

Zkratky	
D X	Hod x-stěnnou kostkou
Both down	Hod na kostce lebka/hvězda
Push pow	Hod na kostce hvězda/šipka
Follow up	Volné následování po akci block/blitz
Block	Základní utočná akce
ST, AG, MA, AV	Síla, obratnost, pohyb, brnění
TTM	Hod spoluhráče
GFT	Go for it
LOS	Line of scrimmage
RR	Reroll
Obecné	
Block	Hod „both down“ nesráží na zem
Dauntless	Pouze při bloku silnějšího soupeře. $\text{Hod D6} + \text{ST} > \text{soupeřova ST} =$ blokuje stejnou silou
Dirty Player	+1 na fauly (Armor nebo Zranění)
Fend	Zabraňuje akci Follow up, i když je hráč sražen.
Frenzy	Povinný druhý Block a Follow up je li hráč Push nebo Push/pow , platí i při Blitz akci dokud hráč může udělat legální pohyb, tedy i včetně GFT
Kick	Možnost zkrátit dolet míče, je li kopající mimo LOS nebo widezónu. Je na D6 1=0,2-3=1,4-5=2,6=3
Kick-Off Return	Pohyb 3 během kick-off, než je hozena Kick-off událost, NE stojí-li v TZ nebo LOS, neplatí pro touchback
Pass Block	Pohyb 3 před soupeřovou přihrávkou, pouze dostanu-li se do dráhy přihrávky nebo TZ nahrávače či přijímače.
Pro	RR na libovolný hod na D6 po úspěšném PRO hodů na 4+ (neúspěšný PRO hod 4+ může být rerolován týmovým RR)
Shadowing	$2D6 + MA - \text{soupeřova MA} \leq 7 =$ volné následování toho co použil dodge
Strip Ball	Odstrčení (push, push/pow) vyráží míč z ruky
Sure Hands	RR na sbírání míče; nefunguje na něj strip ball
Tackle	Nefunguje skill Dodge
Wrestle	Při both down hodů na block, může namísto toho vybrat prone pro oba hráče Nehází se na brnění a zranění, Není konec kola nenesse li míč.
Agility – Obratnost	
Catch	D6 RR na chytání při catch, intercept, hand-off
Diving Catch	+1 na chytání přesné (accurate) přihrávky; možnost chytat míč na sousedním poli (kromě odskoku míče, nechytne-li, míč odskakuje z pozice catchera)
Diving Tackle	-2 na soupeřův Dodge hod (může být použito i na RR hod); hráč položen prone na uvolněné pole bez ohledu na výsledek.
Dodge	RR Dodge; ignoruje hod push/pow
Jump Up	Může vstát „zadarmo“; deklaruje li blok vstává na AG s +2
Leap	Skočí dvě pole a poté hází na AG, bez mod za TZ při skoku i dopadu

Side Step	Vybírá si pole po odstrčení nebo sražení místo útočníka
Sneaky Git	Ignoruje double při faulování, pokud neprorazí brnění
Sprint	Může použít 3. GFT
Sure Feet	RR na GFT
Passing - Nahrávání	
Accurate	+1 k D6 při přihrávání
Dump-Off	Když je blockován, může udělat quick pass
Hail Mary Pass	Nahrávka kamkoliv na 2+; nepřesná, nemůže být interceptována, ne v blizardu a na TTM
Leader	+1 RR každou polovinu zápasu, je li hráč na hřišti
Nerves of Steel	Ignoruje TZ na nahrávku, chytání a interception
Pass	RR nahrávek
Safe Throw	Může ignorovat interception na AG roll; při fumblu jiném než hod 1, zůstává míč v ruce
Strength – Síla	
Break Tackle	Použití ST místo AG na dodge, jednou za kolo
Grab	Při bloku / ne blitz odstrkujete soupeře na jakékoliv sousední pole; při blitzu neguje side step. Nemůže mít zároveň Frenzy
Guard	Vždy asistuje při bloku nefunguje při faulu
Juggernaut	Jen při blitzu; both down může být jako push; neguje stand firm, fend a wrestle
Mighty Blow	+1 na hod na brnění nebo na zranění
Multiple Block	Blockuje 2 soupeře, každý z blokovaných má +2 ST, nenásleduje, použije-li Multiple block, nemůže zároveň použít Frenzy.
Piling On	Re-roll hodu na brnění/zranění rolls; hráč si lehne prone
Stand Firm	Může ignorovat posunutí při posunutí nebo sražení, je li sražen může zůstat ležet na místě
Strong Arm	+1 při short, long a long bomb nahrávce
Thick Skull	KO jen na hod 9, na 8 zůstává prone
Mutations – Mutace	
Big Hand	Ignoruje tackle zóny a déšť při zvedání míče
Claws	Při blokování, prolomí brnění na 8+ (může aplikovat modifikátory)
Disturbing Presence	-1 nahrávka/chytání/intercept v dosahu 3 polí (i když leží)
Extra Arms	+1 na zvedání, chytání, a intercept
Foul Appearance	Soupeř provede test na 2+ aby mohli blokovat
Horns	+1 ST při blitzu
Prehensile Tail	-1 mod. na Dodge z hráčovi TZ
Tentacles	2D6 + ST – ST (hráče s chapadly) <= 5 drží soupeře na místě, není turnover
Two Heads	+1 na dodge
Very Long Legs	+1 na intercept and skok; ruší safe throw

