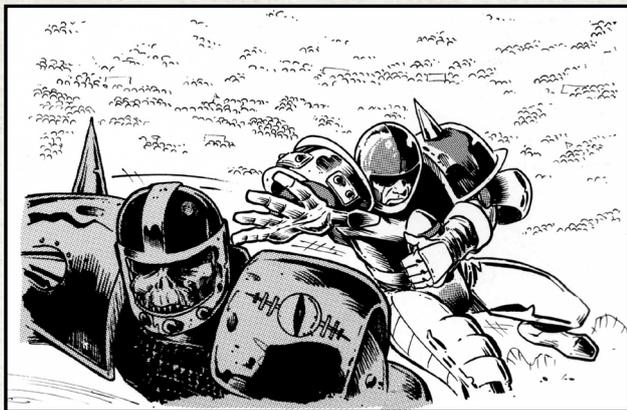


## PASSARE LA PALLA

Tradizionalmente nel Blod Bowl, si ottengono progressi in campo con una serie di emozionanti passaggi e ricezioni. I lanciatori si sforzano di far arrivare la palla in sicurezza a un compagno di squadra che grazie alla sua forza, velocità e agilità, è in posizione per correre con la palla nella Zona di Meta avversaria. Mentre negli ultimi anni molti giocatori preferiscono correre con la palla e sono diventati delle superstar, ma è lo spettacolo del gioco di passaggi che eccita di più le folle!



### AZIONE PASSAGGIO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Passaggio per lanciare la palla in un'altra casella. Questa casella di destinazione può essere occupata da un giocatore In Piedi, Prono o Stordito (di entrambe le squadre) o potrebbe non essere occupata. Un'Azione Passaggio può essere ulteriormente definita come un "Passaggio Rapido", "Passaggio Corto", "Passaggio Lungo" o "Passaggio Bomba", in base alla distanza come descritto qui di fronte.

Il giocatore può muoversi prima di eseguire l'azione seguendo tutte le normali regole del movimento, ma una volta che il passaggio è stato risolto non può spostarsi ulteriormente e la sua attivazione giunge al termine. Il giocatore che esegue l'azione non ha bisogno di essere in possesso della palla quando viene attivato, può raccogliere la palla mentre si muove (vedi [pagina 24](#)):

- **MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO** Il Righello delle Distanze (Lanciometro) viene utilizzato per misurare la distanza su tutte le possibili caselle di destinazione, prima che la casella di destinazione sia scelta e dichiarata.
- **TEST DI PRECISIONE** L'Allenatore del giocatore che esegue l'azione tira 1D6 per determinare la precisione del passaggio.
- **INTERFERENZA DI PASSAGGIO** A meno che il passaggio non sia una "Fumble", un giocatore avversario può essere in grado di tentare di interferire con il passaggio, sperando di "Defletterlo" o "Intercettarlo".
- **RISOLVERE IL PASSAGGIO** Se il passaggio non era né un Fumble né sia stato interferito, viene risolto!

### MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

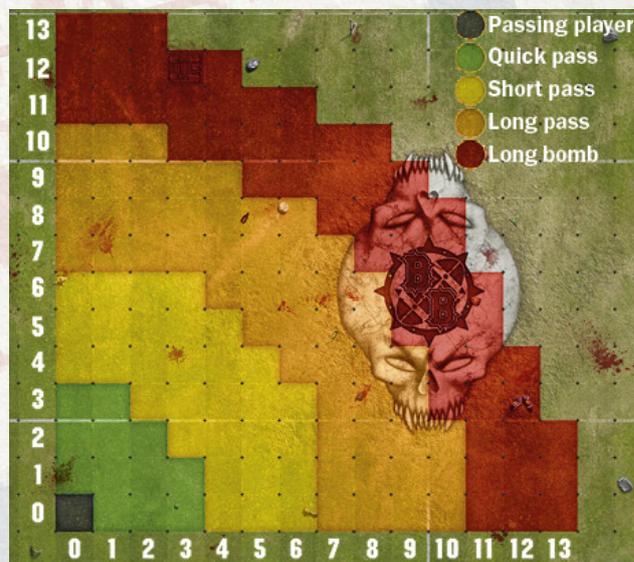
Dopo aver attivato un giocatore e aver dichiarato che eseguirà un'Azione Passaggio, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e ogni possibile casella bersaglio ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento del giocatore per farlo.

