

INTRODUZIONE

Questo Manuale non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl “The Official Rules” edizione 2020 in lingua inglese, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese.

È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli Organizzatori del Torneo Fulginium Bowl) con la collaborazione di appassionati esterni alla nostra Lega.

Abbiamo puntato a tradurre solo le regole vere e proprie del gioco, volutamente tralasciando background, aneddoti e tutto quello che non aveva nessun effetto sul gioco per rendere più snello e meno oneroso stampare o conservare il file. Abbiamo anche “impaginato” in maniera leggermente diversa rispetto all’originale per una migliore funzionalità.

Con l’uscita del Death Zone abbiamo deciso di realizzare in seguito un “Compendium” che aggiorneremo costantemente con le nuove uscite in modo da non andare come detto prima ad “appesantire” il regolamento vero e proprio, dato che la maggior parte di queste regole contenute nei vari Spike! o supplementi sono specifici per varie razze od opzionali.

Probabilmente, oltre al “Compendium” continueremo a produrre le singole “Liste” (Incentivi, Palloni Speciali, eccetera) come abbiamo fatto finora e le renderemo disponibili sulla pagina download del nostro sito www.fbbfederation.it, e pubblicheremo sulla pagina Facebook “**Blood Bowl Italia**” un avviso di aver caricato i vari aggiornamenti sul sito.

In aggiunta alle squadre “ufficiali” della Games Workshop, abbiamo aggiunto le squadre “raccomandate” dalla NAF, un’associazione internazionale di giocatori di Blood Bowl, che agisce come risorsa centrale per i giocatori di tutto il mondo, offrendo novità, discussioni, sanzionature dei Tornei, tenendo aggiornata la classifica mondiale dei giocatori ed emanando linee guida per gli Organizzatori dei Tornei ed ultimo ma non meno importante, organizzando ogni quattro anni la NAF World Cup, i “mondiali” di Blood Bowl!

Siamo esseri umani e quindi non “perfetti” perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

Un sentito ringraziamento ad Angelo Rotulo che da puro appassionato ha meticolosamente curato la revisione orto-grammaticale e la correzione dei refusi dell'intero Manuale.

V6.0 - Aggiornato con Spike! #17 (Gnome) e FAQ - Maggio 2024.



COMPONENTI DEL GIOCO

CAMPO DI BLOOD BOWL

Un campo di Blood Bowl è diviso in sezioni distinte che condividono le stesse caratteristiche:

1. Due Aree di Meta, una adiacente ad ogni lato corto del campo.
2. Due Aree Laterali, una per ciascun fianco del campo, lunghe tutto il campo.
3. Due Linee Laterali, lunghe tutto il campo, da un'Area di Meta all'altra.
4. L'Area Centrale del campo, posta tra le due Aree Laterali, lunga da un'Area di Meta all'altra.
5. Ci sono due Botole-Trappola, una per ciascuna metà campo, all'interno di una Area Laterale.
6. Il campo è diviso a metà dalla Linea di Scrimmage, punto in cui le due squadre si schierano per il Kick-Off e dove avviene la maggior parte della violenza!

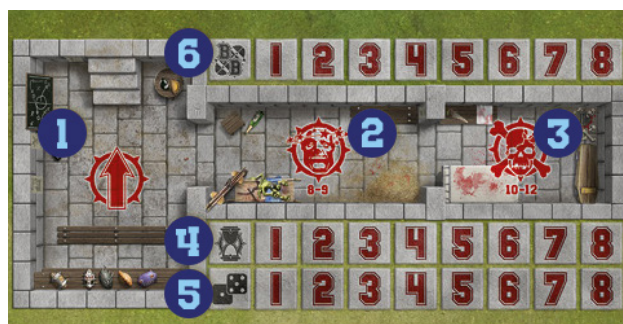


Infine, il campo è suddiviso in una griglia di caselle; 13 caselle dalla Linea di Scrimmage alla Area di Meta, creando un campo lungo 26 caselle in totale e largo 15 caselle; 4 caselle nelle aree laterali e 7 caselle nell'Area Centrale del campo.

