

TABELLA GENERICA AGILITÀ

AGILITÀ DEL GIOCATORE	1	2	3	4	5	6+
Lancio richiesto senza modificatori con 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Un lancio non modificato di "1" è sempre un fallimento, ed un lancio non modificato di "6" è sempre un successo

MODIFICATORI LANCI

Passaggio Rapido Quick Rápido	+1
Passaggio Corto Short Corto	+0
Passaggio Lungo Long Largo	-1
Passaggio Bomba Bomb Bomba Larga	-2
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova il giocatore che lancia	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

ACCURATE Accurato Precisión	+1 al D6 quando lancia
STRONG ARM Braccio Forte Brazo Fuerte	+1 al D6 quando lancia Corto, Lungo o Bomba
HAIL MARY PASS Lancio Disperato Pase a lo Loco	Sempre inaccurato, disperde tre volte, non può essere intercettato né usato durante la Bufera di Neve
SAFE THROW Lancio Sicuro Pase Seguro	Se intercettato, si può ripetere il lancio usando solo l'Agilità pura se riesce l'intercetto è annullato. È fumble solo con 1 (no lancio Bomba), con altri risultati la palla non cade, no Turnover
NERVES OF STEEL Nervi d'Acciaio Nervios de Acero	Ignora le Zone di Tackle avversarie quando lancia o riceve
PASS Passare Pasar	Si può ripetere un lancio fallito
DUMP-OFF Scaricare Pase Precipitado	Il giocatore può effettuare un passaggio Rapido prima di subire un Blocco

MODIFICATORI INTERCETTI

Tentare un intercetto	-2
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova il giocatore che intercetta	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

EXTRA ARMS Braccia in Più Brazos Adicionales	+1
VERY LONG LEGS Gambe Lunghe Piernas Muy Largas	+1
NERVES OF STEEL Nervi d'Acciaio Nervios de Acero	Ignora le Zone di Tackle avversarie

MODIFICATORI RICEZIONE (PALLA O BOMBE)

Ricevere un Lancio Accurato o un Hand-off	+1
Ricevere un Lancio non Accurato, un Rimbalzo o una Rimessa Laterale	+0
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova il giocatore che riceve	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

EXTRA ARMS Braccia in Più Brazos Adicionales	+1
NERVES OF STEEL Nervi d'Acciaio Nervios de Acero	Ignora le Zone di Tackle avversarie
DIVING CATCH Ricezione in Tuffo Recepción Heroica per Ricevere un Lancio Accurato nella propria casella	+1

MODIFICATORI LANCIARE COMPAGNI

Passaggio Rapido Quick Rápido (lancio senza ulteriori modificatori FUMBLE con 2)	+0
Passaggio Corto Short Corto (lancio senza ulteriori modificatori FUMBLE con 3)	-1
Passaggio Lungo Long Largo	NON PERMESSO
Passaggio Bomba Bomb Bomba Larga	NON PERMESSO
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova il giocatore che lancia il compagno E in cui si trova il quadrato di atterraggio del compagno lanciato	-1

*sempre inaccurato: il giocatore lanciato scatterà 3 volte

*un Fumble non è un Turnover automatico; il compagno cade nella sua casella originale, lanciare per vedere se cade in piedi

*non può essere intercettato

*se il compagno lanciato finisce in una casella occupata, atterrare immediatamente il giocatore che la occupa, che deve effettuare un tiro armatura (anche se disteso o stunned), e continuare a scatterare il compagno lanciato fino a quando non finisce in una casella vuota o fuori dal campo.
(cioè non può Atterrare più di un giocatore)

Distanze dei Lanci Regolari														
13	B	B												
12	B	B	B	B	B									
11	B	B	B	B	B	B	B							
10	L	L	L	B	B	B	B	B						
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B					
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B				
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	C	C	C	C	L	L	L	L	L	B	B	B		
5	C	C	C	C	C	L	L	L	L	B	B	B		
4	C	C	C	C	C	C	L	L	L	L	B	B	B	
3	V	V	C	C	C	C	C	L	L	L	B	B	B	
2	V	V	V	C	C	C	C	L	L	L	L	B	B	
1	V	V	V	V	C	C	C	L	L	L	L	B	B	
0	L	V	V	V	C	C	C	L	L	L	L	B	B	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

L Quadrato del Lanciatore

V Passaggio Veloce

C Passaggio Corto

L Passaggio Lungo

B Passaggio Bomba

MODIFICATORI RACCOLTA PALLA

Raccogliere la palla	+1
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova la palla	-1

MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

BIG HAND Manona Mano Grande	Ignora le Zone di Tackle avversarie e/o Acquazzone
EXTRA ARMS Braccia in Più Brazos Adicionales	+1

BLOOD BOWL

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION