

Навыки и Черты!

Многие игроки обладают набором Навыков и Черт, которые влияют на их поведение на поле. Некоторые из них предоставляют игрокам используемые способности, а другие могут вызывать условия, которые игрок должен соблюдать в течение игры.

В этом разделе мы разберем все различные Навыки и Черты, доступные игрокам в Бладбоул, присутствующие в их стартовом профиле или те, что они могут получить в качестве повышения в рамках игры в лиге.

Навыки!

В общем, Навыки это те способности, которые игрок может получить тренируясь, тяжелым трудом и иногда обладая врожденным талантом. Они — результат часов самоотверженной игры на поле, мудрости и наставничества тренера, что, учитывая дух Бладбоула, случается реже, чем должно.

Все игроки обладают набором доступных категорий Навыков, отмеченных в их профиле. Некоторые из них в списке Первичных, относящиеся к Навыкам, что более естественно подходят игроку. Другие же находятся в списке вторичных и потребуют большего вложения Очков звездного игрока. Не каждый игрок имеет доступ ко всем категориям Навыков.

Использование Навыков

Важно знать, когда игрок может использовать свои Навыки во время игры. Каждый Навык может быть либо Активным или Пассивным

Активный Навык может быть использован игроком в любое время, пока он Стоит и не Отвлечен. Если Активный Навык может быть использован, когда игрок Лежит, Оглушен или Отвлечен, это будет указано в описании Навыка. Если Активный Навык позволяет игроку заявить Специальное Действие, то он может заявить его даже когда Лежит, если Специальное Действие позволяет ему сперва выполнить свободное Действие Движения чтобы использовать Специальное Действие.

Пассивный Навык действует всегда, несмотря на статус игрока и даже если он Отвлечен.

Игроки не обязаны использовать Навык если они не хотят: их использование добровольно. Однако, если Навык отмечен звездочкой (*), то игрок обязан всегда использовать этот Навык когда возможно.

Если Навык модифицирует бросок кости, тогда этот модификатор может быть применен после того, как произведен бросок. Все примененные бонусы и модификаторы от Навыков и Черт могут суммироваться.

Если не сказано иного, несколько игроков могут применять один и тот же Навык в течение хода и игрок может применять один и тот же Навык несколько раз в течение хода его команды.

Таблица Навыков

Ниже указан полный список различных Навыков и категорий, в которых они находятся. При случайном выборе Навыка, сначала выбирается одна из доступных категорий Навыка для этого игрока, а затем бросается два D6, один за другим. Первый определяет какая половина

таблицы выбрана, а второй — какой именно навык будет выбран.

1D6	2D6	Ловкость	Коварство	Общие	Мутации	Пас	Сила
1-3	1	Ловля	Грязная игра	Блок	Большая рука	Точность	Рычаг локтя
	2	Нырок	Удар по глазам	Неустрашимость	Когти	Канонир	Драчун
	3	Подкат	Фамблруски	Отпор	Тревожное присутствие*	Свечка	Разрыв контакта
	4	Уклонение	Смертельный полет	Неистовство*	Дополнительные руки	Сброс Мяча	В яблочко
	5	Оборона	Одинокий фолила	Пинок	Мерзкий вид*	Скидка	Захват
	6	Бей-беги	Куча мала	Профессионал	Рога	Пас последней надежды	Защитник
4-6	1	Подскок	Пнуть вдогонку	Устойчивость	Железная кожа	Лидер	Неудержимость
	2	Прыжок	Быстрый фол	Отбор мяча	Гигантская пасть	Стальные нервы	Могучий удар
	3	Надежная пара рук	Саботажник	Крепкие руки	Цепкий хвост	На мяче	Блок нескольких
	4	Обход	Тень	Такл	Щупальца	Пас	Крепкая стойка
	5	Спринт	Проныра	Насмешка	Две головы	Пант	Сильная рука
	6	Крепкие ноги	Злобный гений	Борьба	Очень длинные ноги	Надежный пас	Крепкий череп

Например: Даниил берет случайный Первичный Навык на одного из своих Многообещающих Полуросликов и выбирает категорию Ловкости. Его первый бросок равен 4 и второй — 2. Второй раз он выкидывает сначала 3, а затем 5. Смотря в таблицу Навыков, мы видим, что у Многообещающего Полурослика есть выбор из Навыков Прыжок и Оборона в качестве случайного Навыка.

Черты!

В общем, Черты — это способности, которые невозможно выучить, а уникальные аспекты чудесного разнообразия игроков, выходящих на поля Бладбоула. Важно знать, когда игрок может использовать свои Черты в течение игры. Как и Навыки, каждая Черта может быть Активной и Пассивной.

Активная Черта может быть использована игроком в любое время, пока он Стоит и не Отвлечен. Если Активная Черта может быть использована игроком, который Лежит, Оглушен или Отвлечен, это будет указано в описании Черты.

Пассивная Черта действует всегда, вне зависимости от статуса игрока и даже если он Отвлечен.

Игроки не обязаны использовать Черту если они не хотят: их использование добровольно. Однако, если Черта отмечена звездочкой (*), то игрок обязан всегда использовать эту Черту когда возможно.

Если Черта модифицирует бросок кости, тогда этот модификатор может быть применен после того, как произведен бросок. Все примененные бонусы и модификаторы от Навыков и Черт могут суммироваться.

Если не сказано иного, несколько игроков могут применять одну и ту же Черту в течение хода и игрок может применять одну и ту же Черту несколько раз в течение хода его команды.

Список Навыков и Черт

Здесь вы найдете описание всех Навыков и Черт, присутствующих в игре.

Категория Ловкость

Ловля (Активный) *Catch*

Этот игрок может перебрасывать неудачную проверку Ловкости при попытке поймать мяч.

Оборона (Активный) *Defensive*

Во время хода оппонента, противники, Контролируемые этим игроком, не могут применять Навыки Защитник или Пнуть вдогонку.

Нырок (Активный) *Diving Catch*

Этот игрок может пытаться поймать мяч если тот в результате Паса, Вброса или Запинывания приземляется в клетке в их Зоне Контроля. Он не может использовать этот Навык чтобы поймать мяч, приземляющийся в клетке в их Зоне Контроля в результате Отскока.

В дополнение, этот игрок применяет модификатор +1 к броску проверки Ловкости при попытке поймать мяч как часть Действия Паса, если он находится в целевой клетке.

