

DUNGEON BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



MANUALE DI GIOCO



SOMMARIO

Introduzione	3
Il Gioco del Dungeon Bowl	4
Tessere del Dungeon Bowl	5
Attrezzatura Sportiva	6
Norme e Regolamenti	8
Principi Generali	8
Status del Giocatore	11
Profilo del Giocatore e Test di Caratteristica	13
Creare una Squadra di Dungeon Bowl	14
Preparazione	16
Regole del Dungeon Bowl	20
Turno di Squadra	20
Movimento	21
Passare il Pallone	23
Lanciare Altri Giocatori	26
Bloccare	28
Armature ed Infortuni	31
Calciare Giocatori mentre sono a terra	32
Touchdown	33
Sequenza Post-Partita	34
Partite di Lega e di Esibizione	37
Partite di Lega	37
Partite di Esibizione	40
Multi-Player	42
Incentivi	44
Abilità e Tratti	46
Agilità	47
Generale	48
Mutazione	49
Passaggio	50
Forza	51
Tratti	52
Squadre	56

INTRODUZIONE

Questo Manuale non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Dungeon Bowl “The Official Rules” edizione 2021 in lingua inglese o i futuri supplementi, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese. È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli organizzatori del Torneo Fulginium Bowl).

Chi già conosce ed ha pratica con il Blood Bowl, non avrà difficoltà a giocare a Dungeon Bowl, le dinamiche e le meccaniche principali del gioco sono pressoché invariate. Le differenze sostanziali sono la mancanza di alcuni paragrafi e passaggi delle regole base quali ad esempio, l'Evento del Kick-Off (c'è il soffitto, il pallone sbatterebbe contro il soffitto), non ci sono Condizioni Meteo (si gioca al chiuso), l'assenza del pubblico e dei tifosi e altre ancora, e di contro la presenza di regole uniche e proprie del Dungeon Bowl quali ad esempio, i Portali del Teletrasporto, i Forzieri in cui è nascosto il pallone, la possibilità di usare i muri del sotterraneo come sponde per i passaggi o per causare danni agli avversari, la suddivisione delle squadre in base al Collegio dei Maghi di appartenenza, alcune nuove Abilità e altre ancora.

Il presente Manuale sarà costantemente aggiornato con l'uscita di nuovi supplementi o numeri della rivista Spike! o White Dwarf che riguarderanno il Dungeon Bowl, sia con la pubblicazione dell'intero Manuale rivisto ed aggiornato in base alle nuove uscite, sia con la pubblicazione della raccolta delle singole pagine sui cui sono state apportate delle modifiche o di pagine nuove aggiunte, per cui sarà sufficiente stampare le singole pagine e sostituire quelle vecchie.

Come già scritto nell'introduzione del Manuale e del Compendium del Blood Bowl, traduzioni che abbiamo già realizzato nel 2021, siamo esseri umani e quindi non “perfetti” perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale ed i supplementi, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

V2.0 - Aggiornato all'uscita della rivista Spike! #15 - Ottobre 2022.



IL GIOCO DEL DUNGEON BOWL

NOTA DEL DESIGNER

il Dungeon Bowl è stato scritto per usare le stesse regole base del Blood Bowl con la rimozione di alcune regole irrilevanti per il piazzamento e con l'aggiunta di regole uniche proprie del Dungeon Bowl. Di conseguenza, ogni Errata Corrigere del Regolamento del Blood Bowl si applica anche al Regolamento del Dungeon Bowl.

Ci sono molte varianti del Blood Bowl giocate nel Vecchio Mondo, ma sicuramente la più bizzarra è il Dungeon Bowl. Per molte decadi i Maghi hanno discusso su quale sia il Collegio dei Maghi più potente. Il Dungeon Bowl è il modo migliore per dirimere quest'annosa questione, senza coinvolgere la popolazione (che spesso ha la peggio quando non aggrada ai Maghi!)

Per giocare una partita di Dungeon Bowl è necessario avere alcuni oggetti fondamentali:

1. **TESSERE DEL SOTTERRANEO** Queste sono le tessere usate per creare un sotterraneo dove le squadre possono giocare una partita di Dungeon Bowl. Possono essere disposte in un'ampia selezione di possibilità, permettendo ai giocatori di creare numerose combinazioni di sotterraneo.
2. **DUE PANCHINE DI SQUADRA** Sono usate per tenere traccia delle informazioni di gioco, come quali giocatori sono pronti per entrare nel sotterraneo, quali giocatori sono KO (Messi Fuori Combattimento) o Infortunati, il numero dei Re-Roll di Squadra rimasti.
3. **DUE SQUADRE DA DUNGEON BOWL** Ci sono 8 differenti Collegi dei Maghi, ciascuno con la propria selezione unica di miniature. Spesso le squadre sono composte da razze e posizioni multiple, che portano a composizioni del tutto inusuali!
4. **FORZIERI** Sono piazzati sparsi nel sotterraneo, e possono contenere sia il pallone sia trappole esplosive, per un gioco imprevedibile ed eccitante.
5. **PORTALI** Sono piazzati sparsi per il sotterraneo e fungono come modalità che permette ai giocatori di spostarsi velocemente per il sotterraneo e alle squadre di far entrare giocatori nel sotterraneo nel corso della partita.
6. **DADI** Il Dungeon Bowl usa una selezione di tipi differenti di dadi: dadi regolari a sei facce, dadi da blocco, dadi ad otto facce e dadi a sedici facce per portare in vita l'azione.
7. **SAGOME E RIGHELLI** Sono usate per passare il pallone, determinare dove rimbalza, e così via.
8. **QUESTO REGOLAMENTO** Quello che stai tenendo in mano proprio ora! Contiene tutte le informazioni di cui hai bisogno per poter giocare una partita di Dungeon Bowl, come avere il Roster per ciascuno degli otto Collegi di Magia e pianificare la tua squadra.



TESSERE DEL DUNGEON BOWL

Indiscutibilmente la parte più importante per una partita di Dungeon Bowl, sono le tessere del sotterraneo stesso. Dopotutto non puoi giocare una partita di Dungeon Bowl senza un sotterraneo in cui le squadre possano scorrazzare, perdendosi e cadendo nelle trappole argutamente occultate!

Ci sono differenti tipi di tessere e in questa pagina ti mostreremo cosa rappresenta ogni tessera in modo che tu possa conoscere quali stanze, corridoi e altri posti puoi usare per creare il tuo sotterraneo.

ZONE FINALI (X2 DOPPIA FACCIA)

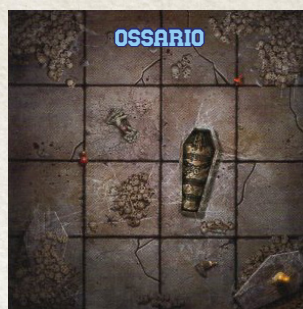
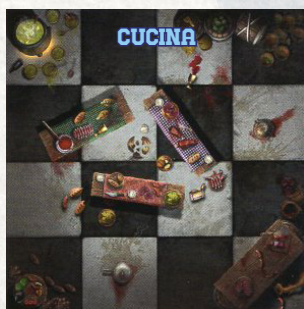
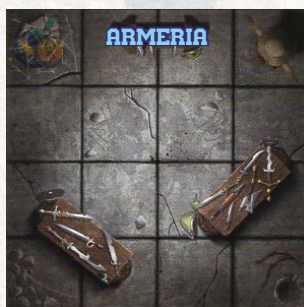
Piazzare semplicemente queste tessere dove le squadre cercheranno di portare il pallone per segnare il Touchdown vincente della partita.

CORRIDOI

Queste lunghe, strette tessere che aggiungono un aspetto claustrofobico alla natura del Dungeon Bowl, e rendono difficile ai giocatori superare gli avversari. Ci sono un totale di 4 tessere corridoi lunghi a doppia faccia, due corridoi congiunzione a T a doppia faccia, e due corridoi a L a doppia faccia.

STANZE QUADRATE

Ci sono quattro stanze quadrate a doppia faccia con una caratteristica speciale su ognuna di essa, rendendo disponibili così otto stanze uniche che sono:



STANZE RETTANGOLARI

Ci sono due stanze rettangolari a doppia faccia con una caratteristica speciale su ognuna di essa, rendendo disponibili così quattro stanze rettangolari uniche che sono:



ATTREZZATURA SPORTIVA

Le squadre di Dungeon Bowl viaggiano raramente leggere. Che si tratti della divisa e dell'armatura dei giocatori, dei manuali degli allenatori, delle merendine o degli "aiutini" per i giocatori che aspettano per scendere nel sotterraneo, non c'è limite alle attrezzature da trasportare da stadio a stadio. Sul tavolo, le partite di Dungeon Bowl richiedono un pò meno in termini di equipaggiamento, ma ci sono alcuni accessori che sono vitali per il gioco.

PALLONE

Indiscutibilmente il modello più importante sul campo. Quando non è in possesso di nessun giocatore (ovvero non è trattenuto e trasportato da un giocatore), il pallone, o più semplicemente la palla, è posizionato al suolo all'interno di una casella vuota. Quando è in possesso di un giocatore, sarà posizionato sopra o adiacente alla base di quel modello.

Il pallone è una componente essenziale in qualsiasi partita di Dungeon Bowl e ci sono moltissimi modi in cui può essere rappresentato, da un semplice gettone a un modello dipinto.

FORZIERI



Parlando del pallone all'inizio di ogni partita di Dungeon Bowl è nascosto in uno dei Forzieri sparsi nel sotterraneo. Gli altri sono riempiti con delle "sorprese" esplosive, che si attivano quando il Forziere è aperto. Le regole complete per i Forzieri si trovano a [pagina 18](#).

PORTALI



Una serie di portali magici sono posizionati all'interno del sotterraneo. Si possono usare per più cose, dal muovere velocemente i giocatori attraverso il sotterraneo, all'utilizzo da parte degli Allenatori per fare entrare altri giocatori in gioco in supporto ai loro compagni di squadra. Le regole complete per i Portali si trovano a [pagina 19](#).

SEGNALINI RE-ROLL DI SQUADRA



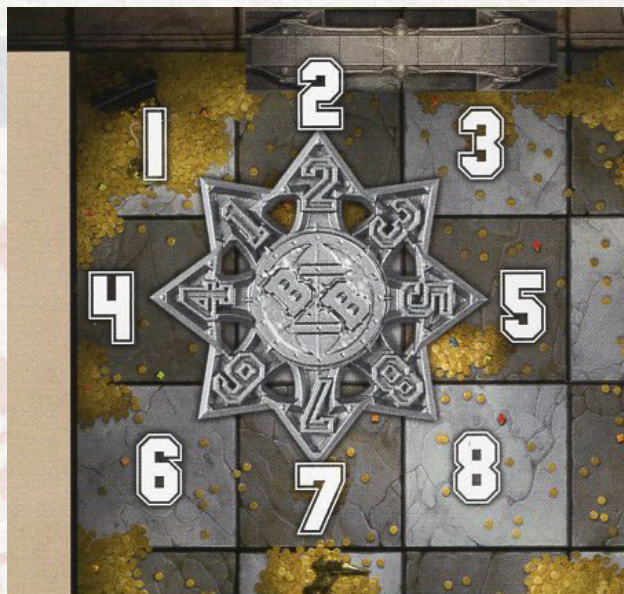
Allo stesso modo, sei responsabile di tenere traccia di quanti Re-Roll di Squadra hai e quanti ne sono state utilizzati. Puoi usare un singolo segnalino o più segnalini (uno per ogni Re-Roll di Squadra) come preferisci.

SAGOME

Dungeon Bowl utilizza anche tre sagome uniche. Queste sono la "Sagoma della Direzione Casuale", la "Sagoma del Rimbalzo" e il "Righello delle Distanze" (o "Lanciometro" in gergo). Queste vengono utilizzate come descritto di seguito.

SAGOMA DELLA DIREZIONE CASUALE

Questa sagoma viene utilizzata ogni volta che il pallone si "disperde", "rimbalza" o "devia" (vedere [pagina 10](#)) o quando le regole richiedono che venga determinata una direzione casuale per qualsiasi altro motivo. Posiziona la sagoma come mostrato nel diagramma sotto, con il centro della sagoma sul quadrato in cui si trova il pallone e tira un D8 per determinare la direzione.



RIMBALZO DALL'ANGOLO

Se il pallone colpisce un angolo del sotterraneo, la direzione del rimbalzo viene determinata posizionando la Sagoma della Direzione Casuale come mostrato nel diagramma e tirando un D3.



SAGOMA DEL RIMBALZO

Se il pallone dovesse colpire il muro del sotterraneo, esso rimbalzerà in una direzione causale. Posiziona la Sagoma del Rimbalzo come mostrato nel diagramma sottostante, con il logo di Blood Bowl sopra la casella in cui dovrebbe essere teoricamente il pallone se non avesse colpito il muro e tirare un D6 per determinare la direzione in cui si muove il pallone.

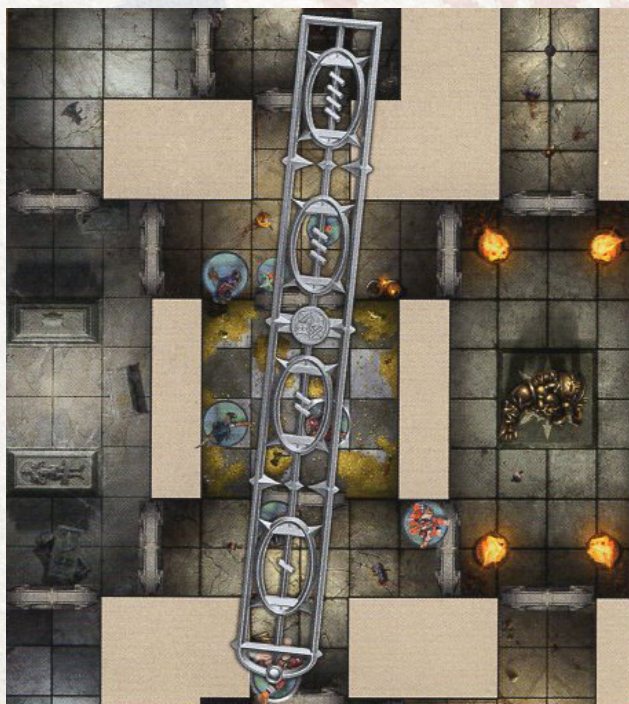
I rimbalzi dal muro sono trattati in maggior dettaglio a [pagina 10](#).



