# MODIFICATORI TEST ABILITÀ PASSAGGIO

*PASSING ABILITY*

| | | | |
|---|---|---|---|
| Passaggio Rapido | / | Quick Pass | -- |
| Passaggio Corto | // | Short Pass | -1 |
| Passaggio Lungo | /// | Long Pass | -2 |
| Passaggio Bomba | //// | Long Bomb | -3 |
| per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi passa | | | -1 |

## MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

| | |
|---|---|
| ACCURATE | +1 sul test Abilità di Passaggio per Passaggi Rapidi e Corti |
| CANNONER | +1 sul test Abilità di Passaggio per Passaggi Lungo e Bomba |
| CLOUD BURSTER | Obbliga l'avversario a ritirare un tiro riuscito di Interferenza sui Passaggi Lungo e Bomba |
| DUMP OFF | Il giocatore può effettuare un Passaggio Rapido prima di subire un Blocco (anche Stab, Motosega e azioni speciali da Abilità o Tratti) |
| HAIL MARY PASS | Sempre inaccurato, non può essere intercettato, si tira il test Abilità di Passaggio per determinare se è un risultato Fumbled o Rovinosamente Inaccurato. Non si può usare durante la Bufera di Neve |
| NERVES OF STEEL | Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando passa il pallone |
| PASS | Si può ritirare un test Abilità di Passaggio fallito |
| SAFE PASS | Se il passaggio è un Fumbled, il pallone non cade, non è Turnover e il giocatore termina immediatamente la sua azione |

## RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGI

Accurato Accurate *(test superato o 6 naturale)* il pallone arriva nella casella bersaglio

Inaccurato Inaccurate *(test fallito, risultato >2)* il pallone si Disperde dalla casella bersaglio prima di toccare terra

Rovinosamente Inaccurato Wildly Inaccurate *(1 dopo le modifiche)* il pallone Devierà dalla casella del giocatore che effettua l'azione Passaggio

Fumbled Fumbled *(1 naturale)* il pallone Rimbalza dalla casella del giocatore che effettua l'azione Passaggio ed è Turnover

# MODIFICATORI INTERFERENZA AL PASSAGGIO

*INTERFERENCE (TEST AG)*

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

## MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

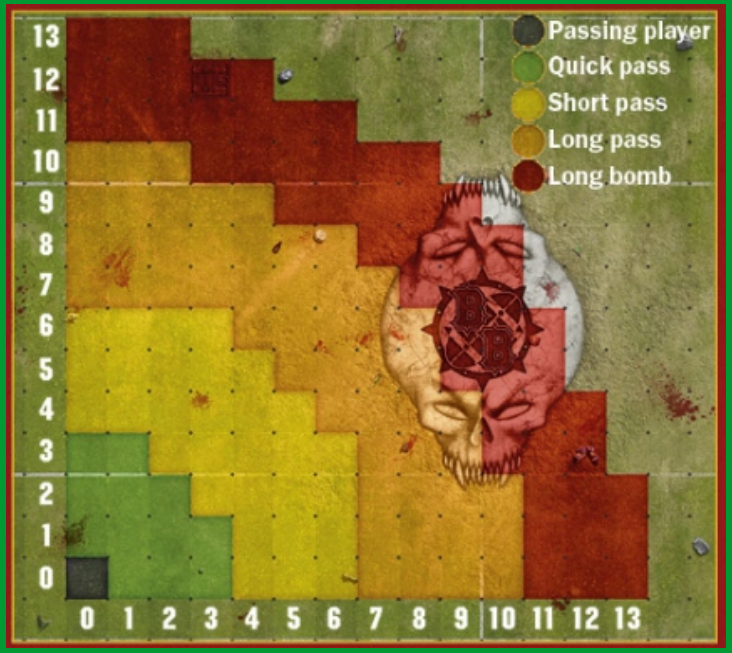
| | |
|---|---|
| EXTRA ARMS | +1 sul tentativo di Interferenza |
| NERVES OF STEEL | Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando interferisce il passaggio |
| VERY LONG LEGS | +2 sul tentativo di Interferenza |

# SEQUENZA DELL'AZIONE PASSAGGIO

- Misurare la distanza e dichiarare la casella bersaglio
- Fare il test di *ACCURATEZZA DEL PASSAGGIO*
- Verificare la possibile *INTERFERENZA AL PASSAGGIO*
- Risolvere l'*AZIONE PASSAGGIO*