Подкат (Активный) *Diving Tackle*

Когда противник пытается покинуть Зону Контроля этого игрока в результате Уклонения, Перескока или Прыжка, после того как все модификаторы и перебросы применены, этот игрок может применить этот Навык. Незамедлительно примените модификатор -2 к проверке Ловкости противника и Уложите этого игрока в клетке, освобожденной противником.

Если игрок пытается одновременно покинуть Зону Контроля нескольких игроков с этим навыком, только один из них может использовать этот Навык.

Уклонение (Активный, Элитный) *Dodge*

Раз в ход этот игрок может перебросить одну проверку Ловкости при попытке Уклонения. В дополнение этот Навык влияет на результат Споткнулся, когда противник выполняет Действие Блока против этого игрока, как описано на стр 62.

Бей-Беги (Активный) *Hit and Run*

Когда игрок с этим навыком выполняет Действие Блока или Специальное Действие Укол, после того как Действие будет полностью разрешено, он может незамедлительно передвинуться на одну бесплатную клетку игнорируя Зоны Контроля, пока Стоит. После передвижения игрок не должен Контролировать или быть Контролируемым противником.

Игрок с этим навыком не может получить Навык Неистовство.

Подскок (Активный) *Jump up*

Этот навык может использоваться Лежащим игроком. Лежащий игрок с этим навыком может встать, не тратя на это 3 клетки движения. В дополнение, лежащий игрок с этим навыком может заявить Действие Блока. При этом он обязан выполнить бросок проверки Ловкости с модификатором +1. Если проверка пройдена, он может незамедлительно встать и

выполнить Действие Блока. Если проверка провалена, игрок остается Лежащим и его активация незамедлительно завершается.

Прыжок (Активный) *Leap*

Во время своего Действия Движения игрок с этим навыком может попытаться перескочить одну соседнюю клетку вне зависимости от того, что находится в этой клетке. Прыжок работает так же как Перескок, описанный на странице 56, за исключением того, что Прыгающий игрок уменьшает штраф за Перескок на 1, до минимума -1. Игрок с этим навыком не может иметь Черту Пога.

Надежная пара рук (Активный) *Safe Pair of Hands*

Если этот игрок должен быть Сбит, Упал или Уложен пока владеет мячом, то перед тем, как стать Лежащим, он может разместить мяч в любой соседней незанятой клетке рядом с клеткой в которой он ляжет вместо Отскока мяча как обычно.

Обход (Активный) *Sidestep*

Когда этот игрок Отталкивается по каким-либо причинам, вместо того, чтобы соперник выбирал куда будет Оттолкнут этот игрок, тренер этого игрока может выбрать любую незанятую клетку рядом с этим игроком, куда произойдет Отталкивание. Если рядом нет незанятых клеток, этот Навык не может быть применен.

Спринт (Активный) *Sprint*

Когда этот игрок выполняет Действие Движения он может совершить Рывок один дополнительный раз в дополнение к разрешенным.

Крепкие ноги (Активный) *Sure Feet*

Раз за ход этот игрок может перебросить один D6 при попытке Рывка.

Категория Коварство

Грязная игра (Активный) *Dirty Player*

Когда этот игрок выполняет Действие Фола, он может применить модификатор +1 либо к броску на Броню, либо к броску на Травму. Этот модификатор может быть применен после совершения броска.

Удар по глазам (Активный) *Eye Gouge*

Когда противник Оттолкнут этим игроком, противник не может осуществлять Помощь в Атаке или защите до своей следующей активации.

Фамблруски (Активный) *Fumblerski*

Когда этот игрок выполняет Действие Движения в то время как обладает мячом, он может выложить мяч на клетку, из которой он вышел во время этого Действия Движения. Это не приводит к Переходу Хода.

Смертельный полет (Активный) *Lethal Flight*

Когда этот игрок брошен как часть Действия Бросок Товарища, если он приземлится в клетку, в которой находится противник, включая Отскок в клетку, в которой находится противник, и противник Сбит, он может применить модификатор +1 либо к броску на Броню либо к броску на Травму. Этот модификатор может применяться после того, как бросок был совершен. Если противник понесет Потерю в результате Сбития брошенным игроком с этим навыком, этот игрок считается нанесшим Потерю и получит Очки звездного игрока. Игрок без Черты Подходящий не может получить этот Навык.

Одинокий фолила (Активный) *Lone Foul*

Когда этот игрок выполняет Действие Фола, если ни один игрок не осуществляет помощь в Атаке или защите, этот игрок может перебросить неудачный бросок на Броню.

Куча мала (Активный) *Pile Driver*

Когда противник Сбит этим игроком во время Действия Блока, этот игрок может выполнить свободное Действие Фола против противника если остался стоять и все еще Контролирует противника. После этого он Укладывается и его активация незамедлительно завершается.

Пнуть вдогонку (Активный) *Put the Boot in*

Этот игрок может Помогать в Атаке, когда товарищ выполняет Действие Фола, вне зависимости от того, сколько игроков противника Контролируют этого игрока

Быстрый фол (Активный) *Quick Foul*

Активация этого игрока не завершается после выполнения Действия Фола и он может продолжить Действие Движения.

Саботажник (Активный) *Saboteur*

Когда этот игрок Сбивается в результате Действия Блока противника, перед совершением броска на Броню, он может совершить бросок Д6. При результате 1-3 ничего не происходит и бросок на Броню совершается как обычно. При результате 4+, поврежденное оружие этого игрока разрывается и игрок соперника также Сбивается, однако это не приводит к Переходу хода, кроме случая если противник владел мячом.

Если поврежденное оружие этого игрока разрывается, он автоматически Нокаутируется и бросок на Броню не совершается. Игрок без Черты Тайное Оружие не может получить этот Навык.

Тень (Активный) *Shadowing*

Каждый раз когда игрок оппонента пытается Уклониться из клетки, находящейся в Зоне контроля этого игрока, этот игрок может использовать этот Навык. Когда этот игрок использует этот Навык, совершите бросок Д6, При результате 1-3 ничего не происходит. При результате 4+, этот игрок незамедлительно размещается в клетке, освобожденной противником.

Количество раз, которое этот игрок может использовать этот Навык за ход, равно его характеристике Движения. Если игрок пытается покинуть Зоны контроля сразу нескольких игроков с этим навыком, только один из этих игроков может использовать этот Навык.

Проныра (Активный) *Sneaky Git*

Этот игрок не Удаляется при выполнении Действия Фола если при броске на Броню выброшен натуральный дубль, если Броня целевого игрока не пробита. Если Броня целевого игрока пробита, этот игрок Удаляется как обычно.