RIGHELLO DELLE DISTANZE

Questo viene utilizzato quando viene eseguita un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, sia per determinare la distanza, sia, nel caso di un'Azione Passaggio, per determinare se qualche giocatore avversario può tentare di Interferire con il Passaggio.

Le Azioni Passaggio sono trattate in maggiore dettaglio a [pagina 23](#) e le Azioni Lanciare un Compagno di Squadra a [pagina 26](#).



DADI DEL DUNGEON BOWL

Il gioco del Dungeon Bowl utilizza quattro diversi tipi di dadi per determinare il risultato di varie azioni ed eventi. Questi sono spesso indicati come "cubi sacri di Nuffle" in omaggio al Dio protettore del Blood Bowl e di riflesso del Dungeon Bowl. È interessante notare che (forse) non tutti questi dadi sono cubi!

DADI BLOCCO

Unici per il gioco del Blood Bowl e del Dungeon Bowl, i dadi blocco vengono utilizzati per risolvere le Azioni Blocco e Blitz contro i giocatori avversari. Sono dadi a sei facce che presentano cinque icone uniche (una è duplicata su due facce), ognuna delle quali rappresenta un risultato diverso (vedere [pagina 29](#)).

DADI A 6 FACCE (D6)

Dungeon Bowl utilizza anche normali dadi a sei facce, contrassegnati da 1 a 6. È normale che il "6" venga sostituito da un logo - quello del gioco o di una squadra specifica - su molti dadi del Dungeon Bowl.

- **D3:** Le regole potrebbero anche richiedere il lancio di un D3, ma non è necessario un vero dado a tre facce. Per tirare un D3, tira semplicemente un D6 e dimezza il risultato, arrotondando le frazioni per eccesso.

DADO A 8 FACCE (D8)

Un dado a otto facce viene spesso, anche se non esclusivamente, utilizzato in combinazione con la Sagoma della Direzione Casuale.

DADO A 16 FACCE (D16)

Un dado a 16 facce. Usato meno frequentemente ma non per questo meno vitale, un D16 viene utilizzato per alcune delle tabelle nelle regole che seguono o per selezionare i giocatori a caso all'interno di una squadra.



NORME E REGOLAMENTI

PRINCIPI GENERALI

Prima di andare oltre, vale la pena stabilire alcuni principi generali riguardanti alcuni termini comunemente usati, i dadi e il gioco del Dungeon Bowl in generale.

ALLENATORE E GIOCATORI

Dungeon Bowl è un gioco da tavolo e i giochi da tavolo sono tradizionalmente giocati dai "Giocatori". Ma Dungeon Bowl è anche un gioco che rappresenta un appuntamento sportivo piuttosto che una battaglia tra eserciti rivali. Mentre in altri giochi da tavolo i modelli potrebbero rappresentare guerrieri, in Dungeon Bowl i modelli rappresentano giocatori sportivi. Per evitare confusione e per aderire al tema del gioco, le regole faranno sempre riferimento ai modelli come "Giocatori" e a te, la persona che lancia i dadi e prende le decisioni, come "Allenatore". Inoltre, i giocatori che appartengono alla stessa squadra sono indicati come "Compagni di Squadra", mentre i giocatori che non appartengono alla loro squadra sono indicati come "Giocatori Avversari".

RIPENSAMENTI E CAMBIARE IDEA

Non è raro che gli Allenatori di tanto in tanto dicono che stanno per fare qualcosa prima di cambiare immediatamente idea. Come regola generale, dovresti essere tollerante nei confronti dei tuoi avversari poiché probabilmente lo farai anche tu! Tuttavia, una volta che i dadi sono stati lanciati per qualsiasi motivo, devi rispettare la tua decisione; non puoi più tornare indietro e cambiare tutto ciò che è avvenuto prima del lancio dei dadi.

SELEZIONE CASUALE DI UN GIOCATORE

Le regole richiedono spesso che un Allenatore selezioni un giocatore a caso. Per fare ciò, tira semplicemente un D16 e controlla il Roster di Squadra. Il numero ottenuto è il giocatore selezionato. Se il numero tirato non corrisponde a un giocatore o, come spesso accade, se il numero tirato non soddisfa i criteri del giocatore da selezionare a caso (forse il numero tirato corrisponde a un giocatore non in campo, per esempio) rilancia semplicemente i dadi.

TURNOVER

Una delle meccaniche più importanti del gioco del Dungeon Bowl è il "Turnover" (Cambio di Turno). Molti eventi sfortunati faranno terminare prematuramente il turno della squadra attiva con un Turnover, indipendentemente da quanti giocatori sono stati attivati.

Un Turnover è causato:

- Se un giocatore della squadra attiva Cade a Terra durante la propria attivazione.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Atterrato durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso del pallone è piazzato Prono durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva tenta di raccogliere il pallone da terra e fallisce, anche se il pallone che rimbalza viene poi preso da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva fallisce con un "Fumble" (Svirgolata, 1 naturale) un'Azione Passaggio, anche se il pallone che rimbalza viene poi preso da un giocatore della squadra attiva.
- Se nessun giocatore della squadra attiva prende il pallone dopo un'Azione Passaggio o un'Azione Hand-Off (Passaggio alla Mano) e il pallone si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un'Azione Passaggio viene Deflettata o Intercettata e il pallone si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso del pallone viene lanciato da un compagno di squadra e non riesce ad atterrare in sicurezza, o viene mangiato, anche se il pallone che rimbalza viene poi preso da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Espulso dall'Arbitro per aver commesso un fallo.

Questo elenco non è esaustivo; potrebbero esserci altri eventi che causeranno un Turnover. Quando questo è il caso, sarà spiegato in dettaglio dalle regole.

Se si verifica un Turnover, i lanci di dadi che devono essere effettuati a seguito dell'evento che lo ha causato vengono effettuati immediatamente, dopodiché l'attivazione del giocatore corrente termina. La squadra attiva non può attivare altri giocatori e il turno di squadra corrente termina.

Ad esempio, se uno dei tuoi giocatori Cade a Terra mentre si muove, viene effettuato un Tiro Armatura contro di lui. Se quel giocatore era in possesso del pallone, il pallone rimbalzerà. Una volta che il pallone si è fermato, l'attivazione del giocatore termina e non puoi attivare più giocatori in questo turno. Infine, il turno della tua squadra finisce e la squadra avversaria diventa la squadra attiva.

TIRARE I DADI

Il gioco del Dungeon Bowl utilizza moltissimi tiri di dadi. Il tiro di un dado determina tutto, sia che si tratti di un semplice tentativo di raccogliere il pallone, o dell'efficacia di un fallo subdolo.

TIRI DI DADI SINGOLI

Le regole spesso richiedono di tirare un singolo dado, nel qual caso le regole diranno "tira un D6" o "tira un D8", ad esempio.

TIRI DI DADI MULTIPLI

Spesso le regole indicheranno "tira 2D6". In questi casi, vengono tirati due D6 e i risultati vengono sommati per ottenere un totale compreso tra 2 e 12. Questo è un tiro multiplo di dadi.

GRUPPO DI DADI (POOL DICE)

A volte il gioco può richiedere il tiro di due o più dadi e la selezione di un singolo risultato: ad esempio, un Allenatore potrebbe tirare due o tre dadi blocco e selezionare un risultato da applicare. In questo caso è stato lanciato un "gruppo di dadi".

TIRI DI DADI PER IL NUMERO SPECIFICO DA OTTENERE

Di solito, quando si effettua un tiro di dado singolo o di più dadi, le regole richiedono di tirare un numero specifico seguito da un "+". Ciò indica che il tiro è un "numero specifico da ottenere". Fare un tiro per il numero specifico è semplice. Se viene richiesto di tirare un 4+ su un singolo D6, ad esempio, un tiro di 4, 5 o 6 sarebbe un successo, ma un tiro di 1, 2 o 3 non lo sarebbe.

MODIFICARE I TIRI DI DADI

Le regole richiedono spesso la modifica di un tiro di dado, in particolare quando si effettua un tiro di numero specifico da ottenere. Per fare ciò, tira semplicemente i dadi e poi aggiungi o sottrai i modificatori mostrati, cambiando effettivamente il risultato del tiro dei dadi. Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in qualsiasi modo, le frazioni dovrebbero essere arrotondate per eccesso, a meno che le regole non stabiliscano diversamente.

ROLLING-OFF

Le regole possono richiedere che entrambi gli Allenatori tirino un dado (di solito un D6 o un D3). Spesso al risultato verrà aggiunta una caratteristica di qualche tipo. Questo si chiama "Roll-Off" e il punteggio più alto vince sempre un "Roll-Off". In caso di parità, tirare di nuovo se non diversamente indicato.

TIRI NATURALI

Un tiro "naturale" è il numero effettivo ottenuto su un dado, indipendentemente dai modificatori. Non è raro che un test venga superato se un 6 naturale viene tirato o fallito se viene ottenuto un 1 naturale, anche se i modificatori potrebbero apparentemente rendere il successo una certezza o il fallimento impossibile.

RE-ROLL

Quando si tirano i dadi, è normale che le cose vadano storte! Fortunatamente, Dungeon Bowl consente di ripetere alcuni lanci di dadi:

- Il secondo risultato deve essere sempre accettato, anche se peggiore del risultato originale.
- Un dado non può mai essere ritirato più di una volta, indipendentemente dal motivo del tiro.

RE-ROLL DI ABILITÀ

Molti giocatori possiedono Abilità che consentono loro di ripetere il tiro dei dadi in una situazione specifica:

- I Re-Roll di Abilità possono essere utilizzati solo come descritto nella descrizione dell'Abilità.
- I Re-Roll di Abilità possono essere utilizzati durante il turno di entrambe le squadre, a seconda dei casi.
- Quando viene tirato un gruppo di dadi, un Re-Roll di Abilità consentirà di ripetere solo determinati risultati, come descritto in dettaglio nella descrizione dell'Abilità.

RE-ROLL DI SQUADRA

Ogni squadra di Dungeon Bowl avrà un numero di Re-Roll di Squadra da utilizzare durante una partita. Una squadra inizierà ogni partita con la sua serie completa di Re-Roll di Squadra:

- I Re-Roll di Squadra possono essere usati solo quando una squadra è attiva, durante il proprio turno di squadra.
- I Re-Roll di Squadra non possono essere utilizzati per ripetere:
 - Tiri Deviazione, Dispersione e Rimbalzo.
 - o:
 - Tiri Armatura, Infortunio o Perdita.
- Quando si tira un gruppo di dadi, è possibile usare il Re-Roll di Squadra. Quando viene utilizzato un Re-Roll di Squadra, tutti i dadi nel gruppo di dadi devono essere ritirati (non solo quei dadi che mostrano un risultato indesiderato).
- Una squadra può usare tanti Re-Roll di Squadra quanti ne vuole in un turno di squadra, fintanto che ne ha a disposizione. Ricordarsi tuttavia che non puoi mai ritirare un Re-Roll.

LINEA DI VISTA

Per determinare se un giocatore può vederne un altro, abbiamo bisogno di determinare se ha una Linea di Vista (d'ora in poi LoV). Un giocatore è detto avere una LoV verso un altro giocatore se può tracciare una linea retta dal centro della casella in cui si trova fino al centro della casella in cui si trova l'altro giocatore, assicurandosi che la linea non attraversi nessun muro del sotterraneo. Un giocatore può ancora vedere un altro giocatore se la LoV tocca, ma non attraversa, un muro.

DEVIAZIONE, DISPERSIONE E RIMBALZO

I palloni usati nel Dungeon Bowl hanno una forma strana e spesso si comportano in modo abbastanza irregolare, soprattutto quando colpiscono una superficie piatta. In tutte le regole, si farà riferimento al pallone che “devia”, che si “disperde” o che “rimbalza”, e vale la pena stabilire in anticipo cosa si intende con ciascuno di questi termini.

DEVIAZIONE (DEVIATE)

Questo rappresenta un pallone calciato o un passaggio disperato che devia grossolanamente fuori bersaglio:

- Quando il pallone devia, si muove di un numero di caselle pari al tiro di un D6 dalla casella in cui era stato piazzato, in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma di Direzione Casuale.
- Se il pallone cade in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle (vedi [pagina 11](#)), quel giocatore deve tentare di prendere il pallone (vedi [pagina 25](#)). Se fallisce, il pallone rimbalzerà come descritto di fronte.
- Se il pallone cade in una casella non occupata o occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà prima di fermarsi a terra.

DISPERSIONE (SCATTER)

Questo accade ogni volta che un pallone (o un giocatore lanciato) viaggia nell'aria in modo inaspettato:

- Quando il pallone si disperde, si sposta dalla casella in cui era stata piazzato tre volte prima di atterrare, muovendosi ogni volta di una casella in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma della Direzione Casuale.
- Un giocatore non può tentare di prendere il pallone se questo entra nella casella che occupa al primo o al secondo tiro di dispersione, poiché è ancora alto in aria in questo momento.
- Se dopo il terzo tiro di dispersione il pallone cade in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la propria Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prendere il pallone. Se fallisce, rimbalzerà.
- Se dopo il terzo tiro di dispersione il pallone si ferma in una casella non occupata o occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, rimbalzerà prima di fermarsi a terra.

RIMBALZO (BOUNCE)

Ciò accade per molte ragioni, il più delle volte quando il pallone (o il giocatore in possesso di essa!) colpisce il terreno o quando un giocatore lo lascia cadere:

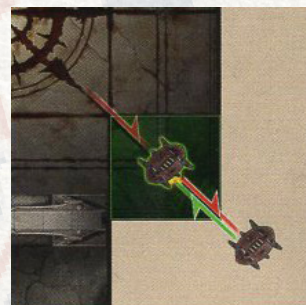
- Quando il pallone rimbalza, si muove di una casella in una direzione determinata tirando un D8 e facendo riferimento alla Sagoma di Direzione Casuale.
- Se il pallone rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che non ha perso la sua Zona Tackle, quel giocatore deve tentare di prendere il pallone. Se fallisce, rimbalzerà di nuovo.
- Se il pallone rimbalza in una casella occupata da un giocatore In Piedi che ha perso la sua Zona Tackle o da un giocatore Prono o Stordito, il pallone continuerà a rimbalzare finché non viene preso da un giocatore In Piedi o si ferma in una casella non occupata.

