COMPILARE SUL ROSTER

Compila il tuo Roster dell'Allenatore ad inizio Lega, aggiornalo ogni partita annotando quando ottieni una Carta Sfida o causa un Infortunio come mostrato nell'esempio.

Segna i tuoi Tratti a matita, così potrai cancellarli quando usati in partita e riscriverli prima dell'inizio di una nuova partita.

COACH TRAITS		
TRAIT NAME	RULE	USED THIS GAME?
<i>Loud Celebrator</i>	<i>Score 4 points for a touchdown.</i>	X
		X
		X
		X

BLITZ BOWL COACH ROSTER				
YOUR NAME	<i>Lisa - Karak Norn Crushers</i>		CHALLENGE CARDS CLAIMED	INJURIES CAUSED
	OPPONENT'S NAME	RESULT 3//0		
GAME 1	<i>Steve's Destroyers</i>	<i>3</i>	<i> </i>	<i> </i>
GAME 2				
GAME 3				
GAME 4				
GAME 5				
GAME 6				
GAME 7				
GAME 8				
GAME 9				
GAME 10				
	LEAGUE TOTALS			

ABILITÀ

CANNY TRACKER

La prima volta in un turno che un giocatore avversario adiacente effettua un'Azione Eludere [Side Step], questo giocatore può muovere nella casella lasciata libera dall'avversario.

CATCHER'S INSTINCTS

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 Correre [Run] fino ad un massimo degli spazi totalizzati con il dado.

FLESH-HUNGRY HORROR

Quando questo giocatore effettua un'Azione Marcare [Mark], può muovere fino a tre caselle invece di due.

FLIGHTY

Questo giocatore quando effettua un'Azione Eludere [Side Step], può muovere di due caselle invece che una. Deve finire il movimento Libero [Open], non Marcato [Marked].

FRENZIED

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

IMMOVABLE BULK

Se questo giocatore è il bersaglio di un'Azione Bloccare [Block], il risultato Spinta [Shove] è trattato come un risultato Mancato [Miss].

HANDLING SKILLS

Quando questo giocatore muove in una casella che contiene la palla, la raccoglie come se stesse eseguendo un'Azione Correre [Run].

HEADBUTT

Se questo giocatore esegue un'Azione Marcare [Mark] e ha già effettuato un'Azione Correre [Run] in questo turno, può immediatamente effettuare un'Azione gratuita Bloccare [Block].

HULKING BRUTE

Tutte le Azioni Bloccare [Block] eseguite da questo giocatore contano come se avessero un'Assistenza [Assist]. In aggiunta, sottrai 1 da ogni Controllo Armatura [Armour] causato dai blocchi di questo giocatore.

INDOMITABLE

Questo giocatore non può essere Abbattuto [Knocked Down]. Se viene Atterrato, e stava trasportando il pallone, il pallone rimbalza. Poi effettuare un Controllo Armatura per questo giocatore – se viene superato non ci sono effetti. Se fallito, il giocatore è Infortunato.

OFFENSIVE SPECIALIST

Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Bloccare [Block], il suo Allenatore può scegliere di tirare nuovamente [Re-Roll] il dado di Blocco [Block Dice].

QUANTITY OVER QUALITY

Nel tuo turno, se questo giocatore è in panchina, può effettuare un'Azione Riserva gratuitamente.

SAFE HANDS

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.

SLIPPERY LITTLE RUNT

Quando questo giocatore è il bersaglio di un'Azione Bloccare [Block], ed il risultato di quel Blocco è Mancato [Miss], Spinta [Shove] o Placcaggio [Tackle], il suo Allenatore può scegliere di ignorare il risultato e il giocatore può effettuare un'Azione gratis Eludere [Side Step].

SMALL AND SHIFTY

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

SNEAKY STABBER

Se questo giocatore effettua un'Azione Bloccare [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.

UNDEAD JUGGERNAUT

Se questo giocatore effettua un'Azione Marcare [Mark], trattare il risultato Spinta [Shove] come Abbattuto [Knocked Down] nel prossimo blocco che effettuerà in questo turno.

VERY WELL FED

Nel tuo turno se questo giocatore è in campo, può effettuare un'Azione gratis Bloccare [Block] o Marcare [Mark].

WARDANCE

Quando questo giocatore effettua un'Azione Correre [Run], può muovere adiacente ad un avversario, ma facendo ciò termina la sua azione. Se entra o si trova in una casella che contiene il pallone dopo aver mosso adiacente ad un avversario durante questa azione, il pallone rimbalza.