Злобный гений (Активный) *Violent Innovator*

Если противник понесет Потерю в результате Специального Действия, выполненного этим игроком, он получает Очки звездного игрока за нанесение Потери как полагается. Только игрок с Чертой, позволяющей совершать Специальное Действие, может получить этот Навык.

Блок (Активный, Элитный) *Block*

Игрок с этим Навыком может выбрать не быть Сбитым при результате Падают Оба, примененным в результате Действия Блока, в котором он участвовал.

Неустршимость (Активный) *Dauntless*

Когда игрок с этим навыком выполняет Действие Блока против противника с большей чем у него Характеристикой Силы (до применения модификаторов к любому из игроков), этот игрок может совершить бросок D6 и добавить значение свою Характеристику Силы. Если результат выше немодифицированного значения Характеристики Силы противника, этот игрок увеличивает свою немодифицированную Характеристику Силы до равной противнику на время выполнения Действия Блока. После этого все модификаторы применяются как обычно. Если у этого игрока есть Навык, позволяющий выполнять несколько Действий Блока, как например Навык Неистовство, он должен совершать отдельный бросок на Неустршимость для каждого Действия Блока.

Отпор (Активный) *Fend*

Когда игрок с этим навыком Оттолкнут в результате Действия Блока выполненного против него, противник не может Последовать. Этот навык не может быть применен против игрока с Чертой Шар и Цепь и против игрока с навыком Неудержимость, который выполняет Действие Блица.

Неистовство* (Активный) *Frenzy*

Каждый раз когда этот игрок выполняет Действие Блока, если цель Оттолкнута, этот игрок обязан Последовать. В дополнение, если Оттолкнутая цель все еще Стоит, этот игрок обязан выполнить повторное Действие Блока, выбрав целью того же противника, и также Последовать, если цель будет Оттолкнута.

Если этот игрок выполняет действие Блица, выполнение повторного Действия Блока также стоит игроку клетки передвижения. Если у игрока не осталось передвижения, он должен совершить Рывок. Если он не может совершить Рывок, то не может выполнить повторное Действие Блока.

Игрок с этим Навыком не может получить Навыки Захват, Бей-Беги и Блок Нескольких.

Пинок (Активный) *Kick*

Если этот игрок назначен запинывающим, то при Отклонении запинывания тренер этого игрока может выбрать Отклонение на D3 клеток вместо обычных D6 клеток.

Профессионал (Активный) *Pro*

В течение активации этого игрока, он может попытаться перебросить результат на одной кости. Это может быть результат на одной кости или как часть броска нескольких костей. Для использования этого Навыка игрок совершает бросок d6: при результате 3+ кость может быть переброшена, при результате 1-2 кость не может быть переброшена. Навык не может использоваться для переброса кости в составе броска на Броню, Травму, Потерю, броска вне активации игрока или бросков не зависящих от игрока (таких как Оспаривание решения или Недовольства толпы). После попытки использования этого Навыка, игрок не может использовать перебросы из других источников, чтобы перебросить эту кость.

Устойчивость (Активный) *Steady Footing*

Когда этот игрок должен быть Сбит или Упасть, совершите бросок D6. При результате 6 этот игрок не Сбит или не Упал. Если это произошло в течение его активации, он может продолжать свою активацию как обычно и Переход хода не происходит.

Отбор мяча (Активный) *Strip Ball*

Когда этот игрок выполняет Действие Блока против противника, владеющего мячом, если противник Оттолкнут, то он роняет мяч в клетке, куда он был Оттолкнут, после чего мяч Отскакивает из этой клетки. Этот Отскок происходит до того, как противник Ляжет (если должен был), но после того, как этот игрок выберет Следовать или нет.

Такл (Активный) *Tackle*

Когда противник пробует Уклониться из клетки, находящейся в Зоне контроля этого игрока, он не может использовать Навык Уклонение. В дополнение, когда этот игрок выполняет Действие Блока против противника, противник считается не имеющим навык Уклонение если был выбран результат Споткнулся.

Крепкие руки (Активный) *Sure Hands*

Этот игрок может перебросить Дб при попытке поднять мяч, но вне Действия Зафиксировать Мяч. В дополнение, Навык Отбор мяча не может быть применен против этого игрока.

Насмешка (Активный) *Taunt*

Когда игрок с этим Навыком Оттолкнут в результате Действия Блока выполненного против него, тренер этого игрока может заставить противника Следовать. Этот Навык не может быть использован против Укоренившихся противников.

Борьба (Активный) *Wrestle*

Когда этот игрок выполняет Действие Блока, или является целью Действия Блока, если был выбран результат Падают Оба, это игрок может использоваться этот Навык. Если он это делает, оба игрока, участвующих в Действии Блока, Укладываются, вне зависимости от других Навыков, имеющих у них.

Категория Мутации

Большая рука (Активный) *Big Hand*

Этот игрок игнорирует все модификаторы при попытках подбора мяча.

Когти (Пассивный) *Claws*

Когда выполняется бросок на Броню против противника, Сбитого этим игроком в результате Действия Блока, даже если этот игрок тоже Сбит, то любой натуральный результат 8+ броска на Броню ломает броню противника независимо от значения его Характеристики Брони.

Тревожное присутствие* (Пассивный) *Disturbing Presence*

Любой противник, выполняющий Действие Паса, Бросок Товарища или Специальное Действие Бросок Бомбы, или пытается перехватить или поймать мяч, применяет модификатор -1 к проверке Паса или Ловкости за каждого игрока с этим Навыком в вашей команде в пределах 3 клеток от него.

Дополнительные руки (Активный) *Extra Arms*

Этот игрок применяет модификатор +1 к проверкам Ловкости когда пытается поймать, поднять или перехватить мяч.

Мерзкий Вид* (Пассивный) *Foul Appearance*

Когда противник пытается выполнить Действие Блока против этого игрока, или Специальное Действие, которое непосредственно указывает этого игрока целью, он должен

совершить бросок Дб до совершения любых других бросков. При результате 2+ Действие Блока продолжается как обычно. При результате 1 Действие Блока незамедлительно прекращается и активация противника незамедлительно прекращается.

Рога (Активный) *Horns*

Когда этот игрок заявляет Действие Блица, он применяет модификатор +1 к своей Характеристике Силы для каждого Действия Блока, выполненного в течение этого Действия Блица.