RIMBALZO DAL MURO

Qualche volta il pallone colpirà il muro del sotterraneo causando una deviazione in una direzione casuale. Questo potrebbe accadere per un rimbalzo del pallone contro il muro, un giocatore che “Svirgola” (Fumble) il pallone vicino al muro o per svariate altre ragioni.

Quando il pallone dovrebbe colpire il muro del sotterraneo in seguito ad un rimbalzo, una dispersione o deviazione, posizionare la Sagoma del Rimbalzo con il logo di Blood Bowl sopra la casella in cui dovrebbe essere teoricamente il pallone se non avesse colpito il muro e tirare un D6. Il pallone sarà posizionato nella casella corrispondente al tiro effettuato, come determinato dalla Sagoma del Rimbalzo.

Se il pallone rimbalzerà in un angolo, rimbalzerà ancora come mostrato in uno dei diagrammi sottostanti, dipende da quale è quello più appropriato.



Talvolta i giocatori potrebbero usare il muro a loro vantaggio, lanciandoci contro il pallone in modo da avere un rimbalzo contro il muro in una posizione più vantaggiosa. Questo funziona in maniera leggermente diversa come descritto in dettaglio a [pagina 25](#).

STATUS DEL GIOCATORE

Nelle partite di Dungeon Bowl, lo status di un giocatore è molto importante. Un giocatore In Piedi può fare molto più di uno che non lo sia! Un giocatore che è stato spinto a terra può recuperare abbastanza rapidamente rispetto a uno che deve recuperare i sensi prima di continuare a giocare.

Il più delle volte, un giocatore sarà "In Piedi". Altre volte un giocatore sarà "Prono" o "Stordito".

GIOCATORI IN PIEDI

I giocatori In Piedi quando attivati hanno la massima libertà di movimento. I giocatori che sono In Piedi durante il turno della squadra avversaria sono in grado di ostacolare il loro gioco.

ZONA TACKLE

Un giocatore In Piedi esercita il controllo sulle caselle che lo circondano. Questa è chiamata la loro "Zona Tackle" e copre tutte le otto caselle adiacenti a un giocatore In Piedi, come mostrato nel diagramma.



MARCARE ED ESSERE MARCATO

I giocatori usano la loro Zona Tackle per interferire i giocatori avversari, "Marcandoli" e ostacolando le loro azioni:

- Se un giocatore occupa una casella che si trova all'interno della Zona Tackle di un giocatore avversario, viene "Marcato" da quel giocatore avversario.
- Se un giocatore ha un giocatore avversario nella sua Zona Tackle, sta "Marcando" quel giocatore avversario.
- Un giocatore In Piedi Marca tutti i giocatori avversari che si trovano all'interno della sua Zona Tackle.
- Un giocatore può essere Marcato da più giocatori avversari contemporaneamente.
- Un giocatore che ha perso la sua Zona Tackle per qualsiasi motivo non può Marcare un giocatore avversario, sebbene possa essere Marcato lui stesso.

I giocatori non Marcheranno mai i compagni di squadra, ma solo i giocatori avversari. Marcare i giocatori avversari, ed essere Marcati a loro volta da essi, ha molteplici effetti di gioco.

GIOCATORI LIBERI

Un giocatore che non viene Marcato, cioè un giocatore che non si trova all'interno della Zona Tackle di alcun giocatore avversario (come descritto di seguito), si dice "Libero". I giocatori Liberi possono muoversi liberamente ed eseguire azioni più facilmente, liberi dalle interferenze dei giocatori avversari.



PERDERE LA ZONA TACKLE

I giocatori Proni e Storditi perdono la loro Zona Tackle. Può anche accadere che, a causa di un effetto di gioco, di una Regola Speciale o di un'Abilità usata da un giocatore avversario, un giocatore In Piedi perda la sua Zona Tackle.

Se un giocatore ha perso la sua Zona Tackle:

- Non può Marcare altri giocatori.
- Non può tentare di interferire un'Azione Passaggio.
- Non può tentare di ricevere il pallone.

Non sarà inoltre in grado di utilizzare alcune altre Abilità che richiedono che un giocatore abbia una Zona Tackle.

GIOCATORI PRONI E STORDITI

I giocatori che non sono In Piedi saranno "Proni" o "Storditi". Tutti questi giocatori occupano una casella nel sotterraneo - la casella in cui si trovavano quando sono diventati Proni o Storditi - non importa quanto sia grande il giocatore.

PRONO (PRONE)

Quando un giocatore è Prono, il modello viene sdraiato a faccia in su nel sotterraneo. Un giocatore Prono non può fare nulla finché non si è alzato in piedi. Un giocatore Prono può essere attivato durante il proprio turno di squadra per eseguire qualsiasi azione che includa la Capacità di Movimento. In questo modo il giocatore può sacrificare una parte del proprio movimento per alzarsi in piedi (vedere [pagina 21](#)).

STORDITO (STUNNED)

Quando un giocatore è Stordito, il modello viene messo a faccia in giù nel sotterraneo. Un giocatore Stordito non può essere attivato durante il proprio turno di squadra. Quando il turno di una squadra finisce, anche se finisce con un Turnover, tutti i giocatori che erano Storditi all'inizio del turno vengono girati a faccia in su automaticamente e diventeranno Proni. Se un giocatore è diventato Stordito durante il proprio turno di squadra, deve rimanere Stordito fino alla fine del turno successivo della sua squadra, quando verrà girato automaticamente e diventerà Prono.

DIVENTARE PRONO O STORDITO

Di solito, un giocatore diventa Prono a causa di una "Caduta" o perché "Atterrato". Quando un giocatore Cade o è Atterrato, rischia anche delle "lesioni", nel senso che può diventare Stordito o peggio. In alternativa, un giocatore può essere "posizionato Prono" senza rischio di lesioni.

ESSERE PIAZZATO PRONO

Essere posizionato Prono è spesso una scelta deliberata che un giocatore è in grado di fare a causa di un'Abilità che possiede. Altre volte un effetto di gioco, una Regola Speciale o un'Abilità usata da un giocatore avversario può far sì che uno dei tuoi giocatori venga posizionato Prono dal tuo avversario:

- Se un giocatore è posizionato Prono durante la sua attivazione, la sua attivazione termina immediatamente.
- Se un giocatore in possesso del pallone è posizionato Prono durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Se un giocatore che è in possesso del pallone è posizionato Prono, il pallone rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato posizionato Prono.
- Quando un giocatore è posizionato Prono, non c'è rischio di infortuni e non viene effettuato alcun Tiro Armatura contro di lui.

CADERE A TERRA

I giocatori possono "Cadere a Terra" quando tentano di schivare (Dodge), oppure possono semplicemente cadere sui propri piedi mentre corrono nel sotterraneo troppo velocemente. Quando un giocatore Cade a Terra, si autoinfligge il "danno", e può accadere solo durante la propria attivazione di un giocatore:

- Se un giocatore Cade a Terra, viene causato un Turnover.
- Se un giocatore Cade a Terra, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui come descritto a [pagina 31](#):
 - Se l'armatura del giocatore è rotta come descritto a [pagina 31](#), viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.
 - Se l'Armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore Cade a Terra mentre è in possesso del pallone, il pallone rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore cade, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

ESSERE ATTERRATI

I giocatori sono spesso "Atterrati" (Knocked Down) come risultato di una cruenta Azione Blocco da parte di un giocatore avversario o quando tentano di eseguire un'Azione Blocco contro un giocatore avversario che dimostra di essere più grande, più duro o più fortunato di loro. I giocatori possono anche essere atterrati da altri fattori esterni (come esplosioni o incantesimi), o da qualche Regola Speciale o da un'Abilità usata da un giocatore avversario:

- Se un giocatore viene Atterrato durante il proprio turno di squadra, si verifica un Turnover.
- Quando un giocatore viene Atterrato, diventa Prono e rischia di infortunarsi. L'Allenatore della squadra avversaria effettua un Tiro Armatura contro di lui:
 - Se l'Armatura del giocatore è rotta, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui e diventerà Stordito o peggio.
 - Se l'Armatura del giocatore non è rotta, rimane Prono.
- Se un giocatore viene Atterrato mentre è in possesso del pallone, il pallone rimbalzerà dalla casella in cui il giocatore è stato Atterrato, dopo aver effettuato un Tiro Armatura (e possibile Tiro Infortunio) contro di esso.

PROFILO DEL GIOCATORE E TEST DI CARATTERISTICA

I giocatori di Dungeon Bowl sono una razza resistente. Individui potenti, atletici e agili di tutte le razze conosciute, scendono nel sotterraneo per rappresentare il Collegio da loro prescelto e nel tentativo di impressionare qualche sempre presente talent-scout del Blood Bowl. Continuano a giocare nonostante tutto, e anche il più grave degli Infortuni, la morte, va notato che spesso non è un evento di fine carriera, niente di più di un ... inconveniente!

PROFILO DEL GIOCATORE

I punti di forza e di debolezza dei giocatori che compongono una squadra sono rappresentati da una serie di caratteristiche, note collettivamente come "profilo" del giocatore:

- La Capacità di Movimento (MA) e la Forza (ST) sono entrambe mostrate come valori semplici, nel qual caso un numero più alto è migliore.
- Agilità (AG), Abilità Passaggio (PA) e Valore Armatura (AV) sono tutti mostrati come numeri specifici da ottenere; un numero seguito da un simbolo "+", come descritto a [pagina 9](#). Nel caso di AG e PA un numero inferiore è migliore, mentre nel caso di AV un numero più alto è migliore.

Nessuna caratteristica può essere migliorata più di due volte o essere migliorata oltre il massimo indicato nella tabella sottostante. Nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del minimo indicato nella tabella sottostante.

TABELLA DI CARATTERISTICA

Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

MODIFICATORI DELLE CARATTERISTICHE

Quando si effettua un test contro una qualsiasi delle caratteristiche di un giocatore, ci sono una serie di modificatori che possono essere applicati, alcuni rendono più difficile il successo, altri lo rendono più facile. Laddove i modificatori si applicano a un Test delle Caratteristiche, le regole li elencheranno e li descriveranno in dettaglio:

- Se alla caratteristica viene assegnato un valore semplice, il modificatore viene applicato come scritto - per esempio, se un giocatore con una caratteristica Forza di 3 riceve un modificatore di Forza +1, la sua caratteristica Forza diventa 4.
- Quando una caratteristica è presentata come un numero specifico da ottenere, il modificatore viene sempre applicato al tiro di dado, come descritto a [pagina 9](#).

Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in un qualsiasi modo, qualsiasi modificatore che si applica anche al tiro dovrebbe essere applicato dopo che il tiro è stato diviso.

CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MA) (MOVEMENT ALLOWANCE)

Questa caratteristica mostra il numero di caselle che il giocatore può muovere quando attivato durante il proprio turno di squadra. Ci sono diverse azioni che un giocatore può eseguire che gli consentono di muoversi, che vanno da una semplice Azione Movimento a un cruento Blitz (le azioni sono trattate in dettaglio a [pagina 20](#)).

FORZA (ST) (STRENGTH)

La caratteristica Forza di un giocatore rappresenta quanto è forte fisicamente. La forza viene utilizzata durante le Azioni Blocco, sia quando le si esegue sia quando ci si difende da esse.

AGILITÀ (AG) (AGILITY)

La caratteristica Agilità di un giocatore rappresenta la sua Abilità e destrezza in diverse situazioni, sia la facilità con cui può raccogliere il pallone o la sua capacità di staccarsi da una mischia.

TEST DI AGILITÀ

Ti verrà spesso richiesto di mettere alla prova l'agilità di un giocatore. Un Test di Agilità è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6, come descritto a [pagina 9](#). Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il risultato è un 1 naturale, il test viene automaticamente fallito.

ABILITÀ PASSAGGIO (PA) (PASSING ABILITY)

Questa caratteristica rappresenta la capacità del giocatore di passare il pallone (e in alcuni casi altri giocatori e forse anche le bombel!).

SUPERARE IL TEST DI ABILITÀ PASSAGGIO

Ti verrà spesso richiesto di testare l'Abilità Passaggio di un giocatore. Un Test di Abilità Passaggio è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6. Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il giocatore ha un PA di "-" o se il risultato è un 1 naturale, il test è un "Fumble", come descritto alle [pagine 24 e 27](#).

"COSA POTREBBE ANDARE STORTO?"

I giocatori possono avere un AG o un PA di 1+. Potrebbe sembrare che tali giocatori non possano fallire durante i test contro queste caratteristiche, ma sfortunatamente non è così! Ricorda che quando esegui il test contro AG o PA di un giocatore, qualsiasi risultato di un 1 naturale è un fallimento. Inoltre, ci saranno spesso modificatori da applicare.

Ad esempio, un giocatore con AG di 1+ può trovarsi soggetto a un modificatore di -2, nel qual caso dovresti tirare un 3 o più per superare un Test di Agilità, perché dovresti tirare un 2 e applicare un -2 modificatore il risultato sarebbe 0, che è minore di 1.

VALORE ARMATURA (AV) (ARMOUR VALUE)

Il valore dell'armatura di un giocatore è una caratteristica laboriosa. Più semplicemente, rappresenta il modo in cui la qualità e la durata del kit sportivo di un giocatore lo protegge dai danni. Ma l'AV può anche rappresentare quanto sia duro un giocatore. Alcuni giocatori possono sembrare leggermente corazzati ma hanno un'alta caratteristica AV, che indica un alto grado di resistenza fisica. Altri possono sembrare corazzati molto pesantemente ma hanno una bassa caratteristica AV, dimostrando che, nonostante il loro kit, sono delicati e inclini a ferirsi!

TIRO ARMATURA

Ogni volta che è richiesto un test contro il valore dell'armatura di un giocatore, è l'Allenatore della squadra avversaria che lo fa. Questo è indicato come un "Tiro Armatura". Un Tiro Armatura è un tiro numero specifico da ottenere effettuato con 2D6. Se il tiro ha successo, l'armatura del giocatore è "rotta". Se il tiro non ha successo, l'armatura del giocatore non è rotta e lo protegge dai danni.

ABILITÀ & TRATTI

Oltre alle loro caratteristiche, un giocatore può possedere una o più Abilità o Trattati.

ABILITÀ

Le Abilità migliorano le prestazioni di un giocatore in aree chiave, sia concedendogli un Re-Roll gratuito in situazioni specifiche, sia consentendo loro di modificare un tiro di dado. Alcuni giocatori iniziano la loro carriera con dei talenti naturali che sono rappresentati in questo modo, altri sviluppano nuove Abilità man mano che migliorano durante la Lega.