*INTERFERENZA AL PASSAGGIO*: una volta individuata la traiettoria del pallone, cioè la sua casella di destinazione, un giocatore avversario può provare una Interferenza al passaggio se soddisfa tutte le seguenti condizioni: 1) è In Piedi; 2) occupa una casella che si trova tra la casella di partenza del passaggio e quella di destinazione; 3) almeno una parte della casella in cui si trova è attraversata dal lanciometro (Righello delle Distanze)

Nota: la casella di destinazione non è necessariamente quella indicata come bersaglio, nel caso di un passaggio Rovinosamente Inaccurato, potrebbe trovarsi anche dalla parte opposta del campo



Aggiornata al Regolamento BB 2020 ver. D

FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

# MODIFICATORI RICEZIONE DEL PALLONE

*CATCH (TEST AG)*

| | |
|---|---|
| se riceve un Passaggio Accurato o un Hand Off | -- |
| se si cerca di convertire una Deviazione in un Intercetto | -1 |
| se si tenta una Ricezione dopo un Rimbalzo | -1 |
| se si tenta una Ricezione dopo una Rimessa in Campo della Folla | -1 |
| se si tenta una Ricezione dopo una Deviazione o una Dispersione nella propria casella | -1 |
| per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi riceve | -1 |

## MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

| | |
|---|---|
| EXTRA ARMS | +1 sul tentativo di Ricezione |
| NERVES OF STEEL | Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando riceve il pallone |
| DIVING CATCH | +1 per ricevere un Passaggio Accurato nella propria casella |

# MODIFICATORI TEST LANCIARE COMPAGNI

*PASSING ABILITY THROW TEAM-MATE*

| | | | |
|---|---|---|---|
| Lancio Rapido | / | Quick Throw | -- |
| Lancio Corto | // | Short Throw | -1 |
| per ogni giocatore avversario che sta Marcando chi lancia | | | -1 |

## MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

| | |
|---|---|
| STRONG ARM | +1 sul test Abilità di Passaggio |

## RISULTATI TEST ABILITÀ PASSAGGIO / LANCIARE COMPAGNI

Lancio Superbo Superb *(test superato o 6 naturale)* dopo la Dispersione il giocatore lanciato atterra più facilmente

Lancio Riuscito Successful *(test fallito, risultato >2)* dopo la Dispersione il giocatore lanciato atterra più difficilmente

Lancio Terribile Terrible *(1 dopo le modifiche)* il giocatore lanciato Devia dalla casella del giocatore che lancia prima di atterrare

Lancio Fumbled Fumbled *(1 naturale)* il giocatore lanciato Rimbalza dalla casella del giocatore che lancia prima di atterrare

# MODIFICATORI ATTERRAGGIO COMPAGNO

*LANDING (TEST AG)*

| | |
|---|---|
| Lancio Superbo Superb Throw | -- |
| Lancio Riuscito Successful Throw | -1 |
| Lancio Terribile Terrible Throw | -2 |
| Lancio Fumbled Fumbled Throw | -1 |
| Per ogni giocatore avversario che lo sta Marcando dove atterra | -1 |

## ATTERRAGGIO DEL COMPAGNO LANCIATO

| | |
|---|---|
| SWOOP | Se il compagno lanciato, ha questo Tratto, usare la sagoma delle Rimesse in Gioco anziché la sagoma della Deviazione per vedere dove atterra. Si tira 1D6 per la direzione e 1D3 per la distanza |

- *ATTERRAGGIO IN UNA CASELLA OCCUPATA* Se 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 atterrerà Prono e subirà un tiro Armatura ed un eventuale tiro Infortunio. Se atterra in un'altra casella occupata la procedura si ripete.
- *ATTERRAGGIO ROVINOSO* Se era Prono o Stordito o ha perso la sua Zona di Tackle prima del lancio, dopo aver risolto la deviazione, rimbalzerà una volta dalla casella in cui atterra, atterrerà Prono e subirà un tiro Armatura ed un eventuale tiro Infortunio
- *ATTERRAGGIO NELLA FOLLA* Se atterra nella Folla si segue la normale procedura per i giocatori spinti fra la Folla. Se era in possesso del pallone, viene rimesso in gioco normalmente, ed è Turnover