Железная кожа (Пассивный) *Iron Hard Skin*

Противники не могут применять любые модификаторы к броску на Броню против этого игрока. В дополнение, Навык Когти не применим против этого игрока.

Гигантская пасть (Активный) *Monstrous Mouth*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Чавк; ограничений на количество игроков, что могут заявить это Специальное Действие каждый ход, нет. Когда этот игрок заявляет Специальное Действие Чавк, он может выбрать одного Стоящего противника, которого он Контролирует, и выполнить бросок Дб. При результате 1-2 ничего не происходит. При результате 3+, противник становится Закушенным. Пока противник Закушен, он не может покинуть клетку, в которой находится, пока этот игрок Контролирует его. Это состояние незамедлительно прекращается, если этот игрок более не Контролирует игрока оппонента, независимо от того как это произошло.

Этот игрок может использовать Специальное Действие Чавк, как замену Действия Блока, выполняемого при заявленном Действии Блица. В дополнение, Навык Отбор Мяча не может быть использован против этого игрока.

Цепкий хвост (Активный) *Prehensile Tail*

Когда противник пытается совершить Уклонение, Перескок или Прыжок из клетки в Зоне Контроля этого игрока, они применяют дополнительный модификатор -1 к проверке Ловкости. Если игрок пытается одновременно покинуть Зону Контроля нескольких игроков с этим Навыком, только один игрок с этим Навыком может использовать этот Навык.

Щупальца (Активный) *Tentacles*

Когда противник пытается совершить Уклонение, Перескок или Прыжок из клетки в Зоне Контроля этого игрока, этот игрок может использовать этот Навык. Когда игрок использует этот Навык совершите бросок Дб и прибавьте его Силу к броску; затем вычтите Силу противника. При результате 6 или больше, или если бросок натуральная 6, противник не покидает клетку и его активация завершается. При результате 5 и меньше, или если бросок натуральная 1, Навык не имеет эффекта.

Если игрок пытается покинуть Зоны контроля сразу нескольких игроков с этим навыком, только один их этих игроков может использовать этот Навык.

Две головы (Активный) *Two Heads*

Этот игрок может применять модификатор +1 к проверкам Ловкости при попытках Уклонения.

Очень длинные ноги (Активный) *Very Long Legs*

Этот игрок может применить модификатор +1 к проверкам Ловкости при попытках Перескока или Прыжка, а также применить модификатор +2 к проверкам Ловкости при попытках Перехвата мяча. В дополнение, этот игрок игнорирует Навык Свечка.

Точность (Активный) *Accurate*

Когда этот игрок выполняет Действие Паса, являющееся Быстрым или Коротким Пасом, то он может применить модификатор +1 к проверке характеристики Паса.

Канонир (Активный) *Cannoneer*

Когда этот игрок выполняет Действие Паса, являющееся Дальним Пасом Или Дальним Забросом, он может добавить модификатор +1 к проверке Паса.

Свечка (Активный) *Cloud Burster*

Когда этот игрок выполняет Действие Паса, противники не могут совершить попытку перехвата мяча.

Сброс мяча (Активный) *Dump-off*

Когда противник пытается выполнить Действие Блока против этого игрока, или Специальное Действие, которое непосредственно указывает этого игрока целью, этот игрок может использовать этот Навык. Для этого этот игрок незамедлительно выполняет Быстрый Пас перед тем, как указавшее его целью Действие будет разрешено. Этот Быстрый Пас не может привести к Переходу Хода, в остальном следуя обычным правилам для Быстрого Паса. После разрешения Быстрого Паса, указавшее целью этого игрока Действие продолжается.

Скидка (Активный) *Give and Go*

Если этот игрок выполняет Действие Паса, являющееся Быстрым Пасом, или выполняет Действие Вкладки, то, если не произошло Перехода Хода, его активация не завершается на разрешении Действия Паса или Вкладки. Вместо этого они могут продолжать свое Действие Движения, используя оставшееся движение.

Пас последней надежды (Активный) *Hail Mary Pass*

Когда этот игрок выполняет Действие Паса или Специальное Действие Бросок Бомбы, он может заявить любую клетку на Паса как обычно, считая это Дальним Забросом и трактуя любой результат Точного Паса как Неточный Пас. Пас последней надежды не может быть перехвачен.

Лидер (Пассивный) *Leader*

Команда, в составе которой есть один или несколько игроков с этим навыком и выставленных на поле в начале тайма, получает один дополнительный Командный переброс, называемый Лидерским перебросом. Команда может использовать Лидерский переброс если игрок с Навыком Лидер находится на поле, но если все игроки с этим навыком выбыли из игры по причине Потери или Удалению с поля перед тратой Лидерского переброса, то он исчезает. Лидерский переброс следует всем правилам обычного Командного переброса, за исключением того, что его невозможно потерять в результате разрешения Мастер-шефа Халфлингов.

Стальные нервы (Активный) *Nerves of Steel*

Этот игрок игнорирует любые модификаторы за зоны Контроля когда совершает проверку Ловкости для Ловли мяча или проверку Паса при Пасе мяча.

На мяче (Активный) *On the Ball*

Когда противник выполняет Действие Паса, после того как целевая клетка была назначена но перед броском проверки Паса, этот игрок может подвигаться до 3х клеток, следуя обычным правилам Действия Движения, за исключением того, что он не может совершить Рывок. Если этот игрок Падает при передвижении, его движение незамедлительно

заканчивается и возобновляется Действие Паса. Если есть несколько игроков с этим Навыком, то они все могут по очереди использовать его в течении одного и того же Действия Паса, и если один из них Упадет, то остальные не смогут подвигаться.

В дополнение, в течение последовательности Начала Драйва, после того как Запинывание Отклонится, но до того как будет совершен бросок на Событие Ввода Мяча в игру, один Открытый игрок принимающей команды с этим навыком может подвигаться до 3х клеток, следуя обычным правилам Действия Движения, за исключением того, что он не может совершить Рывок. Игрок не может использовать этот Навык если случился Тачбэк и не может двигаться на половину оппонента. Если этот игрок Падают при передвижении, его движение незамедлительно заканчивается и совершается бросок на Событие Ввода Мяча в игру.

Пас (Активный) *Pass*

Этот игрок может перебросить любую неудачную проверку Паса при выполнении Действия Паса.

Пант (Активный) *Punt*

Этот игрок может заявить Специальное Действие Пант; только один игрок может заявить Специальное Действие Пант каждый ход. Когда игрок заявляет Специальное Действие Пант, он может сперва сделать Действие Движения, но не сможет двигаться после того, как Специальное Действие Пант разрешится. Если после движения этого игрока он владеет мячом, он может совершить Пант. Разместите шаблон Вброса мяча над этим игроком, чтобы он был развернут либо к одной из зон Тачдауна либо к любой из боковых линий.

Совершите бросок D6 чтобы определить направление запинывания мяча, а затем второй бросок D6 для определения количества клеток, которые пролетит мяч в этом направлении. Если у этого игрока есть Навык Пинок, он может перебросить либо один либо оба броска, однако он должен решить будет ли перебрасывать бросок на направление до совершения броска на расстояние.

Если мяч приземляется в клетке, в которой находится игрок, он обязан попробовать поймать мяч, иначе мяч Отскакивает.

Когда выполняется Специальное Действие Пант, Перехода хода не происходит, даже если мяч окажется на земле; однако, если после разрешения Специального Действия Пант мячом будет владеть противник или он отлетит на трибуны, происходит Переход Хода.

Надежный пас (Активный) *Safe Pass*

Если этот игрок получает результат натуральная 1 при совершении проверки Паса, это не считается Неудачным пасом. Вместо этого игрок сохраняет владение мячом и его активация незамедлительно завершается. Перехода хода не происходит.

Категория Сила

Рычаг локтя (Активный) *Arm Bar*

Если противник Падают в результате попытки Уклонения, Перескока или Прыжка из клетки в Такл-зоне этого игрока, этот игрок может применить этот Навык. Если он это делает, то может применить модификатор +1 либо к броску на Броню либо к броску на Травму. Этот модификатор может применяться после того, как бросок был совершен. Если противник несет Потерю в результате неудачной попытки Уклонения, Перескока или Прыжка из клетки в Такл-зоне этого игрока, этот игрок считается нанесшим Потерю и получит Очки звездного игрока.

Если игрок пытается одновременно покинуть Такл-зону нескольких игроков с этим Навыком, только один из тех игроков может использовать этот Навык.

Драчун (Активный) *Brawler*

Когда этот игрок заявляет действие Блока, он может перебросить один результат Упали Оба.

Разрыв контакта (Активный) *Break Tackle*

Один раз в ход, когда этот игрок пытается уклониться, он может применить модификатор +1 к проверке Ловкости если его Характеристика Силы 3 или меньше, модификатор +2 к проверке Ловкости если его Характеристика Силы 4, или модификатор +3 к проверке Ловкости если его Характеристика Силы 5 или выше.

В яблочко (Активный) *Bullseye*

Когда этот игрок выполняет Действие Броска Товарища, если результатом является Превосходное метание, то брошенный игрок не Отклоняется перед приземлением и приземляется точно в целевой клетке. Игрок без Черты Бросок товарища не может получить этот Навык.

Захват (Активный) *Grab*

Когда этот игрок заявляет Действие Блока, если противник Оттолкнут, тренер этого игрока может выбрать любую незанятую клетку рядом с целью, куда она будет Оттолкнута. Если незанятых клеток рядом с целью нет, этот Навык не может быть использован.

В дополнение, если этот игрок выполняет Действие Блока, то противник не может использовать Навык Обход.

Игрок с этим навыком не может получить Навык Неистовство.

Защитник (Активный, Элитный) *Guard*

Когда игрок выполняет Действие Блока, этот игрок может Помогать в Атаке и защите вне зависимости от того, сколько игроков противника Контролируют этого игрока.

Неудержимость (Активный) *Juggernaut*

Когда этот игрок заявляет Действие Блица, он может считать любой результат Упали Оба как Отталкивание в течение любого Действия Блока выполняемого в течение этого Действия Блица.

В дополнение, когда этот игрок выполняет Действие Блока как часть Действия Блица, противники не могут использовать Навыки Отпор, Крепкая Стойка и Борьба.

Могучий удар (Активный, Элитный) *Mighty Blow*

Когда этот игрок сбивает противника во время Действия Блока, даже если этот игрок также Сбит, он может применить модификатор +1 либо к броску на Броню либо к броску на Травму. Этот модификатор может применяться после того, как бросок был совершен.

Блок нескольких (Активный) *Multiple Block*

Когда этот игрок заявляет Действие Блока, он может выполнить два Действия Блока, каждое из которых назначает целью разных противников, которых он Контролирует. Если он так делает, характеристика Силы этого игрока уменьшается на 2 на время Действий Блока. Эти Действия блока происходят одновременно, однако их броски могут выполняться отдельно для ясности. Это означает, что оба Действия Блока полностью разрешаются, даже если одно из них приводит к Переходу Хода.

Этот игрок не может Следовать во время этих Действий Блока. Также игрок с этим Навыком не может получить Навык Неистовство.

Крепкая Стойка (Активный) *Stand Firm*

Когда этот игрок должен быть Оттолкнут в течение Действия Блока, включая Толчок по цепочке, он может выбрать не быть Оттолкнутым и остаться в занимаемой клетке. Использование этого Навыка не препятствует игроку с Навыком Неистовство выполнить второе Действие Блока, если этот игрок все еще Стоит.

Сильная Рука (Активный) *Strong Arm*

Когда этот игрок выполняет действие Бросок товарища, этот игрок может применить модификатор +1 к проверке Паса. Игрок без Черты Бросок Товарища не может получить этот Навык.

Крепкий череп (Пассивный) *Thick Skull*

Когда против этого игрока совершается бросок на Травму, он будет Нокаутирован только при результате 9; при результате 8 игрок Оглушен. Если этот игрок также имеет черту Недомерок, он будет Нокаутирован только при результате 8; при результате 7 игрок Оглушен.

Черты

Вечно голодный* (Активный) *Always Hungry*

Когда этот игрок выполняет Действие Бросок Товарища, перед проверкой характеристики Паса, он должен бросить Д6. При результате 2+ он продолжает Действие Бросок Товарища как обычно. При результате 1 игрок пытается съесть своего товарища — должен совершить еще один бросок Д6.

При результате 2+ товарищ выскальзывает и результатом Действия Бросок Товарища автоматически становится Неудачный Бросок. При результате 1 игрок съедает своего товарища — незамедлительно уберите его из Листа Составы Команды. Нельзя применять Апотекария или бросок на Регенерацию для его спасения. Если товарищ владел мячом он отскакивает из клетки, в которой находился этот игрок. Происходит Переход хода.