TRATTI

Mentre le Abilità possono essere apprese da un giocatore durante una Lega, i Trattati rappresentano un'abilità unica che un giocatore porta nel gioco. I Trattati possono essere sia positivi che negativi. In ogni caso, è molto insolito per un giocatore sviluppare un nuovo Tratto durante una Lega (sebbene non impossibile); i giocatori possiedono i Trattati già quando vengono assunti e li mantengono per tutta la loro carriera.

CREARE UNA SQUADRA DI DUNGEON BOWL

Prima che un Collegio possa ostentare la sua temporanea supremazia magica, la prima cosa di cui ha bisogno è una squadra da guidare! I fondamenti della creazione di una squadra rimangono invariati sia che si crei una squadra per la Lega o per le Esibizioni. Le regole che seguono spiegano come costruire una squadra di Dungeon Bowl, pronti a scendere nei sotterranei del Vecchio Mondo e competere per l'onore del proprio Collegio!

ROSTER DI SQUADRA

Dungeon Bowl è disputato tra otto Collegi dei Maghi, e ciascuno di questi Collegi è composto da razze differenti e tipi di giocatori che hanno votato sé stessi al proprio Collegio. Ogni Collegio dei Maghi ha i suoi propri unici "elenchi di squadre" (Rosters) per la creazione della propria squadra, che descrivono in dettaglio i giocatori disponibili per l'ingaggio, i loro profili e la quota di ingaggio. Questo si può trovare a [pagina 56](#).

LISTA DI SQUADRA

Quando una squadra viene creata, viene compilato un "Roster di Squadra". Questa lista contiene spazi in cui registrare ogni giocatore ingaggiato in modo permanente dalla squadra, il suo nome, posizione, quota di ingaggio e profilo del giocatore, insieme a spazi per registrare l'esperienza acquisita sotto forma di "Star Player Points" (vedi [pagina 34](#)) e gli Avanzamenti guadagnati durante la Lega. Viene registrato il "Valore Attuale" (Current Value) di ciascun giocatore, che è uguale alla sua quota di Ingaggio più l'"Aumento di Valore" di qualsiasi avanzamento accumulato (vedere [pagina 36](#)).

C'è anche spazio per elencare altri dettagli importanti della squadra come il numero di Re-Roll di Squadra acquistati, nonché il Collegio dei Maghi che la squadra rappresenta, il nome di squadra e il nome dell'Allenatore.

Infine, il Roster di Squadra contiene spazi per registrare quanti pezzi d'oro la squadra ha nella sua tesoreria (vedi [pagina 15](#)) e il valore totale della squadra quando sono considerati tutti i giocatori, i Re-Roll di Squadra e gli Avanzamenti dei giocatori.

FOGLIO REGISTRAZIONE PARTITE

Il rovescio del Roster di Squadra, contiene gli spazi per registrare i risultati delle partite disputate. Questo viene utilizzato per tenere traccia delle "partite di Lega" e delle "amichevoli" giocate nel corso di una Lega, inclusi i dettagli delle squadre avversarie e i nomi dei loro Allenatori, e della Tesoreria in cassa, gli Incentivi ingaggiati (vedere [pagina 44](#)), il Valore Attuale della squadra e qualsiasi altra nota che gli Allenatori desiderano tenere.

Una volta che il gioco è finito, qui vengono anche registrati il risultato insieme alle vincite e a vari altri eventi importanti come descritto a [pagina 34](#).

BUDGET DI SQUADRA

Il Budget di Squadra è la quantità di pezzi d'oro (GP) che hai da spendere per la tua squadra debuttante:

- Quando selezioni la tua squadra per la Lega, hai un Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro da spendere per giocatori, Re-Roll di Squadra e così via.
- Quando si crea una squadra per le Partite da Esibizione, potresti avere un Budget più alto (vedi [pagina 40](#)).

INGAGGIARE I GIOCATORI

I giocatori sono l'unico elemento obbligatorio di qualsiasi squadra di Dungeon Bowl. Ogni Roster di Squadra descrive in dettaglio tutti i giocatori a disposizione di una squadra di quel tipo e la loro quota di ingaggio. Quando vai a creare una squadra, dovresti selezionare i giocatori che vuoi ingaggiare in modo permanente per la tua squadra, pagare il costo dell'ingaggio scalandolo dal Budget della tua squadra e registrare il giocatore nel Roster di Squadra. Una squadra non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dal Roster di Squadra. Ad esempio, per una squadra del Collegio delle Ombre sono consentiti 0-2 Blitzers. Questo significa che può includere due Blitzer Dark Elf o due Blitzer Skaven, o un Blitzer Dark Elf ed uno Skaven.

NUMERO DI GIOCATORI

La prima e più importante cosa da sapere quando si crea una squadra di Dungeon Bowl è il numero minimo e massimo di giocatori consentiti:

- Ogni squadra di Dungeon Bowl deve schierare un minimo di undici (11) giocatori ingaggiati permanentemente quando è creata per la prima volta.
- Nessuna squadra di Dungeon Bowl potrà mai schierare più di sedici (16) giocatori ingaggiati permanentemente.

È importante notare che, nel corso di una stagione di Lega, il numero di giocatori che una squadra può schierare può scendere al di sotto di 11 a causa di Infortuni e Morti. Questo è permesso (anche se non ideale!) ed è trattato in modo più dettagliato nella sezione Ingaggiare un Vagabondo (Journeymen) a [pagina 17](#).

POSIZIONI DEI GIOCATORI

Ci sono distinzioni da fare tra i giocatori all'interno di una squadra, separandoli in base al loro ruolo all'interno del gioco, dall'umile Lineman ai più specializzati ruoli svolti dai giocatori "di posizione".

LINEMEN La spina dorsale di qualsiasi squadra:

- Tutti i Collegi avranno un tipo di giocatore, talvolta più di uno, che è permesso schierare in numero di 0-12 o 0-16. Indipendentemente dal nome (molte razze chiamano i loro Linemen con un altro nome), questo tipo di giocatore è il "Lineman" come posizione di squadra.

BLITZERS In attacco, i Blitzers forzano gli avversari creando varchi nelle sue fila o sbattendoli contro i muri del sotterraneo. In difesa prenderanno di mira violentemente i giocatori chiave dell'avversario.

THROWERS (LANCIATORI) Spesso è il lanciatore che assume il ruolo del capitano offensivo - chiamando il gioco e decidendo come attuarlo.

CATCHERS (RICEVITORI) Il paio di mani sicure di qualsiasi squadra, il fidato Ricevitore del Lanciatore. È compito del Ricevitore ricevere i passaggi in modo sicuro all'interno del sotterraneo.

RUNNERS (CORRIDORI) Alcuni Collegi impiegano Corridori al posto di Lanciatori e Ricevitori, contando sulla velocità piuttosto che sul rischio di interferenza sul passaggio.

BLOCKERS (BLOCCATORI) Una posizione popolare sulla linea difensiva di qualsiasi squadra che fa affidamento su uno stile di gioco più fisico.

ALTRE POSIZIONI Alcuni Collegi ingaggiano giocatori che non rientrano in alcun ruolo specifico. Questo può essere un subdolo Assassino o un Goblin a cavallo di una particolare forma di fungo allucinogeno! Non c'è fine alle innovazioni che i Collegi Magici possono mostrare.

BIG GUYS Il termine Big Guy è un termine colloquiale usato dai tifosi di Dungeon Bowl per identificare i giganti del gioco; Ogre, Minotauri, Troll e altri rientrano in questa categoria.

ACQUISTO DEI RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra può acquistare Re-Roll di Squadra. Questi rappresentano il tempo trascorso in allenamento e la capacità di reazione della squadra che in una frazione di secondo rimedia agli errori aggirandoli. Il costo riflette il tempo e gli sforzi diversi che ogni squadra deve investire per ottenere lo stesso grande livello di formazione:

- Ogni Collegio può acquistare 0-8 Re-Roll di Squadra quando è creato per la prima volta, pagando il costo indicato di 50.000 pezzi d'oro, scalandolo dal Budget di Squadra.
- Durante una Lega, i Re-Roll di Squadra addizionali possono essere acquistati in un secondo tempo, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedi [pagina 36](#)), ma la squadra lo deve pagare il doppio. Ad esempio, se una squadra desidera acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi più tardi durante una stagione di Lega, lo farà pagandoli 100.000 pezzi d'oro.
- Quando si calcola il Valore di Squadra (vedere sotto), i Re-Roll di Squadra vengono calcolati solo per il costo indicato di 50.000 pezzi d'oro nel Roster di Squadra, anche se sono state acquistati al doppio del costo durante il corso della Lega.

ALTRE INFORMAZIONI

Come accennato in precedenza, il Roster di Squadra contiene spazi per registrare diversi altri dettagli importanti. Ciò include la Tesoreria della squadra, il numero dei Tifosi al seguito e il valore in contanti della squadra nel suo complesso.

TESORERIA

Le squadre di Dungeon Bowl possono accumulare enormi ricchezze, specialmente quando i Maghi puntano grandi scommesse sul loro Collegio vincente. La maggior parte di queste vengono reinvestite subito in salari, ingaggi e costi di gestione e nei prossimi capricci dei Maghi, ma con poche buone vincite un Collegio può accumulare una discreta fortuna.

Tutti i pezzi d'oro non spesi durante la creazione della squadra vengono registrati nella Sezione Tesoreria del Roster di Squadra. Nel corso di una stagione di Lega, le vincite vengono aggiunte alla Tesoreria. La Tesoreria viene utilizzata per acquistare Incentivi (vedi [pagina 44](#)) così come nuove aggiunte alla squadra, quali nuovi giocatori.

VALORE DI SQUADRA

La cosa finale da registrare sul Roster di Squadra, è il Valore di Squadra.

VALORE DI SQUADRA (TV) (TEAM VALUE)

Si ottiene sommando il valore corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo dei Re-Roll di Squadra posseduti. La quantità dei pezzi d'oro posseduti nella Tesoreria non si aggiungono al TV.

VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV) (CURRENT TEAM VALUE)

Viene elaborato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno subito un risultato "MNG" sulla Tabella delle Perdite durante l'ultima partita della squadra e che quindi non sarà disponibile per la prossima partita (vedere [pagina 31](#)). Questo è quindi il Valore Corrente di Squadra utilizzato per calcolare quanto denaro contante (Petty Cash) viene concesso alla squadra con il valore più basso durante la Sequenza Pre-Partita, come descritto a [pagina 17](#).

PREPARAZIONE

Non c'è il Kick-Off in una partita di Dungeon Bowl (il pallone colpirebbe il soffitto), invece il pallone è nascosto in uno dei Forzieri sparsi nel sotterraneo, mentre gli altri Forzieri contengono delle trappole esplosive magiche piazzate dallo stesso Magisterium.

Durante il corso della partita, gli Allenatori possono mandare altri giocatori della panchina nel sotterraneo, utilizzando una serie di portali magici posizionati in modo che i giocatori possano spostarsi nel sotterraneo, anche se non c'è modo di sapere dove apparirà il giocatore.

E così il gioco procede fino a quando una squadra non troverà il pallone in uno dei Forzieri e cercherà di segnare il Touchdown mettendo fine alla partita. Questo potrebbe significare che non c'è un limite di tempo per una partita di Dungeon Bowl; infatti alcune partite sono ricordate per essere durate pochi minuti mentre altre sono andate avanti per giorni interi.

Terminando la partita quando si segna il primo ed unico Touchdown, non ci sono possibilità di pareggio, un Collegio segnerà il Touchdown vincente o subirà la sconfitta!

PREPARARSI PER LA PARTITA

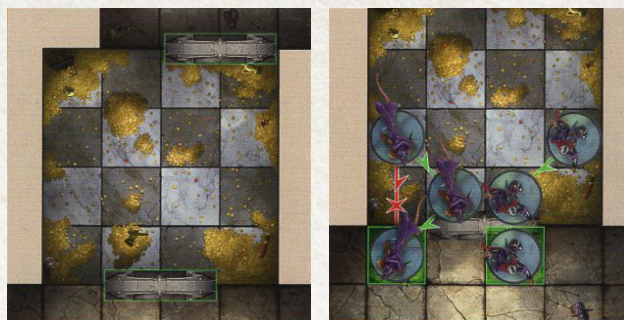
La prima cosa che serve per giocare una partita di Dungeon Bowl è predisporre il sotterraneo, una caratteristica importante del gioco!

Predisporre il sotterraneo è semplice e dovrebbe essere uno sforzo collaborativo fra i due Allenatori. L'obiettivo dovrebbe essere creare un interessante e diversificato sotterraneo attraverso il cui gli Allenatori avranno il piacere di giocare. Ricordatevi che a questa fase del gioco non c'è ancora competizione!

Sebbene gli Allenatori siano liberi di predisporre il sotterraneo come desiderano e questo è fortemente incoraggiato per ottenere un'area di gioco bilanciata che non dia vantaggi ad un giocatore, ci sono poche regole da seguire per creare un sotterraneo.

Quando si crea il sotterraneo, deve contenere almeno quattro tessere di corridoio, almeno tre stanze piccole, almeno una stanza grande e naturalmente le due Aree di Meta.

Quando due tessere di sotterraneo sono piazzate adiacenti l'una all'altra, ci devono essere almeno due caselle che le colleghino. Nessuna tessera di sotterraneo può essere mai collegata da una singola casella – semplicemente non ci sarebbe spazio a sufficienza attraverso cui potrebbero muovere i giocatori! Inoltre quando due tessere di sotterraneo sono collegate fra di loro, si deve piazzare un segnalino di Porta fra di loro ad indicare dove le due tessere sono collegate fra di loro. Le Porte sono sempre larghe due caselle, e devono essere posizionate il più centrali possibile. Si deve intendere che le Porte sono considerate sempre aperte, il Magisterium ritiene che attraversare il sotterraneo è già abbastanza difficile di suo senza dovere aprire o chiudere continuamente le porte!



Quando entrambi gli Allenatori sono soddisfatti del sotterraneo creato, si devono posizionare le due Aree di Meta. Queste devono essere posizionate il più lontano possibile l'una dall'altra nel sotterraneo.

Una volta terminato il sotterraneo, si devono posizionare i Forzieri ed i Portali.