PANCHINE

Ogni squadra ha la sua panchina, un posto sicuro a lato del campo dove le riserve possono riscaldarsi, gli infortunati curarsi e dove alcune informazioni fondamentali vengono tenute:

1. Lo spazio delle Riserve, dove i giocatori in forma e sani aspettano l'inizio del prossimo Drive.
2. Lo spazio dei KO, dove i giocatori rimossi dal gioco per lievi infortuni recuperano.
3. Lo spazio degli Infortunati, dove i giocatori rimossi dal gioco per infortuni seri cercano di recuperare o, se incapaci di giocare, aspettano il fischio finale.
4. Il Segna-Turni, esso è vitale, informa in quale turno ci si trova e quanto manca alla fine del tempo corrente. Il Segna-Turni è discusso in maniera più approfondita nelle [pagine 5 e 21](#).
5. Il Segna-ReRoll, serve a tener conto dei Re-Roll disponibili alla squadra per quel tempo. I Re-Roll sono descritti in dettaglio a [pagina 8](#).
6. Il Segna-Punti, dove ogni Allenatore segna il numero di Touchdown.



PALLONE

Indiscutibilmente, il modello più importante sul campo! Quando non è in possesso di nessun giocatore (ovvero non è trattenuto e trasportato da un giocatore), il pallone, o più semplicemente la palla, è posizionato al suolo all'interno di una casella vuota. Quando è in possesso di un giocatore, sarà posizionato sopra o adiacente alla base di quel modello.

La palla è una componente essenziale in qualsiasi partita di Blood Bowl e ci sono moltissimi modi in cui può essere rappresentata, da un semplice gettone a un modello dipinto.



0-2 MEDICI VAGABONDI (WANDERING APOTHECARY) 100.000 GP (solo squadre che possono ingaggiare un Medico)

Qualsiasi squadra che può normalmente ingaggiare un Medico, può ingaggiare come Incentivo uno o due Medici Vagabondi per la partita. Spesso questi Medici sono barbieri cerusici locali, presenti per vedere la partita e disposti a recuperare il prezzo del biglietto portando aiuto. Altri sono esperti di discutibile veridicità, che sperano di dimostrare il valore dei loro metodi poco ortodossi. I Medici Vagabondi seguono tutti le regole per i normali Medici, come descritto a [pagina 34](#). Tuttavia, a differenza di un normale Medico, un Medico Vagabondo può tentare di curare qualsiasi Giocatore Vagabondo o Mercenario che la squadra include, ma non possono tentare di curare una Star Player.

0-1 ASSISTENTE MORTUARIO (MORTUARY ASSISTANT) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Sylvanian Spotlight")

I negromanti sono sempre alla ricerca di una mano con il loro lavoro, e spesso gli addetti mortuari locali sono desiderosi di guadagnare qualche entrata extra. Un Assistente Mortuario è un maestro di ago, filo e filo ritorto, collega l'osso dell'anca a quello della gamba, esegue i riti funebri e così via. Possono davvero riportare i giocatori a sgambettare in campo! Un Assistente Mortuario può essere utilizzato una volta per partita per ripetere un tiro di Rigenerazione fallito per qualsiasi giocatore in quel momento in squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi i Mercenari o le Star Players.

0-1 MEDICO DELLA PESTE (PLAGUE DOCTOR) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Favoured of Nurgle")

I Medici della Peste che accompagnano le squadre allineate a Nurgle sono esperti nella cura delle tante piaghe virulente e disturbi che infettano i seguaci. Una volta per partita, un Medico della Peste può essere usato per ripetere un tiro di Rigenerazione fallito per un giocatore della propria squadra. In alternativa, una volta per partita il Medico della Peste può essere usato esattamente allo stesso modo di un Medico quando un giocatore della propria squadra viene messo KO (vedi [pagina 34](#)). I Medici della Peste curano tutti i giocatori attualmente nella squadra, inclusi i Giocatori Vagabondi, ma esclusi Mercenari o Star Players.