#### MISURARE LA DISTANZA

La distanza viene misurata posizionando il cerchio alla fine del Lanciometro sopra il centro della casella occupata dal giocatore che esegue l'azione. L'altra estremità del Lanciometro è posizionata in modo che il righello copra la casella bersaglio, con la linea che corre lungo il centro del righello dell'intervallo che passa attraverso il centro della casella di destinazione. La casella bersaglio ricadrà in una delle quattro fasce contrassegnate sul Lanciometro:

- / Quick Pass (Passaggio Rapido)
- // Short Pass (Passaggio Corto)
- /// Long Pass (Passaggio Lungo)
- //// Bomb Pass (Passaggio Bomba)

Tutte le caselle che sono oltre la misura del Lanciometro o che sono intersecate dalla fine del righello sono fuori portata e non possono essere la casella bersaglio. Se la linea tra due fasce di distanza interseca la casella bersaglio, si considera che rientri nella fascia più alta. Se non è chiaro in quale fascia di distanza rientra la casella di destinazione, fare riferimento alla Tabella della Distanza dei Passaggi mostrata di seguito:



#### DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

Dopo aver misurato la distanza e spostato il giocatore, devi indicare e dichiarare quale casella sarà la casella di destinazione. La casella bersaglio può essere occupata da un giocatore In Piedi, Prono o Stordito (di entrambe le squadre) o potrebbe non essere occupata.

### TEST DI PRECISIONE

Il giocatore che esegue l'azione ora esegue un test sulla propria Abilità Passaggio per vedere se il passaggio è "accurato", "inaccurato", "rovinosamente inaccurato" o "Fumble". Un Test di Abilità Passaggio viene eseguito come descritto a [pagina 12](#), applicando i seguenti modificatori basati sulla distanza:

- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Rapido, non c'è nessun modificatore.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Corto, si applica un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Lungo, si applica un modificatore -2.
- Se il giocatore sta tentando un Passaggio Bomba, si applica un modificatore -3.

Inoltre, possono essere applicati anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.

#### PASSAGGIO ACCURATO

Se il test dell'Abilità Passaggio è superato, o se il tiro è un 6 naturale, il passaggio è Accurato, e la palla arriverà nella casella bersaglio.

#### PASSAGGIO INACCURATO

Se il test dell'Abilità Passaggio non è superato, il passaggio è Inaccurato, e la palla disperderà dalla casella bersaglio prima di atterrare.

#### PASSAGGIO ROVINOSAMENTE INACCURATO

Se il tiro per il test dell'Abilità Passaggio è un 1 dopo che tutti i modificatori sono stati applicati, la palla devierà dalla casella occupata dal giocatore che sta tentando l'Azione Passaggio prima di atterrare.

#### PASSAGGIO FUMBLE

C'è sempre la possibilità che qualcosa vada terribilmente storto e che il passaggio sarà un Fumble:

- Se, quando si effettua il test dell'Abilità Passaggio, il tiro è un 1 naturale, il passaggio è un Fumble.
- Se il giocatore ha un PA di "-", il passaggio è automaticamente un Fumble.

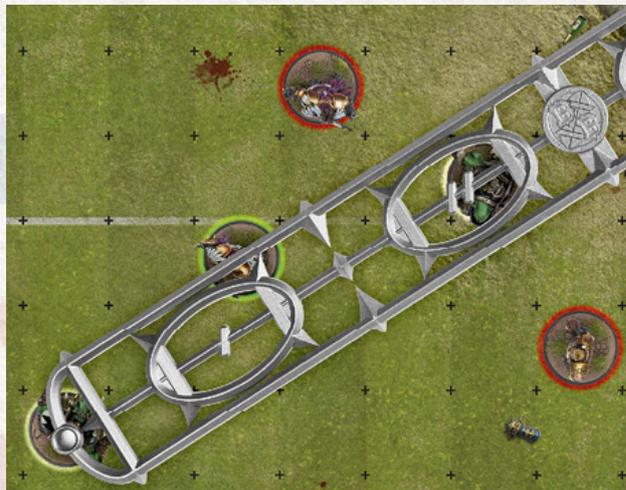
Quando un'Azione Passaggio è un Fumble, l'attivazione del giocatore che lo esegue finisce immediatamente. La palla è persa, rimbalza dalla casella occupata dal giocatore che stava eseguendo l'azione e viene generato un Turnover.