I Forzieri sono sempre posizionati per primi. Entrambi gli Allenatori tirano un singolo D6, ritirando i pareggi, con l'Allenatore che ottiene il risultato più alto che posiziona il primo Forziere e poi alternandosi. È importante che gli Allenatori non aprano i Forzieri e vi guardino dentro prima di posizzarli, la posizione del pallone deve essere totalmente sconosciuta. I Forzieri possono essere piazzati in qualunque casella con le seguenti eccezioni:

- I Forzieri non possono essere piazzati nelle Aree di Meta o in una tessera di sotterraneo collegata ad una Area di Meta.
- Solo un singolo Forziere può essere piazzato in una tessera di sotterraneo.

Dopo che tutti i Forzieri sono stati piazzati, è necessario piazzare i Portali all'interno del sotterraneo. Ogni portale è numerato con un numero differente da 1 a 6 e dovrebbero essere piazzati in questo ordine. Incominciare con l'Allenatore che ha ottenuto il risultato più basso nel precedente Roll-Off dei Forzieri alternandosi nel piazzamento dei Portali seguendo le stesse restrizioni dei Forzieri. In aggiunta i Portali non possono essere piazzati entro due caselle da un Forziere.

Dopo che il sotterraneo è stato completamente allestito, gli Allenatori tirano una monetina. Il vincitore sceglie su quale delle due Aree di Meta è la sua. Con il sotterraneo posizionato fra di loro, gli Allenatori piazzano la loro panchina dietro la propria Area di Meta.

Entrambi gli Allenatori posiziono la loro squadra nel sotterraneo, ed i loro segnalini Re-Roll di Squadra nella propria panchina, prima di spiegare in dettaglio la caratteristica delle loro squadre all'avversario.

Sotto sono riportati un paio di esempi di come si possa allestire un sotterraneo. Puoi scegliere di usare uno dei due allestimenti qui suggeriti o crearne uno tuo proprio usando le regole descritte qui a fianco.



SEQUENZA PRE-PARTITA

Una volta che tutto è stato posizionato, inizia la Sequenza Pre-Partita ed entrambi gli Allenatori seguono la sequenza di passaggi di seguito descritta:

1. **LANCIO DELLA MONETINA** Un Allenatore lancia la monetina, chi vince inizia il primo turno.
2. **INGAGGIARE JOURNEYMEN (VAGABONDI)** Se una squadra non può schierare 11 giocatori in campo per una partita di Lega, può temporaneamente ingaggiare un numero di giocatori Journeymen.
3. **INCENTIVI** Entrambi gli Allenatori decidono se vogliono acquistare Incentivi per la partita, pagandoli con la Tesoreria di Squadra, con il Borsellino (Petty Cash), o entrambi.
4. **PIAZZARE I GIOCATORI** Iniziando dall'Allenatore a cui spetta il primo turno, entrambi piazzano sei giocatori del proprio Roster nella propria Area di Meta.

INGAGGIARE JOURNEYMEN

Se durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega o di Esibizione, una squadra non è in grado di schierare 11 giocatori farà uso di giocatori temporanei conosciuti come "Journeymen":

- Un Journeyman è sempre un giocatore di posizione Lineman, selezionato dall'opzione 0-12 o 0-16 della squadra. Per le squadre dei Collegi che hanno opzioni multiple per i Linemen, ognuna di queste opzioni può essere scelta dall'Allenatore.
- Un Journeyman è sempre un giocatore normale del suo tipo, con l'eccezione che ottiene il tratto Loner (4+) (vedi [pagina 53](#)), che rappresenta la loro mancanza di familiarità con i suoi compagni di squadra temporanei.
- I Journeymen possono portare il numero totale di giocatori della squadra temporaneamente sopra 16 compresi i giocatori infortunati, ma non possono portare il numero di giocatori disponibile per questa partita sopra a 11.

- Ogni Journeyman conta per il CTV. Il valore che loro aggiungono è uguale al costo dell'ingaggio di un giocatore normale del loro tipo come dettagliato nel Roster di Squadra. Una volta che tu sai quanti Journeymen includerà il tuo team, devi ricalcolare il tuo CTV.

Nota che una squadra creata per una partita di Esibizione deve contenere almeno 11 giocatori. Questo passaggio può essere saltato durante la partita di Esibizione.

INCENTIVI

Prima di qualsiasi partita di Lega, partita di Play-Off o di Esibizione, ogni squadra può spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria, dal Borsellino (vedi sotto) o da entrambi, per acquistare eventuali Incentivi a loro disposizione. Questi vengono poi registrati sul Roster di Squadra.

Notare che, come descritto a [pagina 40](#), gli Incentivi sono gestiti in modo diverso durante le Esibizioni.

BORSELLINO

Se una squadra ha un CTV inferiore (compreso il valore di qualsiasi Giocatore in campo), gli viene dato il "Borsellino" da spendere in Incentivi. La quantità di Borsellino dato è esattamente pari alla differenza di CTV tra le due squadre.

Il Borsellino non può essere trattenuto; deve essere speso in Incentivi per la partita da disputare. Qualsiasi pezzo d'oro non speso è perso.

TESORERIA

Entrambe le squadre sono libere di spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria per l'acquisto di Incentivi. Se una delle squadre ha ricevuto il Borsellino, vi può aggiungere pezzi d'oro dalla sua Tesoreria.

I pezzi d'oro spesi in questo modo sono immediatamente detratti dalla Tesoreria.

INCENTIVI COMUNI

Gli Incentivi disponibili, sono molti e vari. A [pagina 44](#) sono descritti in una lista degli Incentivi "comuni", sempre disponibili al costo indicato.

REGOLE SPECIALI DELLE TESSERE DEL SOTTERRANEO

Dalle botole e le voragini fino alle antiche cripte, e con la concreta possibilità di incontrare creature erranti, i sotterranei che i Maghi del Vecchio Mondo custodiscono, sono zeppi di ogni sorta di pericoli e minacce. Il vero motivo per cui mantengano tali sotterranei non è mai stato accertato. Quello che è certo che tali sotterranei così come sono, aggiungono “pepe” alle partite che vi si disputano.

Alcune delle tessere del sotterraneo, in particolare le stanze piccole e grandi, hanno delle Regole Speciali associate, aggiungendo quella imprevedibilità per cui è famoso il Dungeon Bowl.

Di seguito sono descritte le Regole Speciali per ciascuna delle stanze uniche del Dungeon Bowl.

ARMERIA

Quando si effettua un Tiro Armatura per un giocatore all'interno dell'Armeria, un modificatore aggiuntivo +1 è sommato al tiro.

CLOACA

Un giocatore che entra nella Cloaca ottiene il Tratto Disturbing Presence fino alla fine della sua prossima attivazione.

CUCINA

Un giocatore che incomincia la sua attivazione all'interno della Cucina può effettuare l'Azione Speciale Lanciare Cibo invece di fare qualunque altra cosa in quel turno:

LANCIARE CIBO Scegliere un avversario entro 4 caselle che può essere visto da questo giocatore, e tirare un D6. Con un risultato di 5+ il giocatore avversario è immediatamente Atterrato.

STANZA MALEDETTA

Mentre un giocatore è all'interno della Stanza Maledetta, non può usare Re-Roll di Squadra, o Abilità o Trattati che gli permettano di ritirare un qualsiasi numero di dadi.

PRIGIONE DIMENTICATA

Un giocatore che incomincia il suo turno all'interno della Prigione Dimenticata deve tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 la sua capacità di Movimento è ridotta di 2 fino alla fine della sua attivazione.

STANZA DEL TESORO

Un giocatore che incomincia la sua attivazione all'interno della Stanza del Tesoro può effettuare l'Azione Speciale Raccogliere Fondi invece di fare qualunque altra cosa in quel turno:

RACCOGLIERE FONDI L'attivazione del giocatore termina immediatamente; annotare ogni volta che questa azione viene effettuata. Alla fine della partita se uno o due giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna 10.000 pezzi d'oro aggiuntivi. Se tre o quattro giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna invece 20.000 pezzi d'oro aggiuntivi. Se cinque o più giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna invece 30.000 pezzi d'oro aggiuntivi.

OSSARIO

I giocatori che tentano di Passare, Ricevere o effettuare un Hand-Off del pallone all'interno dell'Ossario, subiscono un modificatore -1 al tiro del dado.

STANZA ALLAGATA

Mentre un giocatore è all'interno della Stanza Allagata, se tenta dei Rush, Cadrà a Terra con un risultato di 1 e 2 invece che con il solo 1.

STANZA DELL'IDOLO DEL CAOS

L'Idolo del Caos è una caratteristica impassabile di 2 caselle per 2 in questa stanza ed è considerato come un muro. Inoltre, se un giocatore inizia la sua attivazione in questa stanza, tirare un D6. Con un risultato di 6, il giocatore aumenta la sua Forza di 1 per la durata della sua attivazione.

TANA DEL BARATRO INFUOCATO

Il Baratro Infuocato è una caratteristica impassabile di 1 casella per 4 in questa stanza e non blocca la Linea di Vista. Il ponte di corda lo attraversa ed è largo una casella; può essere attraversato normalmente.

Qualsiasi giocatore che è spinto nel Baratro Infuocato subisce automaticamente un risultato Perdita; tirare sulla Tabella delle Perdite. Inoltre se il pallone dovesse cadere in una casella del Baratro Infuocato, tirare per la dispersione fino a quando non si trovi in una casella al di fuori del Baratro Infuocato.

TANA DEL GIOVANE DRAGO

Il giovane Drago è una caratteristica impassabile di 2 caselle per 2 in questa stanza ed è considerato come un muro sebbene non blocchi la Linea di Vista. Inoltre, se un giocatore inizia la sua attivazione in questa stanza, deve tirare un D6. Con un risultato di 5+, il giocatore è immediatamente Atterrato. Questo causerà un Turnover solo se il giocatore era in possesso del pallone.

CRIPTA

La Cripta ha due caratteristiche impassabili di 1 casella per 2 in questa stanza e sono considerate come un muro sebbene non blocchino la Linea di Vista. Inoltre, se un giocatore dovesse essere spinto contro la Cripta sarà poi Atterrato ed un Tiro Armatura sarà effettuato contro di lui con un modificatore +1.

FORZIERI

Indietro nel tempo, quando il gioco del Dungeon Bowl fu inventato, il Magisterium pensò che era necessario modificare alcune delle regole tradizionali del Blood Bowl per rendere unico e aggiungere un pò di eccitazione al gioco nei sotterranei. Uno di questi cambiamenti fu rimuovere il Kick-Off; non avrebbe potuto funzionare con i bassi soffitti spesso presenti nei sotterranei.

Di conseguenza un certo numero di Forzieri sono piazzati in giro nel sotterraneo e devono essere trovati dai giocatori. Uno di questi Forzieri conterrà il pallone; Sfortunatamente i Forzieri in cui non si trova il pallone, sono riempiti con degli spettacolari – sebbene non solitamente letali – incantesimi esplosivi, che si attivano quando il Forziere è aperto.

PIAZZAMENTO

I sei Forzieri sono piazzati nel sotterraneo come descritto a [pagina 16](#). Uno di questi Forzieri conterrà il pallone mentre gli altri cinque Forzieri conterranno degli spettacolari incantesimi esplosivi.

APRIRE UN FORZIERE

Un giocatore non può muovere nella stessa casella di un Forziere, è essenzialmente una caratteristica impassabile che non blocca la Linea di Vista. Un giocatore che finisce un'Azione Movimento (ma non come parte di un'Azione Blitz) in una casella adiacente ad un Forziere, e non è Marcato quando termina la sua Azione Movimento, può scegliere di aprire il Forziere. Quando un giocatore apre un Forziere, rimuovere il coperchio per vedere cosa c'è dentro.

Se il Forziere contiene il pallone, il giocatore ottiene immediatamente il possesso del pallone e la sua attivazione termina immediatamente. Il Forziere è poi rimosso dal gioco e la casella in cui si trovava torna ad essere una normale casella del sotterraneo.

Se il Forziere è vuoto, il giocatore ha attivato una delle trappole magiche piazzate dal Magisterium prima della partita. Il giocatore che lo ha aperto e qualsiasi altro giocatore che si trovi adiacente alla casella del Forziere, sono immediatamente Atterrati e deve essere effettuato un Tiro Armatura per ciascuno di essi. Dopo che il Tiro Armatura è stato effettuato per ogni giocatore coinvolto, il Forziere è rimosso dal gioco e la casella in cui si trovava torna ad essere una normale casella del sotterraneo.

Notare che i giocatori possono continuare ad aprire i Forzieri anche dopo che il pallone è stato trovato. Infatti, questo è un buon modo per causare danni extra agli avversari, e anche per Atterrare giocatori chiave quali i Big Guy o il portatore del pallone!

PORTALI

I sotterranei dei vari Collegi possono essere costruzioni enormi, fatto che rende difficile per i giocatori attraversarli velocemente. Agli esordi, ci furono numerosi racconti di partite durate molte ore se non giorni con le squadre che giravano in circolo cercando una delle Aree di Meta. Questo spinse il Magisterium a trovare una soluzione per rendere il gioco più veloce e aggiungere un pò di incertezza per il divertimento di tutti!

Quello che escogitò fu l'introduzione di portali magici di teletrasporto. In ogni partita di Dungeon Bowl ci sono sei di questi mistici incantesimi piazzati in giro per il sotterraneo, che permettono ai giocatori di teletrasportarsi dentro e attraverso velocemente. Tuttavia quando un giocatore entra in uno di questi portali non ha il controllo di quello che succederà! Questo è risultato in una partita più dinamica ed eccitante, sebbene in alcune occasioni ha portato ad alcune indimenticabili disavventure magiche...

TELETRASPORTO

Ciascuno dei Portali è numerato da 1 a 6. Quando un giocatore muove o è spinto su di un Portale, tirare un D6. Il giocatore è immediatamente teletrasportato al Portale con il numero corrispondente.

Se questo giocatore è teletrasportato come risultato di un'Azione Movimento, "costa" al giocatore un punto Movimento riprendere il senso d'orientamento nel momento in cui si materializza, e riprendere la sua attivazione (se ha punti Movimento rimanenti ovviamente). Tuttavia se il giocatore dovesse usare un Portale più di una volta durante il suo turno di squadra, i poteri magici causeranno enormi sforzi sul suo corpo che potrebbe subire gravi conseguenze interne. Ogni giocatore che viene teletrasportato più di una volta durante un qualsiasi turno di squadra, immediatamente subirà un Tiro Infortunio.