Звериная дикость* (Пассивный) *Animal Savagery*

Когда этот игрок активирован, после заявления Действия он должен совершить бросок Д6. К этому броску может применяться модификатор +2, если им было заявлено Действие Блок или Действие Блиц. При результате 4+ игрок может выполнить заявленное Действие как обычно.

При результате 1-3 этот игрок вымещает свою злобу на одном из своих товарищей. Выберите одного стоящего товарища на соседней с этим игроком клетке; выбранный игрок незамедлительно Сбит. Это не вызывает Перехода хода, если только товарищ не владел мячом. Если у этого игрока есть Навык Когти или Навык Могучий удар, они должны быть применены при осуществлении броска на Броню для Сбитого игрока.

Если при результате 1-3 рядом с этим игроком нет товарищей, то он становится Отвлеченным.

Враждебность (X)* (Активный) *Animosity*

Когда этот игрок пытается выполнить Действие Паса или Действие Вкладки товарищу с тем же ключевым словом, что указано в скобках, совершите бросок Д6. При результате 1 игрок отказывается выполнять Действие и его активация незамедлительно заканчивается.

Некоторые игроки могут обладать Чертой Враждебность (Все), в случае чего это правило применяется ко всем товарищам, вне зависимости от ключевых слов, что у них есть.

Шар и Цепь* (Активный) *Ball & Chain*

Когда этот игрок активирован, он может заявить только Специальное Действие Шар и Цепь; ограничений на количество игроков, что могут заявить это Специальное Действие каждый ход, нет.

Когда игрок выполняет Специальное Действие Шар и Цепь, расположите Шаблон Вброса над этим игроком по направлению к одной из двух зон тачдауна или любой боковой линии. Затем совершите бросок D6 и передвиньте игрока в клетку, указанную Шаблоном Вброса.

Игрок,двигающийся таким образом, не должен совершать проверки Ловкости на Уклонение из Такл-зон других игроков; они автоматически проходятся. Противники не могут использовать Навыки Тень или Щупальца против игрока, выполняющего Действие Шар и Цепь.

- Если это передвижение ведет игрока за пределы поля, он рискует быть Травмированным толпой
- Если это передвижение ведет игрока в клетку, где Стоит другой игрок (из любой команды), он автоматически выполняет действие Блока против этого игрока; это Действие Блока игнорирует Навык Мерзкий вид. Если это товарищ, то его тренер определяет какой результат применяется после броска костей на Блок.
- Если это передвижение ведет игрока в клетку, где Лежит или Оглушен игрок, этот игрок Отталкивается и против него совершается бросок на Броню.
- Если это передвижение ведет игрока в клетку с мячом, тот незамедлительно Отскакивает. Это не приводит к Переходу хода.

Игрок, выполняющий Специальное Действие Шар и Цепь, может передвигаться на количество клеток не превышающее его характеристику Движения. Он может совершать Рывок как обычно, но при результате 1 он сначала передвигается в клетку, включая выполнения Действия Блока, Отталкивания игроков или Отскок мяча, перед тем как Падает в клетке, в которую он переместился.

Если этот игрок Сбит, Падает или Уложен по любой причине, незамедлительно выполните бросок на Травму для него, применяя вместо результата Оглушения Нокаут.

Игрок с этой Чертой не может получить следующие навыки: Подкат, Удар по глазам, Неистовство, Захват, Бей-беги, Прыжок, Блок нескольких, На мяче, Тень, Устойчивость.

Жажда Крови (X+)* (Пассивный) *Bloodlust*

Когда этот игрок активирован, после заявления своего действия, он должен совершить бросок D6, прибавляя 1 к броску если заявил Действие Блока или Действие Блица. Если результат не меньше чем число, указанное в скобках, он может быть активирован как обычно.

Если результат меньше чем число, указанное в скобках, или брошена натуральная 1, он может продолжить активацию как обычно, с возможностью поменять заявленное действие на Действие Движения. Если игрок заявлял Действие, которое может быть выполнено раз в ход (как, например, Действие Блица), это все еще считается одним Действием в ход. В конце активации игрок может укусить находящегося на соседней клетке **Тралла Линейного** из своей команды, несмотря на статус этого **Тралла Линейного**.

Если он кусает, незамедлительно совершите бросок на Травму против **Тралла Линейного**, определяя любой результат на Потерю как Сильный ушиб; это не приводит к Переходу хода, если только укушенный **Тралл Линейного** не владел мячом. Если укуса не было по любым причинам, происходит Переход хода, этот игрок становится Отвлеченным и должен незамедлительно уронить мяч, если владел им. Если игрок был в зоне тачдауна противника, то Тачдаун не засчитывается. Если игрок, проваливший этот бросок хочет выполнить Действие Паса, Действие Вкладки или забить тачдаун, он должен укусить **Тралла Линейного** до выполнения Действия или тачдауна.

Бомбардир (Активный) *Bombardier*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Бросок Бомбы; каждый ход только один игрок может заявить это Специальное Действие.

Когда игрок выполняет Специальное Действие Бросок Бомбы, он бросает бомбу аналогично Действию Паса, используя все обычные правила для него. Хотя это не Действие

Паса, любые Навыки и Черты, применяемые когда игрок выполняет Действие Паса, также применимы к Специальному Действию Бросок Бомбы, за исключением Навыка На мяче. Игрок, заявивший Специальное Действие Бросок Бомбы не может выполнять Действие Движения перед броском бомбы.

В любой момент, когда бомба упадет на землю, она незамедлительно взрывается в этой клетке. Если бомба выронена пасующим или попытка поймать ее неудачна, она не отскакивает и взрывается в клетке с этим игроком. При взрыве бомбы любой игрок в клетке, в которой взорвалась бомба, поражается взрывом. В дополнение, совершите бросок D6 за каждого игрока в соседней со взрывом клетке. При результате 4+ этот игрок поражается взрывом.

Любой стоящий игрок, пораженный взрывом, незамедлительно Сбивается. В дополнение, совершите бросок на Броню для каждого лежащего или оглушенного игрока, пораженного взрывом.

Если игрок успешно поймал или перехватил брошенную бомбу, он обязан незамедлительно бросить ее, по правилам Специального Действия Броска Бомбы, описанным выше.

Тупица* (Пассивный) *Bone Head*

Когда этот игрок активирован, после заявки Действия он обязан совершить бросок D6. При результате 2+ игрок может выполнить заявленное действие как обычно. При результате 1, игрок становится Отвлеченным.

Огненное дыхание (Активный) *Breathe Fire*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Огненное Дыхание; каждый ход неограниченное число игроков могут заявить это действие.