0-1 ESORDIENTI RIBELLI (RIOTOUS ROOKIES) 100.000 GP (solo squadre soggette alla regola speciale "Low Cost Linemen")

Prima della partita, l'Allenatore si avventura al di fuori dello stadio armato di manciate di spiccioli e gadgets che lancia alla folla adorante, raccontando loro che sono stati assunti e questa partita è la loro grande occasione di sfondare nel Blood Bowl. Indipendentemente dal numero di giocatori disponibili per questa partita e in aggiunta a tutti i Giocatori Vagabondi, la squadra, per sopperire all'eventuale penuria di giocatori, guadagna 2D3+1 Giocatori Vagabondi per questa partita. Questi giovani speranzosi dalla faccia pulita possono portare il numero di giocatori nel tuo Roster di Squadra temporaneamente al di sopra di 16. Essi sono normali Giocatori Vagabondi sotto ogni altro aspetto e a meno che non vengano ingaggiati nella Sequenza Post-Partita, verranno rimandati per la loro strada una volta terminata la partita.

0-1 CAPOCUOCO HALFLING (HALFLING MASTER CHEF) 300.000 GP (100.000 gp solo squadra Halfling)

L'entourage di molte squadre può includere diversi chef di fama mondiale che si danno da fare con la preparazione dei banchetti di fine primo tempo e di fine partita per i giocatori. I deliziosi aromi che emanano dalla panchina della squadra molto spesso distraggono gli avversari tanto quanto rinvigoriscono i tuoi giocatori! All'inizio sia del primo che del secondo tempo, dopo il passaggio 2 ma prima del passaggio 3 dell'inizio della Sequenza del Drive, tirare 3D6. Per ogni risultato di 4+, la tua squadra è così ispirata che guadagna un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per questo tempo. Inoltre, la squadra avversaria è così distratta che per ogni risultato di 4+, perderà uno dei suoi Re-Roll di Squadra per questo tempo.



MERCENARI ILLIMITATI (UNLIMITED MERCENARY PLAYERS) PREZZI VARI

Per ogni giocatore impiegato da una squadra, ce ne sono altre dozzine che vorranno indossare i colori di chiunque in cambio di monete sonanti. Puoi acquisire come Incentivi per la tua squadra giocatori Mercenari per una singola partita, scegliendoli fra quelli normalmente disponibili dal tuo Roster di Squadra, pagandoli 30.000 pezzi d'oro in più rispetto al normalmente costo del giocatore. Ad esempio, una Linea Mercenaria Umana da ingaggiare per una partita costerebbe 80.000 pezzi d'oro rispetto ai soliti 50.000 pezzi d'oro.

I normali limiti sul numero totale dei giocatori consentiti in una squadra e per ogni posizione si applicano ai Mercenari. Tuttavia, i giocatori che perdono la partita a causa di un infortunio non contano per il numero di giocatori in squadra, quindi non vengono conteggiati quando si determina quanti Mercenari può avere una squadra.

Tutti i Mercenari hanno il Tratto Loner (4+) non essendo abituati a giocare con il resto della squadra. Inoltre, un Mercenario può ricevere una Abilità Primaria aggiuntiva selezionata tra quelle disponibili per un giocatore di quella posizione, ad un costo aggiuntivo di 50.000 pezzi d'oro. Ad esempio, una Linea Mercenaria Umana potrebbe ricevere l'Abilità Tackle per un costo totale di 130.000 pezzi d'oro come ingaggio per una partita. I Mercenari non guadagnano SPP e non possono ricevere l'MVP per la partita. A differenza dei Giocatori Vagabondi, i Mercenari non possono essere ingaggiati permanentemente durante la Sequenza Post-Partita.

