

LANCIO SUPERBO

Se il Test di Abilità Passaggio è superato, o se il tiro è un 6 naturale, il lancio è Superbo. Dopo la dispersione, il giocatore lanciato troverà più facile atterrare.

LANCIO RIUSCITO

Se il Test di Abilità Passaggio è fallito, il lancio è ancora riuscito. Dopo la dispersione, il giocatore lanciato troverà più difficile atterrare.

LANCIO TERRIBILE

Se, quando si effettua il Test di Abilità Passaggio, il tiro del dado è un 1 dopo che i modificatori sono stati applicati, il giocatore lanciato devierà dalla casella occupata dal giocatore che esegue l'azione di lancio prima di atterrare.

LANCIO FUMBLE

Spesso, i giocatori più piccoli si oppongono a essere lanciati e lo faranno dimenandosi un pò. Quando lo fanno, è possibile che il lancio sarà un Fumble:

- Se, quando si effettua il Test di Abilità Passaggio, è tirato un 1 naturale, il lancio è un Fumble.
- Se il giocatore che esegue l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra ha un PA di "-", il lancio è automaticamente un Fumble.

Quando un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è un Fumble, l'azione non ha successo e l'attivazione del giocatore che la esegue finisce immediatamente. Il giocatore che doveva essere lanciato viene lasciato cadere e rimbalzerà (come se fosse una palla) dalla casella occupata dal giocatore che esegue l'azione, dopo di che deve tentare di atterrare, come descritto qui sotto.

RISOLVERE IL LANCIO

Non si può interferire con un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Pertanto, se il lancio non è stato un Fumble, il lancio è ora risolto. Il giocatore lanciato deve ora tentare di atterrare, come descritto di seguito, e si spera in piedi!

ATTERRAGGIO

Se il giocatore lanciato era In Piedi e non aveva perso la propria Zona Tackle prima che venisse lanciato e se il giocatore atterra in una casella non occupata, cercherà di atterrare in sicurezza. Per atterrare in sicurezza, il giocatore lanciato deve passare un Test di Agilità, applicando i seguenti modificatori:

- Se il lancio è stato un Lancio Superbo, non ci sono modificatori.
- Se il lancio è stato un Lancio Fumble, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato un Lancio Riuscito, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato un Lancio Terribile, applicare un modificatore -2.

Inoltre, possono essere applicati anche i seguenti modificatori:

- Se il giocatore è Marcato nella casella in cui atterra, applicare un modificatore -1 aggiuntivo per ogni giocatore che lo Marca.

Se il Test di Agilità viene superato o se il tiro è 6 naturale, il giocatore lanciato atterrerà in sicurezza ed è considerato aver mosso volontariamente.

Se il Test di Agilità fallisce, il giocatore lanciato atterrerà male e si considera aver mosso involontariamente. Il giocatore lanciato Cadrà a Terra, come descritto a [pagina 11](#). Se il giocatore lanciato era in possesso della palla, si causa un Turnover. In caso contrario, non viene causato nessun Turnover.

Se il giocatore lanciato non è stato ancora attivato in questo turno, può essere attivato più tardi nel turno se possibile, cioè, se non diventa Stordito dopo un atterraggio traumatico.

**ATTERRAGGIO IN UNA CASELLA OCCUPATA**

Se dopo che la dispersione è stata risolta, il giocatore lanciato atterra in una casella occupata:

- Il giocatore che occupa la casella è Atterrato (viene effettuato un Tiro Armatura ed un eventuale Tiro Infortunio contro di lui anche se era già Prono o Stordito). Se il giocatore che occupa la casella è un compagno di squadra si causerà un Turnover.
- Il giocatore lanciato rimbalzerà (come se fosse il pallone) dalla casella in cui atterra e Cadrà a Terra automaticamente nella casella di atterraggio, come descritto a [pagina 11](#); tuttavia, a differenza del solito di quando un giocatore Cade a Terra nel proprio turno di squadra, questo non causerà un Turnover salvo che il giocatore non fosse in possesso del pallone.
- Se il giocatore lanciato dovesse rimbalzare ancora in un'altra casella occupata, il procedimento sopra descritto si ripete ancora.

ATTERRAGGIO ROVINOSO

Se il giocatore lanciato era Prono o Stordito, o aveva perso la sua Zona Tackle prima di essere lanciato, non può tentare di atterrare in sicurezza:

- Una volta che la dispersione è stata risolta, il giocatore rimbalzerà (come se fosse una palla) dalla casella in cui atterra.
- Il giocatore Cadrà a Terra automaticamente dopo essere rimbalzato e viene effettuato un Tiro Armatura e un eventuale Tiro Infortunio contro di lui.

ATTERRAGGIO NELLA FOLLA

Se il giocatore lanciato si disperde fuori dal campo, atterrerà in mezzo alla folla. Il giocatore viene immediatamente rimosso dal gioco e piazzato nella sua Panchina di squadra. Atterrare in mezzo alla folla è molto pericoloso in quanto i tifosi di Blood Bowl sono notoriamente violenti, quindi il giocatore rischia di essere "Infortunato dalla Folla", come descritto a [pagina 33](#). Questo determinerà se il giocatore è posto nello spazio delle Riserve, dei KO o degli Infortunati.