Когда игрок выполняет Специальное Действие Огненное Дыхание он может выбрать одного стоящего противника, которого Контролирует и совершает бросок D6, с модификатором -1 если Характеристика Силы цели 5 или выше. При результате 1, этот игрок незамедлительно Сбивается. При результате 2-3 ничего не происходит. При результате 4+, противник незамедлительно Укладывается. Если результат натуральная 6, вместо этого противник Сбивается. После разрешения Специального Действия Огненное Дыхание, активация игрока незамедлительно прекращается.

Игрок может использовать Специальное Действие Огненное Дыхание как замену Действия Блока, выполняемого при заявленном Действии Блица, однако активация все еще оканчивается после выполнения Специального Действия Огненное Дыхание.

Пила* (Активный) *Chainsaw*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Атака Пилой; каждый ход неограниченное число игроков могут заявить это действие.

Когда этот игрок выполняет Специальное Действие Атака Пилой, совершите бросок D6. При результате 2+ этот игрок незамедлительно совершает бросок на Броню против одного стоящего рядом противника, с модификатором +3.

При результате 1, Пила Отскочила и этот игрок Сбивается.

Если этот игрок Сбивается или Падает по любой причине, независимо от того как это произошло, к броску на Броню против этого игрока применяется модификатор +3. Этот модификатор +3 должен быть обязательно применен.

По желанию, этот игрок может использовать свою пилу при выполнении Действия Фола, в случае чего к броску на Броню против противника применяется модификатор +3. При этом необходимо совершить бросок на Отскок пилы как обычно.

Игрок может использовать Специальное Действие Атака Пилой как замену Действия Блока, выполняемого при заявленном Действии Блица, однако активация все еще оканчивается после выполнения Специального Действия Атака Пилой.

Разложение* (Пассивный) *Decay*

К броскам на Потерю против этого игрока применяется модификатор +1.

Выпивоха* (Пассивный) *Drunkard*

Этот игрок применяет модификатор -1 на проверки Рывка.

Ненависть (X) (Пассивный) *Hatred*

Когда этот игрок выполняет Действие Блока против игрока с тем же ключевым словом, что указано в скобках, этот игрок может перебросить один результат Игрок Упал.

Гипнотический взгляд (Активный) *Hypnotic Gaze*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Гипнотический взгляд; каждый ход неограниченное число игроков могут заявить это действие. Когда игрок заявляет Специальное Действие Гипнотический взгляд он может сначала выполнить Действие Движения, однако не может продолжать двигаться после разрешения Специального Действия Гипнотический взгляд.

Когда игрок выполняет Специальное Действие Гипнотический взгляд он выбирает стоящего противника на соседней клетке и совершает бросок Д6. При результате 1-2 ничего не происходит и активация этого игрока незамедлительно завершается. При результате 3+, выбранный противник становится Отвлеченным и активация этого игрока незамедлительно завершается.

Незначительный* (Пассивный) *Insignificant*

При создании команды, тренер не может включить в состав больше игроков с этой Чертой, чем без нее.

Пинок товарища (Пассивный) *Kick Team-mate*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Пинок Товарища; только один игрок может заявить это Специальное Действие каждый ход. Специальное Действие Пинок Товарища работает так же как и Действие Бросок Товарища, со следующими отличиями: выполнение Специального Действия Пинок Товарища не считается за Действие Бросок Товарища в этот ход, так что при необходимости команда может выполнить и Специальное Действие Пинок Товарища и Действие Бросок Товарища в один и тот же ход. Однако, если результатом Специального Действия Пинок Товарища становится Неудачный бросок, незамедлительно совершите бросок на Травму для пинаемого товарища, применяя результат Нокаутирован вместо Оглушен. Если пинаемый игрок владел мячом, тот Отскочит из клетки где был игрок. Любые Навыки и Черты, применяемые при выполнении Действия Бросок Товарища, также применимы к Специальному Действию Пинок Товарища. Этот игрок также получает Очки Звездного игрока как и при Действии Бросок Товарища.

Одиночка (X+) (Пассивный) *Loner*

Когда этот игрок желает использовать Командный Переброс, он должен выполнить бросок Д6. Если результат броска равен или выше числа, указанного в скобках, он может использовать Командный Переброс как обычно. Если результат броска меньше числа, указанного в скобках, он не может перебросить бросок и Командный Переброс исчезает, как если бы был использован.

Мой мяч* (Пассивный) *My Ball*

Игрок с этой Чертой не может по желанию отдать мяч, которым владеет, а также заявлять Действие Паса, Действие Вкладки или использовать Навыки или Черты, которые позволяют отказаться от владения мячом. Он может потерять владение мячом если будет

Сбит, Уложен, Упадет или по эффекту Навыка, Черты или Специального правила у противника.

Без мяча* (Пассивный) *No ball*

Игрок с этой Чертой никогда не может владеть мячом. Если этот игрок должен совершить попытку Поймать или Поднять мяч, она автоматически неудачна как если бы он выбросил натуральную 1. Игрок с этой Чертой не может совершать попытку Перехвата Паса.

Тоник (Активный) *Pick-Me-Up*

В конце каждого хода оппонента, совершите бросок D6 за каждого Лежащего товарища в 3 клетках от одного или нескольких Стоящих игроков с этой Чертой. При результате 5+ Лежащий игрок может незамедлительно встать. Если игрок с этой Чертой встает в результате использования товарищем этой Черты, он также не может использовать эту Черту в том же ходу.

Заражение чумой (Пассивный) *Plague Ridden*

Раз за игру, когда игрок с этой Чертой наносит Потерю противнику в результате Действия Блока и этот игрок получает результат Мертв на броске Потери и не спасен Аптекарем, вы можете незамедлительно добавить одного нового Линейного игрока из вашего Командного Списка в Резерв. Это позволяет вашей команде иметь более 16 игроков до окончания матча. Во время Послематчевой последовательности, этот игрок может быть нанят как любой Странствующий игрок. Эта черта не может быть использована против Бугаев или игроков с Чертами Разложение, Регенерация или Недомерок.

Пого (Активный) *Pogo*

В течение своего движения, игрок с этой Чертой может попытаться использовать Пого для перескока одной соседней клетку вне зависимости от того, что находится в этой клетке. Пого работает так же как Перескок, описанный на странице 56, за исключением того, что применяющий Пого игрок игнорирует штрафы за Перескок. Игрок с этой Чертой не может иметь Навык Прыжок.

