

# BLITZ BOWL

## LISTA DELLE ABILITA' DEI GIOCATORI - ITALIANO

### Catcher's Instincts - Istinto del Ricevitore

*Elven Union Catcher / Human Catcher*

Se questo giocatore riceve una palla lanciata *[thrown]* (non una palla consegnata *[hand-off]* o rimbalzante), tira un D6. Questo giocatore può effettuare un'azione gratuita di Corsa *[Run]* fino ad un massimo di spazi totalizzati con il dado.

### Frenzied - Furioso

*Dark Elf Witch Elf / Dwarf Trollslayer*

Dopo che questo giocatore ha effettuato un'azione di Marcare *[Mark]*, può immediatamente effettuare un'azione gratuita di Blocco *[Block]*.

### Handling Skills - Abilità di Maneggio

*Elven Union Thrower / Human Thrower / Orc Thrower / Skaven Thrower*

Quando questo giocatore muove in una casella che contiene la palla, la raccoglie come se stesse eseguendo un'azione di Corsa *[Run]*.

### Headbutt - Testata

*Chaos Beastman Runner*

Se questo giocatore esegue un'azione di Marcare *[Mark]* e ha già effettuato un'azione di Corsa *[Run]* questo turno, può immediatamente effettuare un'azione gratuita di Blocco *[Block]*.

### Hulking Brute - Bruto Massiccio

*Orc Black Orc Blocker*

Tutte le azioni di Blocco *[Block]* eseguite da questo giocatore contano come se avessero un'assistenza *[assist]*. In aggiunta, sottrai 1 da ogni check Armatura *[Armour]* causato dai blocchi di questo giocatore.

### **Indomitable - Indomito**

*Chaos Blocker*

Questo giocatore non può essere Abbattuto [*Knocked Down*]. Qualora lo fosse, effettuate un check Armatura [*Armour*]: se viene superato, il giocatore rimane in piedi; se è fallito, il giocatore è infortunato [*injured*].

### **Offensive Specialist - Specialista Offensivo**

*Dark Elf Blitzer / Dwarf Blitzer / Elven Union Blitzer / Human Blitzer / Orc Blitzer / Skaven Blitzer*

Ogni volta che questo giocatore effettua un'azione di Blocco [*Block*], il suo allenatore può scegliere di tirare nuovamente [*re-roll*] il dado di Blocco [*Block dice*].

### **Safe Hands - Mani Sicure**

*Dark Elf Runner / Dwarf Runner*

Se questo giocatore è Abbattuto [*Knocked Down*] mentre porta la palla, puoi scegliere in quale casella adiacente rimbalza la palla invece di tirare un D8.

### **Small and Shifty - Piccolo e Sfuggente**

*Goblin Lineman*

Quando questo giocatore effettua un'azione di Corsa [*Run*] può muovere nelle caselle adiacenti agli avversari, ma deve terminare l'azione Libero [*Open*], non Marcato [*Marked*].

### **Sneaky Stabber - Accoltellatore Furtivo**

*Skaven Gutter Runner*

Se questo giocatore effettua un'azione di Blocco [*Block*] con un'assistenza [*assist*], tira un D6 insieme ai due dadi di Blocco [*Block dice*]. Se questo tiro è un 6, il bersaglio è automaticamente infortunato [*injured*], non si risolve il Blocco.