Se un giocatore è spinto in un Portale, sarà teletrasportato normalmente. Se il giocatore è stato anche Atterrato oltre che spinto, effettuare un Tiro Armatura (ed un Tiro Infortunio se necessario) prima di teletrasportarlo attraverso il sotterraneo.

REAZIONE A CATENA

Se un giocatore è teletrasportato in una casella già occupata da un altro giocatore questo darà il via ad una Reazione a Catena. Il giocatore che occupava originariamente il Portale sarà a sua volta teletrasportato ad un altro Portale, fatto che potrebbe risultare in un'altra Reazione a Catena.

Ricordati che se un giocatore è teletrasportato più di una volta nella stessa attivazione, subirà un Tiro Infortunio.

DISAVVENTURE MAGICHE

Gli incantesimi di teletrasporto non sono perfetti e quando va bene possono essere "capricciosi". C'è sempre la probabilità che un giocatore semplicemente non si materializzi dopo essere stato teletrasportato.

Per rappresentare ciò, se il giocatore che viene teletrasportato ottiene lo stesso numero del Portale su cui si trova, questo subisce una Disavventura Magica. Ad esempio il giocatore si trova sul Portale 3 e ottiene 3 con il tiro del dado.

Quando questo accade, rimuovere il giocatore dal sotterraneo, non potrà più prendere parte alla partita. È stato teletrasportato chissà dove nel Collegio ma rimarrà illeso. Il Mago del Collegio lo ripescherà a fine partita. Una Disavventura Magica non causa un Turnover.

Se un giocatore in possesso del pallone dovesse subire una Disavventura Magica, il pallone non scomparirà - essendo più importante dei giocatori, è stato protetto magicamente per evitare questa evenienza! Quindi si disperderà di una casella dal Portale.

PORTALI DELLE PANCHINE

Ogni panchina di ogni Collegio contiene uno speciale Portale che permette di far entrare altri giocatori nel sotterraneo. Una volta per turno un Allenatore può teletrasportare un singolo giocatore dallo Spazio delle Riserve al sotterraneo allo stesso modo come se fosse entrato in un Portale, con l'eccezione che non può muovere ulteriormente il quel turno. La squadra che deve iniziare il primo turno non può teletrasportare un giocatore il suo primo turno di squadra. Dato che un giocatore non può tirare lo stesso numero del Portale in cui si trova (i Portali delle panchine non sono numerati), non può subire una Disavventura Magica - sebbene possa innescare una Reazione a Catena. I giocatori non possono mai essere teletrasportati indietro nella panchina.

Diversamente che nel Blood Bowl, nel Dungeonbowl una squadra può avere nel sotterraneo un qualsiasi numero di giocatori, tanti quanti ne può teletrasportare. In realtà, tuttavia, è raro che una squadra sia capace di schierare tutti e 16 i suoi giocatori prima che sia segnato un Touchdown.

REGOLE DEL DUNGEON BOWL

TURNO DI SQUADRA

Semplicemente parlando una partita di Dungeon Bowl è un affare caotico e pieno di tensione, colmo di tutte le follie che sono diventate sinonimo del gioco nel corso degli anni. Per dare un senso a tutte le azioni, la partita sul tavolo è stata suddivisa in una serie di turni di squadra, durante i quali ogni Allenatore attiverà i suoi giocatori uno alla volta. In questa maniera la drammaticità e l'imprevedibile pazzia del gioco è ricreata in una maniera controllabile e gestibile.

TURNI

Una volta che le squadre sono state piazzate ed il lancio della monetina ha determinato quale è che la squadra che inizia il primo turno, la partita continua in una semplice sequenza di turni in cui le squadre si alternano nei turni incominciando con la squadra che ha ottenuto il primo turno e continuando così fino a quando non viene segnata il Touchdown vincente.

SQUADRA ATTIVA ED INATTIVA

Durante il tuo turno di squadra, la tua squadra è denominata la squadra "attiva". Durante il tuo turno di squadra, la squadra avversaria è denominata come "l'Avversario" o la squadra "inattiva".

ATTIVAZIONE DEI GIOCATORI

Durante il tuo turno di squadra, puoi attivare tutti i Giocatori In Piedi e/o Proni per eseguirne un'azione fra quelle a loro disposizione, ma non sei obbligato ad attivare ogni giocatore. I giocatori che iniziano il turno di squadra Storditi non possono essere attivati. In circostanze ideali, tu sarai in grado di attivare ogni giocatore senza contrattempi, ma troppo spesso un turno potrà finire con un Turnover, nel senso che alcuni giocatori inevitabilmente non saranno stati attivati quando il turno finisce.

DICHIARARE LE AZIONI

Quando attivi un giocatore, devi dichiarare l'azione che quel giocatore vorrà eseguire (e, se necessario, il bersaglio di quell'azione). Non puoi muovere un giocatore e poi dichiarare che il giocatore eseguirà un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra, Hand-Off, Blitz o Fallo. Se un giocatore viene spostato senza prima aver dichiarato la propria azione, il giocatore può eseguire solo una semplice Azione Movimento.

Non sei mai obbligato a completare un'azione dichiarata. Ad esempio, se dichiari che un giocatore eseguirà un'Azione Passaggio, puoi decidere di non eseguire l'Azione Passaggio una volta completato il movimento. Se, dopo esserti mosso, tu decidi di non eseguire l'azione dichiarata, l'azione conta comunque come eseguita in questo turno di squadra e non può essere eseguita da un altro giocatore.

MOVIMENTO

L'azione più semplice. Qualsiasi giocatore della squadra attiva che non è Stordito può eseguire una semplice Azione Movimento. Il movimento è trattato più dettagliatamente a [pagina 21](#).

PASSAGGIO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può tentare di passare il pallone in un'altra casella, come descritto alla [pagina 23](#).

HAND-OFF

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può tentare di cedere il pallone a un altro giocatore In Piedi della sua squadra che si trova in una casella adiacente, come descritto a [pagina 25](#).

LANCIARE UN COMPAGNO DI SQUADRA

Una volta per turno di squadra, invece di eseguire un normale Azione Passaggio, un giocatore della squadra attiva con il Tratto "Throw Team-Mate" può tentare di lanciare un giocatore della sua squadra che ha il tratto "Right Stuff". Una squadra non può eseguire sia un'Azione Passaggio che un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra durante lo stesso turno di squadra. Lanciare un Compagno di Squadra è trattato più dettagliatamente a [pagina 26](#).

BLOCCARE

"Blocco" è il termine utilizzato quando un giocatore prende di mira un giocatore avversario con un attacco, sperando di spingerlo indietro, sbatterlo a terra e forse causare una lesione duratura. Un giocatore In Piedi nella squadra attiva può prendere a bersaglio un giocatore avversario In Piedi che si trova entro la propria Zona Tackle con un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco), ma non può muoversi prima o dopo avere eseguito l'azione. Il Blocco è trattato in modo più dettagliato alla [pagina 28](#).

BLITZ

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Blitz, un'azione che combina insieme sia un'Azione Movimento che un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita al posto di un'Azione Blocco). Quando un giocatore esegue un'Azione Blitz, può muoversi normalmente. Tuttavia, il giocatore deve nominare il bersaglio dell'Azione Blitz e l'esecuzione dell'Azione Blocco "costa" al giocatore che esegue il Blitz una casella della sua Capacità di Movimento. Il giocatore può muovere sia prima che dopo aver eseguito l'Azione Blocco se lo desidera, e può seguire se il bersaglio dell'Azione Blocco viene spinto indietro. Il Movimento è trattato più dettagliatamente a [pagina 21](#) e il Blocco è trattato più dettagliatamente a [pagina 28](#).

FALLO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può commettere un'Azione Fallo, infilando furtivamente lo stivale in faccia ad un giocatore avversario atterrato sperando che nessuno stia guardando!

I Falli sono trattati più in dettaglio a [pagina 32](#), ma sei avvertito che tale flagrante inosservanza delle regole può comportare l'espulsione del giocatore attivo e che il turno di squadra termina con un Turnover.

AZIONI SPECIALI

Oltre a queste sette azioni principali, ci sono numerose Abilità e Tratti che un giocatore può possedere e che consentono loro di eseguire un'altra azione unica. Esempi includono Hypnotic Gaze, che consente a un giocatore di ipnotizzare un avversario, facendogli perdere temporaneamente la sua Zona Tackle in modo che non possano marcare altri giocatori. Tali azioni sono chiamate "Azioni Speciali" e sono dettagliatamente descritte nella lista delle Abilità o dei Tratti appropriati. Un completo elenco di Abilità, Tratti e descrizioni di come funzionano si trovano a [pagina 46](#).

GIOCATORI ATTIVATI

Durante una partita di Dungeon Bowl, può diventare difficile tenere traccia di quali giocatori sono già stati attivati durante il proprio turno di squadra e quali giocatori devono ancora essere attivati.

Per aiutarsi in questo, all'inizio di ogni turno di squadra dovresti assicurarti che tutti i tuoi giocatori siano orientati di fronte verso la stessa Zona di Meta. Una volta che un giocatore è stato attivato, il modello dovrebbe essere girato, in modo che sia rivolto verso l'altra Zona di Meta. In questo modo, entrambi gli allenatori sono in grado di indicare facilmente quali giocatori sono stati attivati e quali giocatori devono ancora essere attivati.

Un giocatore In Piedi che perde la sua Zona Tackle dovrebbe essere rivolto verso una delle linee laterali, in modo che non sia orientato verso nessuna delle due Zone di Meta, e dovrebbe essere lasciato di fronte alla linea laterale fino a quando inizia la sua prossima l'attivazione.

MOVIMENTO

Durante il turno di squadra, alcune azioni consentono a un giocatore di muoversi lungo il sotterraneo quando attivato, come detto in precedenza. A volte un giocatore può anche essere spostato involontariamente a seguito di un Blocco o di un altro effetto di gioco. Questa sezione si occupa di come si muovono i giocatori nel sotterraneo e come gli altri giocatori, in particolare gli avversari, possono ostacolare il loro movimento.

MUOVERE I GIOCATORI

Quando un giocatore si muove, si può spostare di un numero di caselle pari alla sua Capacità di Movimento. Un giocatore può muoversi in qualsiasi direzione: avanti, indietro, sinistra, destra e diagonale, in qualsiasi casella adiacente, non occupata. I giocatori in Movimento non sono obbligati ad usare tutta la loro piena Capacità di Movimento e possono muovere zero caselle se lo desiderano. I giocatori non possono muovere attraverso i muri o le caratteristiche impassabili.

CASELLE OCCUPATE

Se c'è un giocatore In Piedi, Prono o Stordito di una qualsiasi delle due squadre in una casella, si dice che quella casella è "occupata". I giocatori non possono entrare o attraversare una casella occupata. Il pallone non può mai fermarsi a terra in una casella occupata e continuerà a rimbalzare finché non atterra in una casella non occupata o viene preso al volo da un giocatore In Piedi.

CASELLE NON OCCUPATE

Qualsiasi casella che non è occupata viene definita "non occupata". I giocatori possono spostarsi in qualsiasi casella non occupata che sia adiacente alla casella che occupano. Solo i giocatori possono occupare una casella, se una casella contiene solo il pallone o una botola, non è occupata.

RIALZARSI IN PIEDI

Un giocatore Prono non può fare nulla senza prima alzarsi in piedi. Un giocatore Prono può alzarsi in piedi quando viene attivato per eseguire qualsiasi azione che includa il movimento:

- L'unico momento in cui un giocatore Prono può alzarsi è durante il suo turno di squadra, all'inizio della sua attivazione.
- Rialzarsi in piedi costa a un giocatore sdraiato tre (3) caselle della sua Capacità di Movimento.
- Se un giocatore Prono con una Capacità di Movimento di 2 o meno (prima o dopo le modifiche) desidera alzarsi, tira un D6:
 - Con un tiro di 4+, il giocatore è in grado di rialzarsi, usando la sua intera Capacità di Movimento per farlo.
 - Con un risultato di 1-3, il giocatore non è in grado di rialzarsi. Rimane Prono e la sua attivazione termina. Questo non causa un Turnover.
 - Un giocatore Prono con una Capacità di Movimento di 2 o meno (prima o dopo le modifiche) può fare dei Rush dopo essersi rialzato.
 - Se un giocatore Prono non viene attivato durante il suo turno di squadra, rimarrà Prono fino a quando non viene attivato in turno più tardi.

FARE IL RUSH (PASSI AGGIUNTIVI)

Ogni volta che un giocatore esegue un'azione che include Movimento, può tentare di ottenerne una o due caselle in più di Capacità di Movimento. Questo si chiama fare dei Rush. Queste caselle extra di Capacità di Movimento possono essere utilizzate per muovere, per eseguire un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (vedere [pagina 30](#)), per Saltare su un giocatore Prono o Stordito (vedere [pagina 22](#)) e così via, proprio come se fosse movimento normale:

- Alla fine del movimento del giocatore, dichiarare che farà dei Rush e si sposterà di un'altra casella.
- Dopo che il giocatore che fa dei Rush è stato mosso, tirare un D6:
 - Con un tiro di 2+, il giocatore fa i Rush senza contrattempi.
 - Con un risultato di 1 (prima o dopo le modifiche), il giocatore che fa i Rush inciampa e Cade a Terra come descritto a [pagina 12](#).

Se il giocatore che fa i Rush è ancora In Piedi dopo aver fatto un Rush una volta, può tentare di fare un Rush una seconda volta con la stessa procedura.

Quando un giocatore sta facendo i Rush, il lancio del D6 viene prima di qualsiasi altro tiro che possa essere richiesto, sia per un Dodge, per raccogliere il pallone o altro.

GIOCATORI MARCATI E FARE IL DODGE (SMARCARSI)

Se un giocatore attivo è Marcato, come descritto a [pagina 11](#), da uno o più giocatori avversari, deve "Dodgiare" per uscire dalla casella che occupa attualmente e muoversi in sicurezza in un'altra casella, altrimenti sarà placcato e Cadrà a Terra nella casella in cui desiderava muovere.

Per eseguire un Dodge, un giocatore deve effettuare un Test di Agilità come descritto a [pagina 13](#). Dichiarare che il giocatore effettuerà un Dodge dalla casella in cui è Marcato e muoverlo in una qualsiasi casella adiacente non occupata:

- Il Test di Agilità è eseguito dopo il giocatore che effettua il Dodge abbia mosso, effettuando il Rush prima se necessario.
- Non importa quanti giocatori lo stessero Marcando, al giocatore che effettua il Dodge è richiesto di effettuare un solo Test di Agilità.
- Se il giocatore che effettua il Dodge è Marcato nella casella in cui sta muovendo, applicare un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.