Плюнуть рвотой (Активный) *Projectile Vomit*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Плюнуть рвотой; ограничений на количество игроков, что могут заявить это Специальное Действие каждый ход, нет. Когда этот игрок выполняет Специальное Действие Плюнуть рвотой, выберите Стоящего противника на соседней клетке с этим игроком и совершите бросок d6.

При результате 2+, этого игрока рвет на цель; совершите бросок на Броню для целевого игрока. Этот бросок не может быть модифицирован. Если броня пробита, совершите бросок на Травму для него, иначе ничего не происходит.

При результате 1, игрок захлебывается кислотной жижей; совершите бросок на Броню для этого игрока. Этот бросок не может быть модифицирован. Если броня пробита, совершите бросок на Травму для него, иначе ничего не происходит.

Этот игрок может использовать Специальное Действие Плюнуть рвотой, как замену Действия Блока, выполняемого при заявленном Действии Блица, однако активация все еще оканчивается после выполнения Специального Действия Плюнуть рвотой.

Очень глупый* (Пассивный) *Really Stupid*

Когда этот игрок активирован, после заявки Действия он обязан совершить бросок D6. Он может применить модификатор +2 к броску, если рядом есть Стоящий Неотвлеченный товарищ без Черты Очень глупый. При результате 4+ игрок может выполнить заявленное действие как обычно. При результате 1-3, игрок становится Отвлеченным.

Регенерация (Пассивный) *Regeneration*

Когда этот игрок понесет Потерю, перед броском на Потерю совершите бросок D6. При результате 1-3 игрок понесет Потерю; совершите бросок на Потерю как обычно. При результате 4+, этот игрок регенерирует, игнорирует Потерю (однако Очки звездного игрока, полученные за нанесение Потери, остаются) и размещается в Резерве.

Подходящий* (Пассивный) *Right Stuff*

Этот игрок может быть брошен товарищем с Чертой Бросок товарища, даже если этот игрок Лежит.

Тайное оружие* (Пассивный) *Secret Weapon*

В конце Драйва в котором этот игрок принимал участие, даже если он не находится на поле на конец Драйва, он Удаляется за совершение Фола.

Укол (Активный) *Stab*

Когда этот игрок активирован, он может заявить Специальное Действие Укол; ограничений на количество игроков, что могут заявить это Специальное Действие каждый ход, нет.

Когда этот игрок выполняет Специальное Действие Укол, выберите Стоящего противника рядом с этим игроком и совершите бросок на Броню для выбранного игрока. Этот бросок не может быть никак модифицирован. Если Броня игрока пробита, совершите бросок на Травму для него, в противном случае ничего не происходит.

Этот игрок может использовать Специальное Действие Укол, как замену Действия Блока, выполняемого при заявленном Действии Блица, однако активация все еще оканчивается после выполнения Специального Действия Укол.

Недомерок* (Пассивный) *Stunty*

Когда этот игрок пытается Уклоняться, он не получает негативных модификаторов к проверкам Ловкости, вызванных Контролем противниками. В дополнение, этот игрок применяет модификатор -1 к проверкам Ловкости при попытках Перехвата мяча. Игрок с этой Чертой более подвержен травмам, поэтому при броске на Травму против этого игрока, выполните бросок по таблице Травмы Недомерков.

Пикирование (Активный) *Swoop*

Когда этот игрок брошен Действием Бросок товарища, он может выбрать не Отклоняться перед приземлением как обычно. Если он это делает, разместите шаблон Вброса мяча над этим игроком, чтобы он был развернут либо к одной из зон Тачдауна либо к любой из боковых линий. Совершите бросок D6 чтобы определить направление полета игрока, а затем второй бросок D6 для определения количества клеток, которые пролетит игрок в этом направлении. В дополнение, если этот выбрал не Отклоняться перед приземлением, он может перебросить проверку Ловкости при приземлении.

Укоренение* (Пассивный) *Take Root*

Когда этот игрок активирован, после заявки Действия, если он Стоит, он обязан совершить бросок D6. При результате 2+, он может выполнить заявленное Действие как обычно. При результате 1, игрок становится Укоренившимся. Пока игрок Укоренившийся, он не может выполнять Действия Движения, не может Следовать после выполнения Действия Блока, не может быть Оттолкнут и не может покинуть занимаемую клетку по каким-либо причинам, за исключением Сбития или понесения Потери. Укоренившийся игрок незамедлительно перестает быть таковым в конце Драйва, или если был Сбит или Уложен.

Бросок товарища (Активный) *Throw Team-mate*

Этот игрок может заявлять Действие Бросок Товарища, как описано на стр. 76.

Па-берегись! (Пассивный) *Timm-ber!*

Если этот игрок имеет характеристику Движения 2 или меньше и пытается встать, примените модификатор +1 к броску на вставание за каждого Открытого Стоящего товарища рядом с этим игроком. Бросок натуральной 1 все еще является провалом.

Мелюзга* (Пассивный) *Titchy*

Игрок с этой Чертой может применить модификатор +1 к проверкам Ловкости при попытках Уклонения. Также когда противник пытается Уклониться в клетку, находящуюся в Зоне контроля этого игрока, тот не применяет модификатор -1 к проверке Ловкости за Контроль.

Ловкач (Активный) *Trickster*

Когда противник пытается выполнить Действие Блока против этого игрока, или Специальное Действие, которое непосредственно выбирает целью этого игрока (за исключением Действия Блока, вызванного Специальным Действием Шар и Цепь), этот игрок может использовать эту Черту. Перед определением количества костей на бросок блока, этот игрок может быть убран с поля и размещен в любой другой незанятой клетке рядом с противником, выполняющим Действие. После этого Действие продолжается как обычно.

Если игрок с этой Чертой владеет мячом и размещается в Зоне тачдауна противника, Действие полностью разрешается перед тем как Тачдаун может быть засчитан.

Если игрок с этой Чертой размещается на мяче, он может попробовать поднять мяч до совершения других бросков.

Бесконтрольная ярость* (Пассивный) *Unchanneled Fury*

Когда этот игрок активирован, после заявки Действия он обязан совершить бросок Д6. Он может применить модификатор +2 к броску, если заявлено Действие Блока или Действие Блица. При результате 4+ игрок может выполнить заявленное действие как обычно. При результате 1-3, игрок бесцельно ярится и ничего не происходит. Его активация незамедлительно завершается.

Неустойчивость* (Пассивный) *Unsteady*

Этот игрок не может заявлять Действие Зафиксировать Мяч.