

### Regular Throwing Ranges

13	B	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	B					
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B				
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B			
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B		
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B

<b>T</b> Thrower's Square	<b>L</b> Long Pass	<b>Max. TTM</b>
<b>Q</b> Quick Pass	<b>B</b> Long Bomb	
<b>S</b> Short Pass	No Pass possible	

Aggiornata al  
Regolamento BB 2020 ver. 1.0



### MODIFICATORI TEST ABILITÀ PASSAGGIO

#### PASSING ABILITY

Passaggio Rapido /	<b>Quick Pass</b>	-
Passaggio Corto //	<b>Short Pass</b>	-1
Passaggio Lungo ///	<b>Long Pass</b>	-2
Passaggio Bomba ////	<b>Long Bomb</b>	-3
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul lanciatore		-1

#### MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

<b>ACCURATE</b>	+1 sul test Passing Ability per Passaggi Rapidi e Corti
<b>CANNONER</b>	+1 sul test Passing Ability per Passaggi Lungo e Bomba
<b>CLOUD BURSTER</b>	Obbliga l'avversario a rerollare un tiro riuscito di Interference sui Passaggi Lungo e Bomba
<b>DUMP OFF</b>	Il giocatore può effettuare un passaggio Rapido prima di subire un Blocco (anche Stab, Motosega e azioni speciali da Skills o Traits)
<b>HAIL MARY PASS</b>	Sempre inaccurato, non può essere intercettato, si tira il test Passing Ability per determinare se è un Fumbled o un Wildly Inaccurate
<b>NERVES OF STEEL</b>	Ignora le zone di Tackle avversarie quando passa la palla
<b>PASS</b>	Si può rerollare un test Passing Ability fallito
<b>SAFE PASS</b>	Se il passaggio è Fumbled, la palla non cade, non è Turnover e il giocatore termina immediatamente la sua azione

#### RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGI

Accurato <b>Accurate</b> (6 naturale)
Inaccurato <b>Inaccurate</b> (test fallito, risultato >2)
Rovinosamente Inaccurato <b>Wildly Inaccurate</b> (1 dopo modifiche)
Fumbled <b>Fumbled</b> (1 naturale)

### MODIFICATORI TEST LANCIARE COMPAGNI

#### PASSING ABILITY THROW TEAM -MATE

Lancio Rapido /	<b>Quick Throw</b>	-
Lancio Corto //	<b>Short Throw</b>	-1
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul lanciatore		-1

#### MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

**STRONG ARM** +1 sul test Passing Ability

### RISULTATI TEST LANCIARE COMPAGNI

Lancio Superbo <b>Superb</b> (6 naturale)
Lancio Riuscito <b>Successful</b> (test fallito, risultato >2)
Lancio Terribile <b>Terrible</b> (1 dopo modifiche)
Lancio Fumbled <b>Fumbled</b> (1 naturale)

### MODIFICATORI ATERRAGGIO COMPAGNO

#### LANDING (TEST AG)

Lancio Superbo <b>Superb Throw</b>	-
Lancio Riuscito <b>Successful Throw</b>	-1
Lancio Terribile <b>Terrible Throw</b>	-2
Lancio Fumbled <b>Fumbled Throw</b>	-1
Per ogni Zona di Tackle avversaria sul Compagno	-1

#### MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

**SWOOP** Usa la sagoma della Rimessa anziché la sagoma Deviazione per vedere dove atterra. Si tira 1D6 per la direzione e 1D3 per la distanza

- Se il compagno lanciato atterra in una casella occupata il giocatore che la occupa è Atterrato e si tira per l'Armatura ed eventuale Infortunio (anche se Prono o Stordito), il compagno lanciato rimbalza ancora e atterra Prono e subirà un tiro Armatura ed eventuale tiro Infortunio. Se atterra in un'altra casella occupata la procedura si ripete.
- Se il compagno lanciato era Prono o Stordito o ha perso la sua zona di Tackle prima del lancio, dopo aver risolto la deviazione, rimbalza una volta, atterra Prono e subirà un tiro Armatura ed eventuale tiro Infortunio
- Se atterra nella Folla si segue la normale procedura per i giocatori spinti fra la Folla. Se era in possesso di palla, viene rimessa in gioco normalmente

### MODIFICATORI INTERFERENZA

#### INTERFERENCE (TEST AG)

-3 se il passaggio è Accurato <b>Accurate</b>
-2 se il passaggio è Inaccurato <b>Inaccurate</b>
-1 se il passaggio è Rovinosamente Inaccurato <b>Wildly Inaccurate</b>
-1 se il giocatore che prova l'Interferenza è <b>Marcato</b>

#### MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

<b>EXTRA ARMS</b>	+1 sul tentativo di Interference
<b>NERVES OF STEEL</b>	Ignora le zone di Tackle avversarie quando interferisce sul passaggio
<b>VERY LONG LEGS</b>	+2 sul tentativo di Interference

### MODIFICATORI RICEZIONE PALLA

#### CATCH (TEST AG)

+0 se riceve un passaggio Accurato o un Hand Off
-1 se si cerca di convertire una Deflection in Interception
-1 se si tenta un Catch dopo un Rimbalzo
-1 se si tenta un Catch dopo una Rimessa in Campo
-1 se si tenta un Catch dopo una Deviazione o Dispersione dalla propria casella
-1 per ogni Zona di Tackle avversaria sul giocatore

#### MODIFICATORI DOVUTI ALLE SKILLS

<b>EXTRA ARMS</b>	+1 sul tentativo di Catch
<b>NERVES OF STEEL</b>	Ignora le zone di Tackle avversarie quando riceve un passaggio
<b>DIVING CATCH</b>	+1 per ricevere un passaggio Accurato o nella propria casella