0-2 STAR PLAYERS PREZZI VARI

Questi sono gli eroi dell'arena di Blood Bowl, i giocatori più intraprendenti e di talento nello sport. Le Star Players agiscono come giocatori liberi professionisti, giocando in partite occasionali per qualsiasi squadra che può permettersi le loro elevate commissioni (e per cui siano disposte a giocare in primo luogo), per poi passare a giocare per un'altra squadra. Una squadra può acquisire come incentivo fino a due Star Players fra quelle idonee a giocare per la squadra. A meno che il commissario della Lega decida altrimenti, qualsiasi risultato della Tabella delle Perdite nei confronti di una Star Player non si applica dopo la partita – le Star Players possono permettersi tutti gli incantesimi di resurrezione di cui hanno bisogno!

Le Star Players non possono portare il numero di giocatori nella squadra oltre 16. Tuttavia, i giocatori che saltano la partita a causa di un infortunio non contano ai fini del numero di giocatori della squadra, quindi non vengono conteggiati quando si calcola il numero delle Star Players che una squadra può avere.

Le Star Players che sono ingaggiate come “coppie” (tipo Dribl & Drull o i Swift Twins) contano come una singola scelta di Star Player. Tuttavia occuperanno due spazi nel Roster di Squadra.

È possibile per entrambe le squadre ingaggiare i servizi della stessa Star Player:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare la Star Player, ma la Star Player manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono schierare la Star Player, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

Le Star Players non guadagnano SPP e non possono essere premiate con l'MVP della partita. Le Star Players non potranno mai guadagnare avanzamenti.

0-2 STAFF DI ALLENAMENTO FAMIGERATI (INFAMOUS COACHING STAFF) PREZZI VARI

Sebbene la maggior parte delle celebrità del Blood Bowl siano giocatori, occasionalmente ci sono anche diversi membri dello staff tecnico noti in tutto il circuito. Molti di questi professionisti non giocanti sono disponibili per offrire i propri servizi ad altre squadre per il giusto prezzo, portando la loro esperienza in panchina.

Gli Staff di Allenamento Famigerati sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-Partita al costo indicato. Puoi acquistare fino a due Staff di Allenamento Famigerati che hanno il permesso di assistere la tua squadra.

Come per le Star Players, è possibile che entrambe le squadre ingaggino i servizi dello stesso Staff di Allenamento Famigerato:

- Se ciò accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, ma lo Staff di Allenamento Famigerato manterrà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono schierare lo Staff di Allenamento Famigerato, una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

0-1 MAGO (WIZARD) PREZZI VARI

Maghi dei vari Collegi degli Arcani trovano lavoro prontamente con le molte reti Cabalvision, dato che ci vogliono enormi quantità di energia magica per catturare l'azione e trasmetterla globalmente alle sfere di cristallo e gli specchi magici della Cabalvision degli abbonati di tutto il mondo. Di conseguenza, quando si disputa una partita, si possono sempre trovare dei Maghi, membri dei Collegi della Magia, più che felici di lavorare per una squadra che desidera avvalersi della loro assistenza.

Nessuna squadra può acquistare più di un Mago come Incentivo per partita.

Alcuni Maghi sono rinomati, sebbene la maggior parte di essi non lo sia. Come con le Star Players, è possibile per entrambe le squadre ingaggiare a servizio lo stesso Mago rinomato:

- Se questo accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può usare il Mago rinomato ma il Mago rinomato tratterà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono utilizzare il Mago rinomato, ma una squadra ha chiaramente ingaggiato un sosia!

Se un Mago Incentivo non è rinomato, non ci sono restrizioni ed entrambe le squadre possono schierare lo stesso tipo.

0-1 ARBITRO DI PARTE (BIASED REFEREE) PREZZI VARI

Molti arbitri diventano a pieno titolo delle celebrità, a volte per la loro imparziale applicazione delle regole, più spesso per la loro sfacciata corruzione o per gli scoppi di violenza! Molte squadre faranno di tutto per corrompere un arbitro, ma non c'è niente di meglio che entrare in partita sapendo che l'arbitro non solo è sul tuo libro paga, ma è praticamente parte della tua squadra!

Gli Arbitri di Parte sono disponibili per l'acquisto durante la Sequenza Pre-Partita al costo indicato, e poiché le partite di Blood Bowl tendono ad essere arbitrate da un gruppo piuttosto che da un singolo individuo, entrambe le squadre possono acquistare un Arbitro di Parte. Puoi acquistare un Arbitro di Parte per trattare favorevolmente la tua squadra durante la partita in corso.

Per la maggior parte del tempo, un'Arbitro di Parte tratterà entrambe le squadre allo stesso modo, il che significa che seguirà tutte le normali regole dell'Arbitro come descritto a [pagina 35](#). Dove differiscono è che saranno molto più severi nei confronti dell'avversario o molto più indulgenti nei confronti della squadra che li ha pagati. Come ciò si manifesta è dettagliato nella descrizione di ogni Arbitro di Parte.

Molti Arbitri di Parte sono rinomate celebrità, sebbene la maggior parte di essi non lo sono. Come per le Star Players, è possibile che entrambe le squadre ingaggino i favori dello stesso rinomato Arbitro di Parte:

- Se questo accade durante una partita che fa parte di una Lega, nessuna delle due squadre può usare l'Arbitro di Parte rinomato, ma l'Arbitro di Parte rinomato tratterà entrambe le quote di ingaggio.
- Se questo accade durante una partita di esibizione, entrambe le squadre possono utilizzare l'Arbitro di Parte rinomato, può distribuire dure sentenze da entrambe le parti!

ABILITÀ E TRATTI

ELENCO DI ABILITÀ E TRATTI

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

USO DELLE ABILITÀ

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

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

ABILITÀ

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

TRATTI

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

AGILITÀ

CATCH

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

DEFENSIVE

Durante il turno della squadra avversaria, (ma non durante quello della tua squadra), ogni giocatore avversario che è Marcato da questo giocatore, non può usare l'Abilità Guard.

DIVING CATCH

Il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, Kick-Off o rimessa dei tifosi, atterra in una casella vuota della sua Zona Tackle dopo la dispersione o la deviazione. Questa Abilità non consente al giocatore di provare a Ricevere la palla se rimbalza in una casella della sua Zona Tackle.

Inoltre può aggiungere un modificatore +1 a qualsiasi tiro per Ricevere la palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella.

DIVING TACKLE

Se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo Test di Agilità, il tuo giocatore può usare questa Abilità ed il giocatore avversario deve immediatamente sottrarre 2 dal risultato del Test di Agilità. Il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore avversario.

Se il giocatore avversario era Marcato da più di un giocatore con questa Abilità, solo uno può utilizzarla.

DODGE

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

Inoltre, questo giocatore può scegliere di usare questa Abilità quando è il bersaglio di un'Azione Blocco ed il risultato da applicare contro di lui è Difensore 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.

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.

PASSAGGIO

ACCURATE

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

CANNONER

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

CLOUD BURSTER

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

DUMP-OFF

Se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'Azione di Passaggio Rapido interrompendo l'Azione Blocco (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'Azione Blocco, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.



FUMBLEROOSKIE

Quando questo giocatore effettua un'Azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di "depositare" la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

HAIL MARY PASS

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

LEADER

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

NERVES OF STEEL

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

ON THE BALL

Un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento) seguendo tutte le normali regole del Movimento quando l'Allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'Azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il Test di Abilità Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'Azione Passaggio. Il giocatore con questa Abilità può usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'Abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere a Terra mentre muove causerebbe un Turnover.

Inoltre durante ogni sequenza di Inizio Drive, dopo il passo 2 ma prima del passo 3, un giocatore Libero della squadra che riceve con questa Abilità, può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento). Questa Abilità non può essere usata se si causa un Touchback quando il calcio devia e non consente al giocatore di entrare nella metà campo avversaria.