Se un giocatore in possesso della palla atterra nella folla dopo essere stato lanciato, viene causato un Turnover e la palla sarà rilanciata in campo dalla folla come descritto a [pagina 27](#).

BLOCCARE

Nella sua forma più elementare, un blocco è un placcaggio rude. Le regole del Blood Bowl lo consentono, i giocatori devono fare quasi qualsiasi cosa per abbattere un avversario, e salvo che non vengano usate armi, gli arbitri raramente fanno distinzione tra un abile placcaggio e una pioggia frenetica di pugni che lasciano un giocatore incosciente. Questa è una parte del fascino del gioco. Dopo tutto, chi non vorrebbe assistere a uno sport sanguinario violento e pieno di contatti in cui capita di includere alcuni momenti legati alla palla!

AZIONE BLOCCO

Quando un giocatore In Piedi viene attivato, può nominare immediatamente un singolo giocatore avversario che sta attualmente Marcando e dichiarare che sarà il bersaglio di un'Azione Blocco. A differenza di altre azioni, non c'è limite a quanti giocatori possono eseguire un'Azione Blocco in ogni turno di squadra.

Un giocatore che esegue un'Azione Blocco non può muoversi prima o dopo, e i giocatori Proni non possono alzarsi e eseguire un'Azione Blocco. Tuttavia, se l'obiettivo dell'Azione Blocco viene "spinto indietro" in un'altra casella, il giocatore che ha compiuto l'azione può "inseguire" nella casella liberatasi, portato avanti dallo slancio dell'attacco.

Una volta per turno di squadra, un singolo giocatore attivo della squadra può eseguire un'Azione Blitz. Un'Azione Blitz combina un'Azione Blocco con un'Azione Movimento. Un'Azione Blitz può essere eseguita da un giocatore Prono.

Le azioni Blocco vengono risolte utilizzando speciali dadi blocco, esclusivi del Blood Bowl. Quanti dadi blocco vengono lanciati e quale Allenatore sceglie il risultato da applicare viene determinato dalla Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco comparata con la Forza del giocatore che è il bersaglio del Blocco.

FORZA

Una volta che un giocatore attivo ha dichiarato che eseguirà un'Azione Blocco e nominato il suo bersaglio, la cosa successiva da fare è confrontare la caratteristica Forza di entrambi i giocatori, inclusi eventuali modificatori di Forza concessi dalle Abilità o Trattati o offerti "dall'assistenza" dei compagni di squadra (vedi di fronte). Se un giocatore è più forte dell'altro, ci sono più probabilità di abbattere l'avversario:

- Se entrambi i giocatori hanno la stessa caratteristica Forza, dopo la modifica, viene lanciato 1 dado blocco.
- Se un giocatore ha una caratteristica Forza più alta, dopo le modifiche, viene lanciato un gruppo di 2 dadi blocco e l'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale risultato applicare.
- Se un giocatore ha una caratteristica Forza maggiore del doppio di quella dell'avversario, dopo le modifiche, viene lanciato un gruppo di 3 dadi blocco e l'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale risultato applicare.

ASSISTERE UN BLOCCO

La caratteristica Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco, o del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco, può essere modificata dalle assistenze offerte dai compagni di squadra che sono in posizione per aiutare. In questo modo, due o più giocatori possono unirsi a un altro. Ci sono due tipi di assistenza che possono essere conteggiate: "Offensive" e "Difensive".



ASSISTENZE OFFENSIVE

Si ha una assistenza offensiva quando un altro giocatore della squadra attiva, un compagno di squadra del giocatore che sta eseguendo l'Azione Blocco, è in grado di assistere. Per offrire un'assistenza offensiva, un giocatore deve Marcare il giocatore avversario che è il bersaglio dell'Azione Blocco del proprio compagno di squadra.

Un giocatore non può offrire assistenza offensiva se è Marcato da un qualsiasi altro giocatore avversario diverso da quello che è il bersaglio dell'Azione Blocco del suo compagno di squadra.

Ogni assistenza offensiva contata modifica la caratteristica Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco di un +1.

ASSISTENZE DIFENSIVE

Si ha una assistenza difensiva quando un altro giocatore della squadra inattiva, un compagno di squadra del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco, è in grado di assistere. Per offrire un'assistenza difensiva, un giocatore deve Marcare il giocatore avversario che sta eseguendo l'Azione Blocco contro il proprio compagno di squadra.

Un giocatore non può offrire assistenza difensiva se è Marcato da un qualsiasi altro giocatore avversario diverso da quello che sta eseguendo l'Azione Blocco contro il proprio compagno di squadra.

Ogni assistenza difensiva contata modifica la caratteristica Forza del giocatore che è il bersaglio dell'Azione Blocco di un +1.