### INTERFERENZA DI PASSAGGIO

Se il passaggio non è stato un Fumble, un singolo giocatore della squadra avversaria può essere in grado di tentare di interferire con il passaggio, sperando di "Deflettare" il passaggio o, in alcuni rari casi, di "Intercettare" il passaggio. Per determinare se qualsiasi giocatore avversario può tentare una Interferenza di Passaggio, posizionare il Lanciometro in modo che il cerchio all'estremità è sopra il centro della casella occupata dal giocatore che eseguire l'Azione Passaggio. Posiziona l'altra estremità in modo che il righello copre la casella in cui la arriverà la palla. Nota che, a seconda del risultato del Test di Abilità Passaggio, questa potrebbe non essere la casella di destinazione!

Per tentare di interferire con un passaggio, un giocatore avversario deve essere:

- Un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle (come descritto a [pagina 10](#)).
- Occupare una casella che si trova tra la casella occupata dal giocatore che esegue l'Azione Passaggio e la casella in cui arriverà la palla.
- In una casella che sia almeno parzialmente al di sotto del Lanciometro quando posizionato come descritto sopra.



Se qualche giocatore avversario è in posizione per tentare di interferire con un passaggio, l'Allenatore della squadra avversaria ne nomina uno per il tentativo ed esegue un test con la sua Agilità, applicando i seguenti modificatori per rappresentare la difficoltà di tentare di acchiappare la palla in aria:

- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Accurato, applicare un modificatore -3.
- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Inaccurato, applicare un modificatore -2.
- Se il giocatore sta tentando di interferire con un Passaggio Rovinosamente Inaccurato, applicare un modificatore -1.
- Applicare un ulteriore modificatore -1 se il giocatore è Marcato.

#### INTERFERENZA DI PASSAGGIO RIUSCITA

Se il Test di Agilità viene superato, il tentativo del giocatore di interferire con il passaggio ha avuto successo e il passaggio è stato "Deflettato". Il passaggio viene interrotto e l'azione termina immediatamente.

Il giocatore che ha effettuato la Deflezione deve ora tentare di convertire quella Deflezione in un "Intercetto" prendendo la palla come descritto di fronte. Se lo fa, ha fatto un'Intercetto. Se il giocatore non riesce a catturare la palla, questa, si disperderà dalla casella che occupa.

A seguito di qualsiasi Interferenza di Passaggio riuscita, se la palla si ferma a terra in una casella vuota o in possesso di un giocatore della squadra avversaria, si verifica un Turnover. Se, tuttavia, la palla viene presa da un giocatore della squadra attiva dopo la dispersione, nessun Turnover è causato.

### RISOLVERE IL PASSAGGIO

Se il passaggio non è stato interferito con successo e non è un Fumble, il passaggio si risolve ora. Dove la palla atterra è determinato in base al risultato del test dell'Abilità Passaggio come descritto in precedenza. Se la palla si ferma in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prenderla, come descritto di fronte. Se nessun giocatore della squadra attiva riceve la palla dopo un'Azione Passaggio e la palla finisce a terra o in possesso di un giocatore della squadra inattiva, viene causato un Turnover.

### RICEVERE LA PALLA

Ci sono molti casi in cui le regole si riferiranno ad un giocatore che tenta di ricevere la palla. Un giocatore che è in grado di ricevere la palla deve tentare di farlo, anche se il suo Allenatore non vuole che quel giocatore prenda la palla!

Per prendere la palla, un giocatore deve effettuare un test della propria Agilità come descritto a [pagina 12](#), applicando i seguenti modificatori:

- Se il giocatore sta tentando di prendere un Passaggio Accurato o un Hand-Off (vedere [pagina 26](#) e sotto), non ci sono modificatori.
- Se il giocatore sta tentando di convertire una Deflezione in un'Intercetto, applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che rimbalza, applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che è stata rilanciata in campo dalla folla (vedi di fronte), applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere una palla che ha deviato o si è dispersa nella casella che occupa, applicare un modificatore -1.

