

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 Passaggio per Passaggi Rapidi e Corti
CANNONER	+1 sul test Abilità 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 Skills o Traits)
HAIL MARY PASS	Sempre inaccurato, non può essere intercettato, si tira il test Abilità Passaggio per determinare se è un Fumbled o un Wildly Inaccurate
NERVES OF STEEL	Ignora le zone di Tackle avversarie quando passa il pallone
PASS	Si può ritirare un test Abilità Passaggio fallito
SAFE PASS	Se il passaggio è 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 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)

-3 se il passaggio è **Accurato Accurate**

-2 se il passaggio è **Inaccurato Inaccurate**

-1 se il passaggio è **Rovinosamente Inaccurato Wildly Inaccurate**

-1 se il giocatore che prova l'Interferenza è Marcato

MODIFICATORI DOVUTI ALLE ABILITÀ/TRATTI

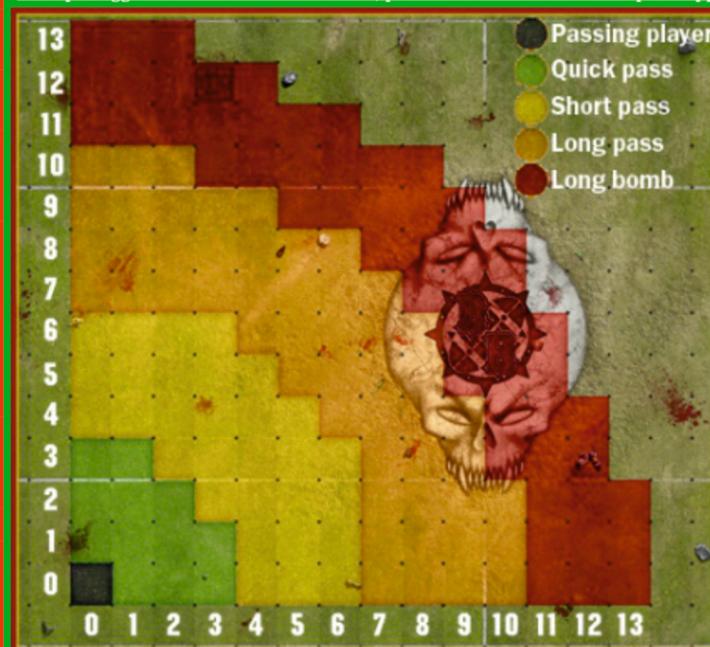
EXTRA ARMS	+1 sul tentativo di Interferenza
NERVES OF STEEL	Ignora tutti i modificatori per essere Marcato quando interferisce sul passaggio
VERY LONG LEGS	+2 sul tentativo di Interferenza

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) e 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



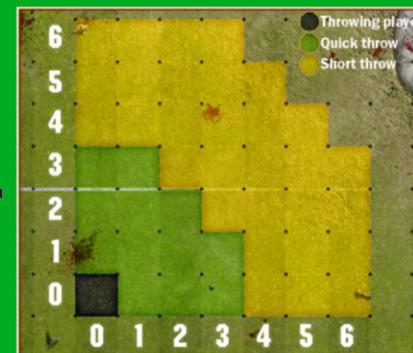
MODIFICATORI RICEZIONE DEL PALLONE

CATCH (TEST AG)

se riceve un passaggio Accurato o un Hand Off	--
se si cerca di convertire una Deflezione in un Intercetto	-1
se si tenta una Ricezione dopo un Rimbalzo	-1
-1 se si tenta una Ricezione dopo una Rimessa in Campo	-1
-1 se si tenta una Ricezione dopo una Deviazione o una Dispersione dalla 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 le zone di Tackle avversarie quando riceve il pallone
DIVING CATCH	+1 per ricevere un Passaggio Accurato nella propria casella



Aggiornata al
Regolamento BB 2020



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 lo lancia prima di atterrare
- Lancio Fumbled Fumbled** (1 naturale) il giocatore lanciato Rimbalza dalla casella del giocatore che lo 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 della 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 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 rimbalzerà 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 il compagno lanciato 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 FRA LA FOLLA** Se atterrerà 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