Yamato: Unerschütterliche Ehre

Erhält ein Yamato Spieler einen Verwundungsmarker, so erhält er ebenfalls einen Teamfertigkeitsmarker. Erhält ein Spieler einen Verwundungsmarker aufgrund eines fehlgeschlagenen TACKLE und kam dieser Spieler nicht in Kontakt mit dem Bewegungspfad bzw. der Position des Ballträgers, so erhält dieser Spieler keinen Teamfertigkeitsmarker.
Diese Marker können abgelegt werden, um einen der folgenden Effekte zu erhalten:
-Lege einen AM BODEN-Marker ab (ein Ballträger kann dies nicht nutzen).
-Drehe einen aktiven Ermüdungsmarker auf seine inaktive Seite.
-Wiederhole einen Intelligenz-Wurf (INT).
Der Effekt erstreckt sich nur auf den Spieler, der den Teamfertigkeitsmarker ablegt. Ein abgelegter Marker kann nicht erneut verwendet werden.

Teriomorphs: Superstars

Jedes Mal, wenn ein Teriomorph Spieler erfolgreich eine der Aktionen EINEN VERSUCH ERZIELEN, TACKLE oder DURCHBRECHEN durchführt: der Trainer erhält einen Teamfertigkeitsmarker.
Lege die angegebene Anzahl an Teamfertigkeitsmarker ab, um einen der folgenden Effekte zu erhalten:
1 Teamfertigkeitsmarker: Bevor du einen Wurf durchführst, erhalte einen +1 Modifikator auf das betroffene Attribut (bis zu einem Maximum von +3).
3 Teamfertigkeitsmarker: Wiederhole einen Würfelwurf (nur einmal je Wurf).
5 Teamfertigkeitsmarker: Nimm eine deiner gespielten Einzelspielzug-Karten vom Ablagestapel zurück auf die Hand.

Dorikin: Illegale Reflexverbesserungen

Erzielt ein Spieler dieses Teams einen Misserfolg bei einem REF-Wurf, so darf der Spieler einen inaktiven Ermüdungsmarker erhalten, um den Wurf zu wiederholen. Sollte der Wurf wiederholt werden, so wende folgende Effekte auf Grundlage des Wiederholungsergebnisses an: War die Wiederholung ein kritischer Erfolg, so entferne den platzierten Ermüdungsmarker. War der Wurf ein kritischer Misserfolg, so drehe den Ermüdungsmarker auf seine aktive Seite.

Diese Fertigkeit kann nur einmal je Wurf verwendet werden.

Überlastung: Ein Dorikin-Spieler darf die nachteiligen Effekte des zweiten Ermüdungsmarkers während seiner Aktivierung ignorieren. Tut er das, so erhält er in Aktivierungsschritt 6 einen weiteren Ermüdungsmarker.

Islanders: Haka

Haka durchführen:
Nachdem das Spiel vorbereitet wurde, aber bevor entschieden wird, welches Team den Kick-Off durchführt, wird der Haka durchgeführt. Der Trainer des Islanders Teams wirft 4 Würfel und legt diese in einen Pool neben dem Spielfeld.

Ergebnisse von 12 bei den Hakawürfen:
Der Trainer des Islanders Teams darf für eine geworfene 12 beim Haka einen INT-Wurf mit einem seiner Spieler durchführen. Sollte dieser Wurf ein Erfolg sein, so darf diese 12 neu geworfen werden. Jeder Spieler kann nur für einen Wurf einen INT-Wurf ablegen. Ist der Wiederholungswurf wieder eine 12, so kann diese nicht nochmals wiederholt werden.

Ergebnisse von 1 bei den Hakawürfen:
Der Trainer des gegnerischen Teams darf für eine geworfene 1 beim Haka einen INT-Wurf mit einem seiner Spieler durchführen. Sollte dieser Wurf ein Erfolg sein, so muss der Trainer des Islanders Teams diese 1 neu werfen. Jeder Spieler kann nur für einen Wurf einen INT-Wurf ablegen. Ist der Wiederholungswurf wieder eine 1, so kann diese nicht nochmals wiederholt werden.

Verwendung der Hakawürfe:
Bevor der Islanders Trainer einen Würfelwurf durchführt, kann der Trainer einen Hakawürfel aus dem Pool entfernen und dessen Augenzahl als finales Ergebnis für den Würfelwurf festsetzen. Dies muss erfolgen bevor der Trainer oder der gegnerische Trainer einen Würfelwurf durchführen.

Halbzeitpause:
Der Trainer des Islanders Teams kann ggf.in Abhängigkeit des Spielstandes in der Halbzeitpause weitere Hakawürfel werfen. Steht es zur Halbzeit unentschieden darf 1 Würfel geworfen werden, liegt das Islanders Team zurück, so dürfen 2 Würfel geworfen werden. Bevor diese Würfe durchgeführt werden, darf der Trainer des Islanders Teams beliebige Hakawürfel aus dem Pool entfernen. Im Würfelpool können nie mehr als 4 Hakawürfel sein. Würfelwürfe, die in der Halbzeitpause durchgeführt werden, können nicht wiederholt werden.

S.I.C.: Polizeiliche Untersuchung

Zu Beginn des Spiels, vor dem ersten Kick-Off, führt der S.I.C.-Trainer, nach seiner Wahl, mit jedem seiner Spieler einen vergleichenden INT-Wurf gegen jeweils einen gegnerischen Spieler durch. Sollte der S.I.C.-Spieler einen Erfolg erzielen, so erhält der gegnerische Spieler einen Einschüchterungsmarker (Hierfür kann z.B. ein Fertigkeitsmarker oder Teamfertigkeitsmarker verwendet werden).

Verhör:
Immer wenn ein S.I.C.-Spieler einen vergleichenden Wurf gegen einen gegnerischen Spieler gewinnt, muss der S.I.C.-Spieler einen INT-Wurf durchführen. Ist dieser INT-Wurf ein Erfolg, erhält der gegnerische Spieler einen Einschüchterungsmarker. Ein Spieler kann nie mehr als 3 Einschüchterungsmarker haben.

Fragwürdige Methoden:
Sollte ein gegnerischer Spieler einen Einschüchterungsmarker haben und an einem vergleichenden Wurf teilnehmen, so kann der S.I.C.-Trainer, bevor die Würfe durchgeführt werden, einen Einschüchterungsmarker von dem gegnerischen Spieler entfernen, um einen -1 Modifikator auf das zugrundeliegende Attribut anzuwenden. (Maximal 1 Einschüchterungsmarker je Wurf.)

Verdeckte Ermittlung:
Sollte ein gegnerischer Spieler drei Einschüchterungsmarker haben und an einem vergleichenden Wurf teilnehmen, so kann der S.I.C.-Trainer, bevor die Würfe durchgeführt werden, alle drei Einschüchterungsmarker von dem gegnerischen Spieler entfernen, um einen -1 Modifikator auf das zugrundeliegende Attribut anzuwenden. Zusätzlich darf der S.I.C.-Spieler sein Intelligenz-Attribut (INT) für den vergleichenden Wurf verwenden.

Schmutzige Wäsche waschen:
Nachdem der gegnerische Trainer die Verwendung einer Einzelspielzug-Karte angesagt hat, kann der S.I.C.-Trainer fünf Einschüchterungsmarker (können von beliebigen gegnerischen Spielern stammen) ablegen, um den Effekt der Einzelspielzug-Karte zu negieren. Die Einzelspielzug-Karte wird auf den entsprechenden Ablagestapel des gegnerischen Trainers abgelegt.