Oltre a quanto sopra, si possono applicare anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore -1 aggiuntivo per ogni giocatore che lo sta Marcando.

### HAND-OFF

Oltre a eseguire un'Azione Passaggio, una volta per turno di squadra un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Hand-Off e semplicemente passare la palla a un compagno di squadra In Piedi in una casella adiacente. Il giocatore può muoversi prima di eseguire l'Azione Hand-Off seguendo tutte le normali regole di movimento, ma una volta che l'azione è stata eseguita e la palla consegnata a un compagno di squadra, la sua attivazione è terminata e non può muovere oltre. Come per il Pass, il giocatore che esegue l'Azione Hand-Off non deve necessariamente essere in possesso della palla quando si attiva, la può raccogliere mentre si muove (vedere [pagina 24](#)).

Un'Azione Hand-Off non è un'Azione Passaggio, e non è richiesto alcun test per eseguire l'azione stessa e anche un giocatore con un PA di "-" può eseguire un'Azione Hand-Off. Il giocatore che esegue l'azione ha semplicemente bisogno di essere in possesso della palla. Il giocatore che riceve la palla, tuttavia, deve effettuare un Test di Agilità per riceverla, come descritto sopra.

### RILANCIARE LA PALLA IN CAMPO

Se la palla lascia il campo in qualsiasi momento, la folla la rimetterà in gioco. Questo viene fatto usando la sagoma della Rimessa in Gioco:

- Posizionare la sagoma della Rimessa in Gioco (come mostrato nel diagramma sotto) con il logo di Blood Bowl sull'ultima casella occupata dalla palla prima di lasciare il campo e tirare un D6 per determinare la direzione in cui si muoverà la palla.
- Quando la palla viene lanciata in campo dalla folla, si sposterà di 2D6 caselle dall'ultima casella che occupava prima di uscire dal campo, nella direzione indicata dalla sagoma della Rimessa in Gioco, prima di toccare terra.
- Se la palla si ferma in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prenderla. Se fallisce la presa, o se la palla si ferma in una casella non occupata o in una casella che è occupata sia da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, la palla rimbalzerà prima che si fermi a terra.

Se la palla lascia di nuovo il campo dopo una rimessa in gioco eccessivamente potente, ripetere il procedimento descritto sopra.



### RIMESSA IN GIOCO DALL'ANGOLO

Se la palla lascia il campo da una casella d'angolo, la direzione della rimessa è determinata dal piazzamento della sagoma della Direzione Casuale, come mostrato nel diagramma sottostante e tirando un D3.



## LANCIARE ALTRI GIOCATORI

Una tattica che si è rivelata un successo tra i tifosi è quella che sembra sia stata impiegata per la prima volta in maniera astuta piuttosto che aggressiva per segnare. Nei vecchi tempi, non era raro per un giocatore Big Guy afferrare avversari particolarmente minuscoli e lanciali direttamente fra la folla in attesa! Ai giorni nostri è normale vedere un Big Guy lanciare un piccolo amico verso la Zona di Meta avversaria... o semplicemente dimenticare cosa sta succedendo e mangiarlo.

### AZIONE LANCIARE UN COMPAGNO DI SQUADRA

Una volta per turno di squadra, invece di eseguire un'Azione Passaggio, un giocatore della squadra attiva con il Tratto "Throw Team-mate" può tentare di lanciare un compagno di squadra con il Tratto "Right Stuff" come se fosse una palla. La casella bersaglio di un'Azione "Lanciare un Compagno di Squadra" può essere occupata o non occupata e l'azione può essere ulteriormente definita come un "Lancio Rapido" o un "Lancio Corto", in base alla distanza. A differenza di un'Azione Passaggio, un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che non risulta in un Fumble si disperderà sempre prima di atterrare.

Se il giocatore da lanciare è In Piedi, può tentare di atterrare in sicurezza dopo essere stato lanciato (vedere [pagina 29](#)). Se è Prono o Stordito, può comunque essere lanciato ma non può atterrare in sicurezza.