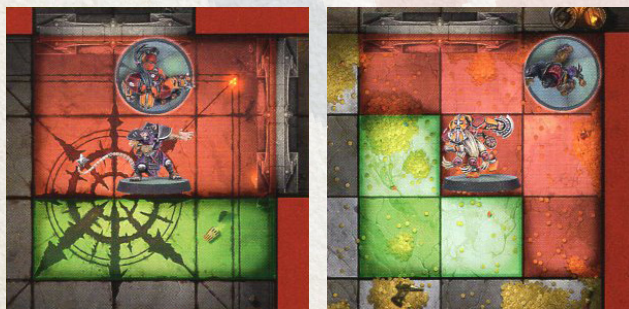
Notare che se il giocatore è Libero nella casella in cui ha mosso, non ci sono modificatori da applicare perché era Marcato. Tuttavia, potrebbero esserci dei modificatori da applicare per altri motivi, come le Abilità e i Trattati utilizzati da un giocatore avversario.

GIOCATORI LIBERI

Un giocatore che è Libero non ha bisogno di effettuare un Dodge per muovere da casella a casella. Un giocatore Libero può muovere in una casella non occupata che è all'interno della Zona Tackle di uno o più giocatori avversari, in modo che ora stia Marcando quei giocatori e sia Marcato a sua volta da loro. Il giocatore in movimento può quindi smettere di muoversi o può continuare a muoversi, ma dovrà effettuare un Dodge come descritto sopra.

SALTARE SOPRA UN GIOCATORE PRONO O STORDITO

Una volta durante la loro attivazione, un giocatore in movimento può tentare di Saltare oltre una singola casella adiacente che è occupata da un giocatore Prono o Stordito, in una casella non occupata al di là. Le caselle che il giocatore attivo può tentare di Saltare dipendono dalla direzione in cui si sta muovendo, come mostrato nei diagrammi di seguito:



Saltare oltre una casella in questo modo utilizza la Capacità di Movimento esattamente come se il giocatore si fosse mosso dentro e fuori dalla casella che sta saltando. Per Saltare oltre una casella che contiene un giocatore Prono o Stordito, un giocatore deve effettuare un Test di Agilità come descritto a [pagina 13](#):

- Il Test di Agilità è fatto dopo che il giocatore che salta è stato mosso, effettuando i Rush prima se necessario.
- Applicare un modificatore negativo pari al numero di giocatori che stavano Marcando il giocatore che salta nella casella di partenza o uguale al numero di giocatori

che stanno Marcando il giocatore che salta nella casella di arrivo, a seconda di quale è il più grande. Ad esempio, se un giocatore salta da una casella in cui era Marcato da un giocatore in una casella in cui è Marcato da due giocatori, viene applicato un modificatore -2.

- Se il giocatore che salta era Marcato nella casella di partenza, non deve effettuare un Dodge.

Si noti che se il giocatore che Salta era Libero nella casella di partenza ed è Libero nella casella di arrivo, non ci sono modificatori da applicare per essere Marcato. Tuttavia, potrebbero esserci modificatori per altri motivi.

Se il Test di Agilità è fallito, il giocatore che salta Cadrà a Terra nella casella di arrivo in cui saltava. Se, tuttavia, il Test di Agilità è fallito con un 1 naturale, il giocatore che salta è rimesso nel quadrato da cui stava cercando di saltare e Cadrà a Terra in quella casella.

AZIONE BLITZ

Una volta per turno di squadra, come menzionato a [pagina 20](#), un singolo giocatore In Piedi o Prono della squadra attiva può essere attivato per eseguire un'Azione Blitz. Quando un giocatore Blitz, può muoversi esattamente come descritto in questa sezione; Rialzarsi ed effettuare un Dodge se necessario, e può tentare di ottenere caselle extra di Capacità di Movimento effettuando dei Rush. Inoltre, può eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita invece di un'Azione Blocco) in qualsiasi punto prima, durante o dopo il suo movimento. L'unica differenza degna di nota è che quando un giocatore Blitz, eseguendo un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita invece di un'Azione Blocco) costa al giocatore una casella della sua Capacità di Movimento. Quando un giocatore effettua un'Azione Blitz, deve nominare il bersaglio dell'Azione Blocco prima che il giocatore che effettua l'Azione Blitz sia mosso.

L'Azione Blocco e l'Azione Blitz sono coperte con maggiore dettaglio alle [pagine 28 e 30](#).

RACCOLGERE IL PALLONE

Se un giocatore si sposta volontariamente in una casella in cui si trova il pallone, deve tentare di raccoglierlo. Questo tentativo di raccogliere il pallone viene effettuato dopo qualsiasi lancio di dadi necessario per fare Rush, effettuare un Dodge o Saltare nella casella, ma prima che venga effettuato qualsiasi altro lancio di dadi.

Per raccogliere il pallone, un giocatore deve effettuare un Test della propria Agilità come descritto a [pagina 13](#):

- Se il giocatore è Libero quando tenta di raccogliere il pallone, non ci sono modificatori da applicare.
- Se il giocatore è Marcato, applica un modificatore -1 per ogni giocatore che lo Marca.
- Se un giocatore tenta di raccogliere il pallone e fallisce, il pallone rimbalzerà come descritto a [pagina 10](#). Se ciò accadesse, è causato un Turnover, anche se il rimbalzo è catturato da un altro giocatore della squadra attiva.

Dopo aver raccolto con successo il pallone, il giocatore può continuare a muoversi se lo desidera e se può farlo.

Nota che se un giocatore dovesse mai essere spostato involontariamente in una casella in cui è collocato il pallone, non può tentare di raccoglierlo. Invece il pallone rimbalzerà, ma nessun Turnover è causato.

PASSARE IL PALLONE

Spesso nel Dungeon Bowl, i giocatori si passano il pallone l'un l'altro al fine di muoversi rapidamente attraverso i labirinti di corridoi e stanze, dopotutto il pallone viaggia più veloce se lanciato piuttosto che trasportato da un giocatore! I lanciatori si sforzano di far arrivare il pallone in sicurezza a un compagno di squadra evitando i muri ed i bassi soffitti del sotterraneo, e chi si trova in una posizione migliore per correre con il pallone nella Zona di Meta avversaria lo fa o almeno ci prova!

AZIONE PASSAGGIO

Una volta per turno di squadra, un giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Passaggio per lanciare il pallone 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", in base alla distanza come descritto 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 del pallone quando viene attivato, può raccogliere il pallone mentre si muove (vedi [pagina 22](#)):

- **MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO** Il righello dei lanci (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 un D6 per determinare la precisione del passaggio.
- **INTERFERENZA AL PASSAGGIO** A meno che il passaggio non sia un "Fumble" (Svirgolata), un giocatore avversario può essere in grado di tentare di interferire con il passaggio, sperando di "Defletterlo" o "Intercettarlo".
- **RISOLVERE L'AZIONE PASSAGGIO** Se il passaggio non era né un Fumble né sia stato interferito, viene risolto!

MISURARE LA DISTANZA E DICHIARARE LA CASELLA BERSAGLIO

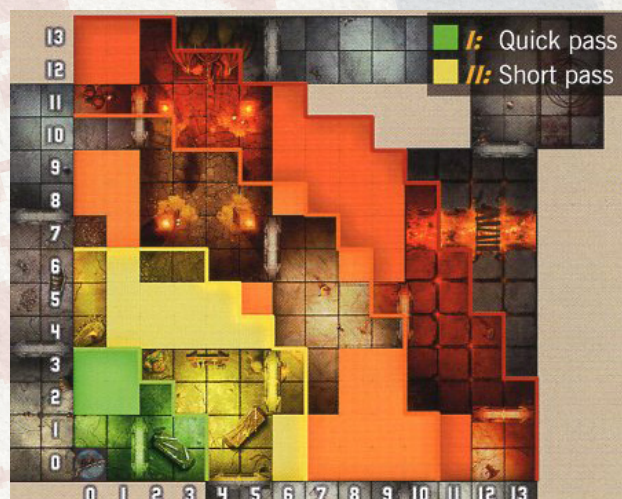
Dopo aver attivato un giocatore e aver dichiarato che eseguirà un'Azione Passaggio, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e ogni possibile casella bersaglio ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento del giocatore per farlo.

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)
- **/// & ////** Queste sono distanze troppo lontane per un passaggio nelle profondità del sotterraneo; i bassi soffitti non permettono al pallone di arrivare così in alto per essere lanciato così lontano.

Tutte le caselle che sono nella distanza **///** o **////**, 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 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 13](#), 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.

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 di Abilità Passaggio è superato, o se il tiro è un 6 naturale, il passaggio è Accurato, il pallone arriverà nella casella bersaglio.

PASSAGGIO INACCURATO

Se il Test di Abilità Passaggio non è superato, il passaggio è Inaccurato, e il pallone si disperderà dalla casella bersaglio prima di atterrare.

PASSAGGIO ROVINOSAMENTE INACCURATO

Se il tiro per il Test di Abilità Passaggio è un 1 dopo che tutti i modificatori sono stati applicati, il pallone 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 di 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. Il pallone è perso, rimbalza dalla casella occupata dal giocatore che stava eseguendo l'azione e viene generato un Turnover.

INTERFERENZA AL 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 "Deflettere" il passaggio o, in alcuni rari casi, di "Intercettare" il passaggio. Per determinare se un qualsiasi giocatore avversario può tentare una Interferenza al Passaggio, posizionare il Lanciometro in modo che il cerchio all'estremità è sopra il centro della casella occupata dal giocatore che esegue l'Azione Passaggio. Posizionare l'altra estremità in modo che il righello copra la casella in cui la arriverà il pallone. 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 11](#)).
- Occupare una casella che si trova tra la casella occupata dal giocatore che esegue l'Azione Passaggio e la casella in cui arriverà il pallone.
- 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 tentare ed esegue un Test con la sua Agilità, applicando i seguenti modificatori per rappresentare la difficoltà di tentare di acchiappare il pallone 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.

EFFETTUARE CON SUCCESSO UN'INTERFERENZA AL PASSAGGIO

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 il pallone come descritto di fronte. Se lo fa, ha fatto un'Intercetto. Se il giocatore non riesce a catturare il pallone, questo, si disperderà dalla casella che occupa.

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

RISOLVERE L'AZIONE PASSAGGIO

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

RICEVERE IL PASSAGGIO

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

Per prendere il pallone, un giocatore deve effettuare un Test della propria Agilità come descritto a [pagina 13](#), applicando i seguenti modificatori:

- Se il giocatore sta tentando di prendere un Passaggio Accurato o un Hand-Off (vedere [pagina 24](#) 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 un pallone che rimbalza, applicare un modificatore -1.
- Se il giocatore sta tentando di prendere un pallone che ha Deviato o si è Disperso 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 il pallone 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 il pallone consegnato a un compagno di squadra, la sua attivazione è terminata e non può muovere oltre. Come per il Passaggio, il giocatore che esegue l'Azione Hand-Off non deve necessariamente essere in possesso del pallone quando si attiva, lo può raccogliere mentre si muove (vedere [pagina 22](#)).

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 essere in possesso del pallone. Il giocatore che riceve il pallone, tuttavia, deve effettuare un Test di Agilità per riceverlo, come descritto sopra.

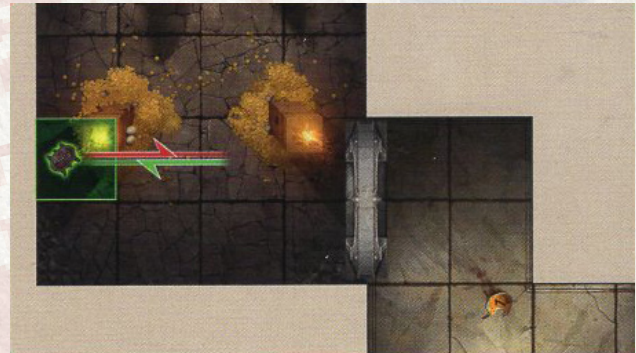
LANCIARE IL PALLONE CONTRO IL MURO

Talvolta qualche giocatore lancerà volutamente il pallone contro il muro con il proposito di ottenere un rimbalzo in una posizione più vantaggiosa.

Un giocatore che dichiara un'Azione Passaggio può anche dichiarare che vuole far rimbalzare il pallone contro il muro invece di effettuare un passaggio normale. Dichiarare quale casella del muro sarà colpita dal pallone, ed effettuare normalmente il Test di Abilità Passaggio. Questo Passaggio può essere normalmente "interferito".

Se il Test di Abilità Passaggio è eseguito con successo, il pallone rimbalzerà dalla casella bersaglio. Se il Test è fallito, tirare un D6. Con un risultato di 1-3 il pallone colpirà la casella di muro alla destra della casella bersaglio; Con un risultato di 4+ il pallone colpirà la casella di muro alla sinistra della casella bersaglio.

Il pallone poi rimbalzerà come indicato nel diagramma sottostante. Si sposterà di un D6 caselle nella direzione indicata, e se non ricevuto da nessuno si disperderà di una casella dalla casella in cui finisce a terra. Se il pallone colpisce ancora il muro, rimbalzerà nuovamente dal muro. Qualsiasi dei giocatori su di cui passa sopra il pallone possono tentare di prenderlo al volo, sempre che il pallone vi passi sopra, e considerando il passaggio come Inaccurato. A meno che il pallone non sia preso da un giocatore della squadra attiva, si causerà un Turnover.



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 di afferrare avversari particolarmente minuscoli e lanciali contro i problematici avversari. Naturalmente questo è transitato in toto al Dungeon Bowl e ai giorni nostri è normale vedere un Big Guy lanciare un piccolo amico contro un giocatore avversario che si rivela essere una vera spina nel fianco o anche verso la Zona di Meta avversaria. Tuttavia questo non è esente da rischi, ci sono state circostanze in cui il Big Guy ha semplicemente dimenticato cosa sta succedendo e se lo è mangiato.