PASS

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

RUNNING PASS

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

SAFE PASS

Se questo giocatore ottiene un Fumble quando effettua un'Azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

FORZA

ARM BAR

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

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

BRAWLER

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

BREAK TACKLE

Una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il Test di Agilità per il Dodge questo giocatore può modificare il risultato del dado con 1+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 4 o meno, o con 2+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 5 o più.

GRAB

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

Inoltre quando effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), ed il risultato è Spintonato (Push Back), Difensore Incespica (Stumble) o Difensore a Terra (Pow), esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente al bersaglio in cui spingere il giocatore. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti.

Un giocatore con l'Abilità Grab non può mai avere l'Abilità Frenzy.

GUARD

Quando un giocatore effettua un'Azione Blocco (inclusa come parte di un'Azione Blitz) questo giocatore può offrire sia assistenza offensiva che difensiva senza tenere conto di quanti giocatori avversari lo stanno Marcando.

JUGGERNAUT

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

MIGHTY BLOW (+1)

Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), puoi modificare il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore si applica dopo che il tiro è stato effettuato.

Questa Abilità non può essere usata con i Trattati Stab o Chainsaw.

MULTIPLE BLOCK

Quando il giocatore effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Blocco prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiano 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.

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.

MY BALL*

Un giocatore con questo Tratto non può dare il pallone a nessuno quando ne è in possesso, di conseguenza non può effettuare Azioni Passaggio o Hand-Off, o usare qualsiasi altra Abilità o Tratto che potrebbe permettere di rinunciare al possesso del pallone. L'unico modo per cui possa perdere il possesso del pallone è essere Atterrato, Piazzato Prono o Cadere per effetto di un'Abilità o Tratto o Regola Speciale di un modello avversario.

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.

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 i Tratti Bombardier, Chainsaw e Swoop.

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.

SWARMING

Durante ogni inizio di una sequenza di un Drive, dopo il Passo 2 ma prima del Passo 3, puoi prendere 1D3 giocatori con questo Tratto dallo spazio delle Riserve della tua panchina e schierarli in campo, portando così il numero dei tuoi giocatori in campo oltre 11. Questi giocatori non possono essere piazzati sulla linea di Scrimmage o nelle aree laterali. I giocatori Swarming devono essere piazzati nella loro metà campo.

Quando si usa il Tratto Swarming, un Allenatore non può mai piazzare in campo più giocatori con il Tratto Swarming del numero dei giocatori con il Tratto Swarming già presenti in campo. Quindi, se una squadra ha già in campo due giocatori con il Tratto Swarming e tira per 3 ulteriori giocatori che possono entrare in campo per Swarming, solo un massimo di 2 giocatori possono entrare in campo per Swarming.

SWOOP

Se questo giocatore è lanciato da un giocatore con l'Abilità Throw Team-Mate, usare la Sagoma della Rimessa in Gioco anziché la Sagoma della Direzione Casuale per vedere dove atterra. L'Allenatore mette la Sagoma della Rimessa in Gioco sul giocatore rivolta verso uno dei quattro bordi del campo. Poi sposta il giocatore di un 1D3 caselle nella direzione indicata dal tiro di 1D6 sulla Sagoma della Rimessa in Gioco.

TAKE ROOT*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha 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.

TRICKSTER

Quando questo giocatore sta per essere oggetto di un'Azione Blocco o un'Azione Speciale che rimpiazza l'Azione Blocco (con l'eccezione delle Azioni Blocco causate dall'Azione Speciale di Movimento Palla & Catena), prima di determinare quanti dadi verranno tirati, il giocatore può essere rimosso dalla sua casella originale e piazzato in qualsiasi altra casella non occupata adiacente al giocatore che sta effettuando l'Azione Blocco. Poi l'Azione Blocco viene eseguita normalmente. Se il giocatore che usa questo Tratto è in possesso del pallone e si piazza nella Area di Meta avversaria, l'azione Blocco viene prima risolta completamente prima che il Touchdown sia assegnato.

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.