Extraordinary – Vyjímečné

Always Hungry	Hod 2+ před TTM; při hodu 1, hod 2+ zachrání před sežráním a fumbly, jinak mrtev (ne regenerace, ne doktor)
Animosity	Hod 2+ aby mohl pass / hand off míč hráči jiné rasy, při 1 stále může nahrát spoluhráči stejné rasy ze současné pozice
Ball & Chain	Pouze akce pohyb pomoci throw in template (může i GFT); automatický block, ignoruje Foul Appearance, aplikuje si in na vlastní hráče, vždy následuje, narazí-li na sražené hráče jsou rovnou odstrčeni a následuje hod na brnění, je-li hráč s touto schopností stračen na stunned jde rovnou do KO
Blood Lust	Hod 2+ na vyhnutí se bloodlustu; při bloodlustu na konci akce musí kousnout spoluhráče (hod na zranění, max badly hurt) nebo je vyřazen do konce zápasu. Deklaruje-li block může při bloodlustu změnit na pohyb.
Bombardier	Samostatná akce, stejná pravidla jako nahrávka ale nemůže se hýbat a to včetně počasí nebo Hail mary pass. Fumble nebo sražení hráče vlastního týmu je turnover. Bomba exploduje na volném místě nebo při neúspěchu na chycení, hráč se rovněž nemusí pokusit bombu chytit. (bomba nikdy neboucnuje). Na místě kde exploduje je hráč automaticky stažen, na okolních polích na 4+ aplikuje se i na již sražené hráče. Následně hody na brnění a zranění.
Bone-Head	Hod 2+ aby mohl hrát; když nehodí, ztráta TZ
Chainsaw	Hod 2+ aby použil motorovou pilu (=chainsaw); hod na brnění 3+ místo klasických block kostek; když nehodí, zraní sám sebe, může být použito i na Foul akci opět s 3+, účastní-li se bloku, sražený hráč vždy 3+k hodu na brnění.
Decay	Při hodu na zranění (injury table) háže 2x
Fan Favourite	+1 FAME pro kick offy
Hypnotic Gaze	Na konci akce pohyb. Hod na AG aby se povedla hypnóza (soupeř ztratí TZ), -1 za každou TZ, v které hypnózu provádí.
Loner	Hod 4+ aby mohl použít re-roll
No Hands	Nesmí držet míč
Nurgle's Rot	Zabitý soupeř povstane jako Rotter (neplatí na hráče se ST 5+ a na hráče se skillem decay, regeneration stunty)
Really Stupid	Hod 2+ aby mohl hrát; Hod 4+ pokud nepomáhá spoluhráč; když nehodí, ztrácí tackle zóny
Regeneration	Léčí zranění při hodu 4+ jde do rezerv
Right Stuff	Může být hozen pomocí TTM
Secret Weapon	Po odehrávce je odpískán ze zápasu
Stab	Hod na brnění místo block kostek; hod na zranění ignoruje nigling
Stakes	+1 na hod na brnění proti nemrtvému
Stunty	Při dodge nemá postih za tackle zóny; -1 na přihrávku; při hodu (po modifikátorech) na zranění 7 je KO, 9 badly hurt
Take Root	Na začátku akce hod D6; na 1 zakoření a má pohyb 0, dokud není sražen na zem
Throw Team-Mate	(=TTM) Jen quick nebo short pass; postih -1; není turnover při fumbly. TTM je vždy nepřesná nahrávka.

Titchy	+1 na dodge; nedává soupeřům -1 na Dodge do a z jeho TZ
Wild Animal	Hod 2+ aby mohli blockovat nebo blitzovat, Hod 4+ na ostatní akce; neztrácí tackle zóny

Zlaté pravidlo – reroll lze použít jen jednou na akci