Il giocatore che esegue l'azione può muovere prima seguendo tutte le normali regole di movimento, ma deve essere in una casella adiacente al giocatore che vuole lanciare nel momento in cui si vuole effettuare il lancio stesso; non può raccogliere e trasportare un compagno di squadra prima di lancialo. Una volta che il lancio è stato risolto, non può muoversi ulteriormente e la sua attivazione è terminata:

- **MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO** Il Lanciometro può essere utilizzato per determinare la distanza tra il giocatore che lancia e qualsiasi possibile casella di destinazione, prima che venga scelta e dichiarata la casella di destinazione.
- **TEST DI QUALITÀ** L'Allenatore del giocatore che esegue l'azione tira 1D6 per determinare la qualità del lancio.
- **RISOLVERE IL LANCIO** Dove il giocatore lanciato atterra, e quanto facilmente, dipende dalla qualità del lancio. Se il lancio è un Fumble, il giocatore lanciato viene lasciato cadere e rimbalzerà.

### MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

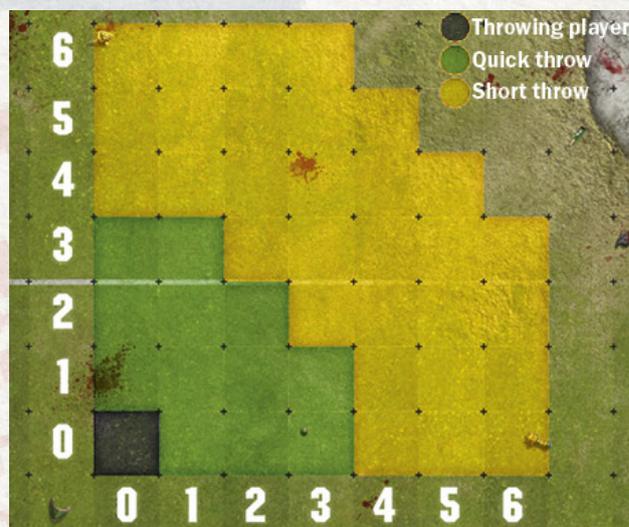
Come con un'Azione Passaggio, una volta che il giocatore che esegue l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è stato attivato e l'azione dichiarata, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e le eventuali caselle di destinazione ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento del giocatore per fare ciò.

### MISURARE LA DISTANZA

Quando si lancia un compagno di squadra, la distanza viene misurata usando il Lanciometro esattamente come descritto a [pagina 25](#). Tuttavia, quando si lancia un compagno di squadra, solo la metà del Lanciometro viene utilizzata. Pertanto la casella di destinazione cadrà in una delle due fasce segnate nella prima metà del Lanciometro:

- / Quick Throw (Lancio Rapido)
- // Short Throw (Lancio Corto)

Tutte le caselle che sono oltre la metà del Lanciometro o che sono intersecate dalla fine dello stesso, sono fuori portata e non possono essere la casella bersaglio. Se la linea tra le due fasce di distanza interseca la casella bersaglio, la casella di destinazione è considerata all'interno della fascia più alta. Se non è chiaro quale è la fascia in cui ricade la casella di destinazione, fare riferimento alla Tabella della Distanza di Lancio mostrata di seguito:



### DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

Una volta che la distanza è stata misurata ed il giocatore che esegue l'azione ha completato il suo movimento, viene dichiarata la casella bersaglio. La casella di destinazione deve essere nella distanza e può essere occupata o non occupata.

### TEST DI QUALITÀ

Una volta che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, viene effettuato un Test di Abilità Passaggio per determinare se il lancio è "Superbo", "Riuscito", "Terribile" o "Fumble". Il giocatore che esegue l'azione effettua un Test di Abilità Passaggio come descritto a [pagina 12](#), applicando i seguenti modificatori in base alla distanza:

- Se il giocatore sta tentando un Lancio Rapido, non c'è nessun modificatore.
- Se il giocatore sta tentando un Lancio Corto, applicare un modificatore -1.

Oltre a quanto sopra, si possono applicare anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato, applicare un modificatore aggiuntivo -1 per ogni giocatore che lo Marca.