Capacità di Movimento) di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli sia al momento adiacente. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

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

TITCHY*

Questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni Test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario Dodgia in una casella nella Zona Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il Test di Agilità.

UNCHANNELLED FURY*

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 stai 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 ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e 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.

SQUADRE



COLLEGE OF FIRE

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blocker Lineman	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
Gnoblur Lineman	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
Bloodborn Marauder Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Frenzy	GM	AS

(0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blitzier	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A

(0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Ogre Blocker	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGP
Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-Mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	PS	AG



COLLEGE OF SHADOW

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Lineman	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	S
Skaven Lineman	50.000	7	3	3+	4+	8+		G	AMS
Goblin Lineman	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Runner	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	AGP	S
Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	AG	MPS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Blitzzer	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
Skaven Blitzzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	AMP

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	AMS

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Witch Elf	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump UP	AG	PS
Assassin	85.000	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	AG	PS



COLLEGE OF METAL

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Goblin Bruiser Lineman	45.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull	A	GPS
Orc Lineman	50.000	5	3	3+	4+	10+		G	AS
Human Lineman	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Orc Blitzer	80.000	6	3	3+	4+	10+	Block	GS	AP
Human Blitzer	85.000	7	3	3+	4+	9+	Block	GS	AP

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Orc Thrower	65.000	5	3	3+	3+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS

(0-6) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Black Orc	90.000	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab	GS	AP
Big Un Blocker	90.000	5	4	4+	-	10+		GS	A
Bodyguard	90.000	6	3	3+	5+	9+	Stand Firm, Wrestle	GS	A
Bloodseeker	110.000	5	4	4+	6+	10+	Frenzy	GMS	A



COLLEGE OF LIGHT

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Lineman	60.000	6	3	2+	4+	8+		AG	S
Imperial Retainer Lineman	45.000	6	3	4+	4+	8+	Fend	G	AS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Catcher	100.000	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel	AG	S
Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Catch, Dodge	AG	PS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Blitzzer	115.000	7	3	2+	3+	9+	Block, Side Step	AG	PS

(0-4) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Thrower	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
Imperial Thrower	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pass, Running Pass	GP	AS



COLLEGE OF DEATH

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skeleton Lineman	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
Zombie Lineman	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Ghoul Runner	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wraith	95.000	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step	GS	A
Wight Blitzer	90.000	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	GS	AP

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Flesh Golem	115.000	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Thick Skull, Stand Firm	GS	A

(0-2) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Mummy	125.000	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	S	AG



COLLEGE OF LIFE

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Halfling Hopeful Lineman	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
Rotter Lineman	35.000	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden	GM	AS
Snotling Lineman	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Righ Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
Wood Elf Lineman	70.000	7	3	2+	4+	8+		AG	S

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Stilty Runna	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Sprint, Stunty	A	G
Halfling Catcher	55.000	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GS
Wood Elf Catcher	90.000	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge	AG	PS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wardancer	125.000	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap	AG	PS

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wood Elf Thrower	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Halfling Hefty	50.000	5	2	3+	3+	8+	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
Bloater	115.000	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration	GMS	A

(0-4) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Fungus Flinga	30.000	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty	AP	G
Fun-Hoppa	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Pogo Stick, Right Stuff, Side Step, Stunty	A	G

(0-2) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP
Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
Rotspawn	140.000	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	AGM



COLLEGE OF BEASTS

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beastmen Runner Lineman	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GMS	AP

(0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Werewolf	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	AG	PS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Pestigor	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GMS	AP
Khorngor	70.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	GMS	AP

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chaos Chosen Blocker	100.000	5	4	3+	5+	10+		GMS	A
Ulfwerener	105.000	6	4	4+	-	9+	Frenzy	GS	A

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beer Boar	20.000	5	1	3+	-	6+	Dodge, No Hands, Pick-Me-Up, Stunty, Titchy	-	-

(0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Horns, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG
Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG
Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM
Bloodspawn	160.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchannelled Fury	MS	AG
Yhetee	140.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner (4+), Unchannelled Fury	S	AG



COLLEGE OF HEAVENS

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skink Runner Lineman	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GPS
Norse Raider Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard, Thick Skull	G	AS
Eagle Warrior Linewoman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Noble Blitzter	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	AG	PS
Norse Berserker	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
Piranha Warrior Blitzter	90.000	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up	AG	S

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Human Thrower	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
Python Warrior Thrower	80.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass	GP	AS

(0-6) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Saurus Blocker	85.000	6	4	5+	6+	10+		GS	A
Jaguar Warrior Blocker	110.000	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge	GS	A

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chamaleon Skink	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GPS
Valkyrie	95.000	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball	AGP	S