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 un pallone. 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 27](#)). 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

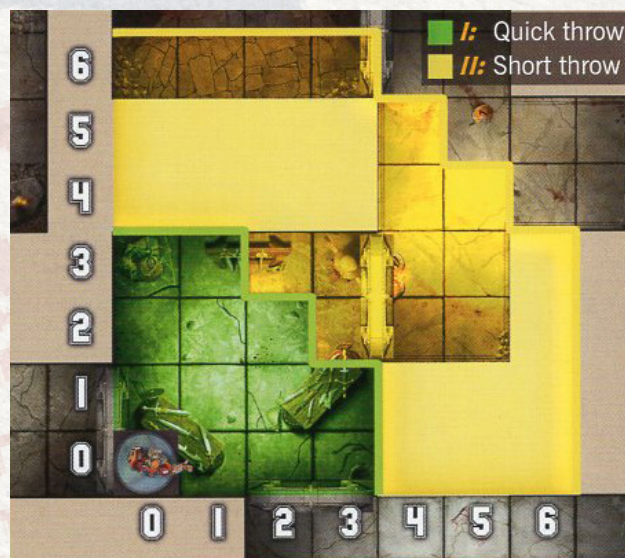
Come con un'Azione Passaggio, una volta che il giocatore che esegue l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra è stata attivata e l'azione dichiarata, sei libero di misurare la distanza tra il giocatore e le eventuali caselle di destinazione ogni volta che lo desideri, anche interrompendo il movimento 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 23](#). 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 13](#), 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.

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 stato 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 un pallone) dalla casella occupata dal giocatore che esegue l'azione, dopo di che deve tentare di atterrare (vedi 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 Superbo, non ci sono modificatori.
- Se il lancio è stato un Fumble, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato un Successo, applicare un modificatore -1.
- Se il lancio è stato 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 naturale 6, 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 12](#). Se il giocatore lanciato era in possesso del pallone, 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 viene Atterrato (vengono effettuati un Tiro Armatura e l'eventuale Tiro Infortunio anche se era già Prono o Stordito).
- Il giocatore lanciato rimbalzerà (come se fosse un pallone) dalla casella in cui atterra e Cadrà a Terra automaticamente all'atterraggio, come descritto a [pagina 12](#).
- Se il giocatore lanciato dovesse rimbalzare in un'altra casella occupata, il procedimento di cui sopra è ripetuto.

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 un pallone) 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.

COLPIRE IL MURO

Se il giocatore lanciato dovesse disperdersi contro un muro del sotterraneo, rischia un serio Infortunio. Il giocatore subirà un atterraggio rovinoso come descritto sopra. Inoltre, quando si effettuerà il Tiro Armatura per il giocatore che ha colpito il muro, si applicherà un modificatore aggiuntivo +1 al tiro.

BLOCCARE

Nella sua forma più elementare, un blocco è un placcaggio rude. Le regole del Dungeon 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 al pallone!

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 la 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 (vedi [pagina 29](#)). 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 giocatori, inclusi eventuali modificatori di Forza concessi dalle Abilità o Trattati o offerti "dall'assistenza" dei compagni di squadra (vedi a fianco). 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. Un giocatore non può offrire assistenza offensiva se c'è un muro direttamente in mezzo fra di lui e il bersaglio dell'Azione Blocco del suo compagno di squadra.

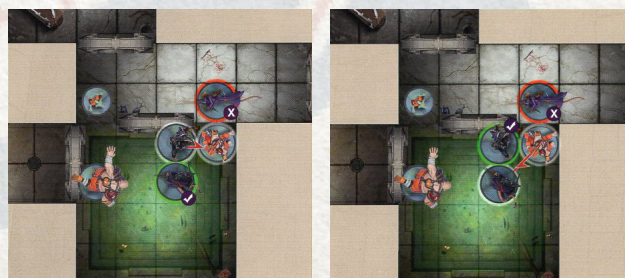
Ogni assistenza offensiva contata modifica la Caratteristica Forza del giocatore che esegue l'Azione Blocco di un +1.

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. Un giocatore non può offrire assistenza difensiva se c'è un muro direttamente in mezzo fra di lui e il giocatore che sta effettuando l'Azione Blocco.

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



DADI BLOCCO

Una volta che le assistenze offensive e difensive sono state elaborate e determinato il numero di dadi Blocco da lanciare, si lanciano i dadi Blocco. I dadi Blocco hanno cinque icone, ciascuna delle quali rappresenta un risultato. Alcuni di questi risultati possono essere modificati da Abilità o Tratti posseduti da uno o entrambi i giocatori:



ATTACCANTE A TERRA (PLAYER DOWN)

Qualcosa è andato terribilmente storto e il giocatore che ha eseguito l'Azione Blocco ha tirato fuori il peggio di sé. Il giocatore attivo è immediatamente Atterrato dal giocatore che stava tentando di Bloccare.



ENTRAMBI A TERRA (BOTH DOWN)

Nessuno dei due giocatori se la cava particolarmente bene. Entrambi, sia il giocatore attivo sia il bersaglio dell'Azione Blocco vengono atterrati l'uno dall'altro.

Se uno dei giocatori ha l'Abilità Block (come descritto a [pagina 48](#)), può scegliere di ignorare questo risultato e di non essere Atterrato. Se entrambi i giocatori hanno l'Abilità Block, possono entrambi ignorare questo risultato, nel qual caso entrambi i giocatori cozzano la testa in un gran fragore di armature, ma non succede davvero nient'altro!



SPINTONATO (PUSH BACK)

Il giocatore attivo dà al suo avversario una possente spinta, costringendolo ad indietreggiare. Il bersaglio dell'Azione Blocco è spinto indietro di una casella dal giocatore attivo. Il giocatore attivo può inseguire nella casella che si è liberata. Spingere gli altri giocatori è trattato più dettagliatamente qui a fianco.



DIFENSORE INCESPICA (STUMBLE)

Il bersaglio dell'Azione Blocco tenta di evitare l'aggressore. Se il bersaglio dell'Azione Blocco ha l'Abilità Dodge e sceglie di usarla (come descritto a [pagina 47](#)), è in grado di evitare di essere colpito e questo risultato diventa uno Spintonato, come descritto sopra. Altrimenti, questo risultato diventa un Difensore a Terra, come descritto sotto. In entrambi i casi, il giocatore attivo può inseguire nella casella che si è liberata.



DIFENSORE A TERRA (POW)

Il Blocco è tremendamente efficace e il bersaglio cade in terra di schiena! Il bersaglio dell'Azione Blocco viene spinto indietro dal giocatore attivo e poi viene Atterrato nella casella in cui è stato spostato. Il giocatore attivo può inseguire nella casella così liberata.

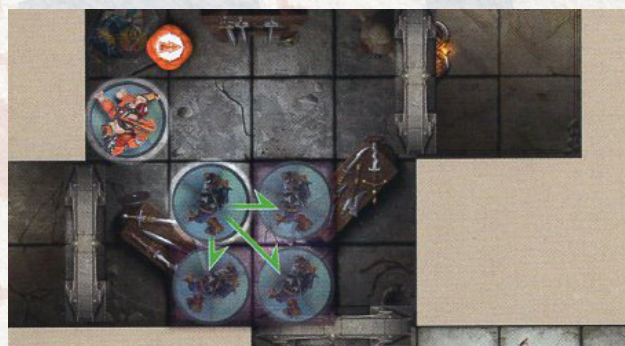
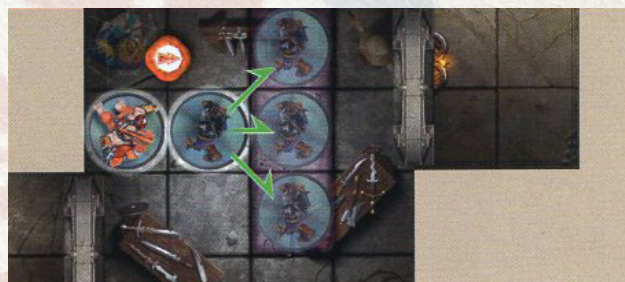
SCEGLIERE E APPLICARE IL RISULTATO

A prescindere dalla Forza dei giocatori coinvolti, è sempre l'Allenatore del giocatore che esegue l'Azione Blocco che lancerà i dadi Blocco. Se un gruppo di due o più dadi Blocco è lanciato, è sempre l'Allenatore del giocatore con la Forza più alta che sceglierà quale risultato applicare contro il bersaglio.

Nota che quando entrambi i giocatori hanno la stessa Caratteristica Forza, viene lanciato un solo dado Blocco, quindi si ha un solo risultato disponibile!

GIOCATORI SPINTONATI

I risultati dei dadi Blocco, Spintonato e Difensore a Terra, richiedono che il bersaglio di un'Azione Blocco sia "spinto indietro". Un giocatore spinto indietro viene mosso involontariamente di una casella di distanza indietro dal giocatore che esegue l'azione. Il giocatore spinto indietro viene spostato in una casella scelta dall'Allenatore del giocatore che esegue l'azione. Le caselle in cui un giocatore spinto indietro può essere spostato dipenderanno dalla direzione da cui proviene il Blocco, come mostrato negli schemi seguenti:

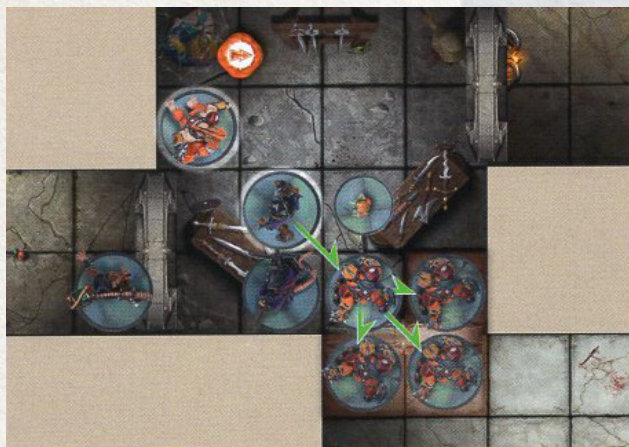


La casella in cui viene spostato il giocatore spinto deve essere una casella non occupata. Se ciò non è possibile, il giocatore spinto indietro sarà sia spinto contro un muro (vedi [pagina 30](#)) o si verificherà una spinta a catena (vedi [pagina 30](#)). Nota che solo i giocatori possono occupare una casella, se una casella contiene solo il pallone, non è occupata e un giocatore spinto indietro può essere spostato al suo interno. Se un giocatore spinto indietro viene spostato in una casella che contiene il pallone, il pallone rimbalzerà. Un giocatore non può tentare di raccogliere il pallone quando viene spinto indietro.

SPINTE A CATENA

Se non ci sono caselle non occupate per muoverci un giocatore spinto indietro, il giocatore viene spostato in una casella occupata da un altro giocatore, provocando una "spinta a catena". Quando un giocatore viene spinto a catena, viene spinto indietro esattamente come descritto a [pagina 29](#). Il giocatore spinto a catena viene spostato in una casella scelta dall'Allenatore del giocatore che esegue l'Azione Blocco. Le caselle in cui può essere spostato un giocatore spinto a catena dipenderanno dalla direzione da cui proviene la spinta, come mostrato nei diagrammi in precedenza.

Un giocatore può essere spinto a catena anche se è Prono o Stordito. Una spinta a catena può far sì che venga spostato un giocatore di entrambe le squadre e può risultare in un giocatore spinto contro il muro.



SPINTO CONTRO IL MURO

Se un giocatore occupa una casella adiacente a un muro quando dovrebbe essere spinto indietro, il giocatore sarà "spinto contro il muro".

Se un giocatore è spinto contro il muro, l'Allenatore attivo deve tirare un D6 per il giocatore spinto. Con un risultato di 1-3 il giocatore rimane dove si trova, semplicemente "sbatte" contro il muro. Con un risultato di 4+, il giocatore Cadrà a Terra nella casella in cui si trova. Effettuare un Tiro Armatura come di consueto.

Notare che se un giocatore è spinto contro un muro con un risultato di Difensore a Terra, non si tira il D6 per vedere se Cade a Terra, automaticamente Cade a Terra nella casella in cui si trova.

ATTERRATO

Diversi risultati dei dadi Blocco causano che uno (o entrambi!) i giocatori siano Atterrati, come descritto a [pagina 12](#). Questo può portare a un Turnover, come descritto a [pagina 8](#), se un giocatore è Atterrato quando sta eseguendo un'Azione Blocco! Se un giocatore viene spinto indietro e Atterrato, la spinta indietro avviene prima e il giocatore viene Atterrato nella casella in cui è stato spostato.

PIAZZATO PRONO

Alcune Abilità possono consentire ad un giocatore che è Atterrato durante un'Azione Blocco di essere invece posizionato Prono. Dove questo è il caso, le regole di cui sopra sono invariate, è semplicemente il risultato che viene alterato poiché nessun Tiro Armatura è fatto contro un giocatore che è posizionato Prono e non rischia lesioni.

INSEGUIRE

Quando un giocatore attivo che effettua un'Azione Blocco spinge indietro il bersaglio, può "inseguire", spostandosi direttamente nella casella lasciata libera dal giocatore spinto indietro.

Devi decidere se il tuo giocatore inseguirà prima che vengano effettuati altri tiri di dadi. Quando un giocatore insegue, è una mossa libera; non ha bisogno di effettuare Rush, non ha bisogno di effettuare Dodge e non conta come aver utilizzato nessun punto della sua Capacità di Movimento.

A volte, un giocatore deve inseguire a causa di un effetto di gioco, una Regola Speciale o un'Abilità o un Tratto, che lo voglia o no. Altre volte, ad un giocatore può essere negato di inseguire anche se lo desidera, a causa di un'Abilità che il bersaglio dell'Azione Blocco possiede ad esempio. In questi casi, le regole che impediscono a un giocatore di inseguire hanno sempre la precedenza.

Nota che quando un giocatore insegue, è sempre considerato essersi mosso volontariamente. Questo è il caso anche quando un giocatore deve inseguire a causa di un effetto di gioco, una Regola Speciale o un'Abilità o un Tratto, che lo voglia o no.

AZIONE BLITZ

Di solito, quando un giocatore esegue un'Azione Blocco, lo esegue come azione che inizia e termina contestualmente. Ma, una volta per turno di squadra, come menzionato a [pagina 20](#), un singolo giocatore In Piedi o Prono della squadra attiva può essere attivato per eseguire un'Azione Blitz; un'azione che consente al giocatore di combinare un'Azione Movimento e un'Azione Blocco. Quando un giocatore esegue un Blitz, può muoversi normalmente. In aggiunta, può eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco), il cui bersaglio deve essere dichiarato quando il giocatore è attivato, prima che si sia mosso.

Il Movimento durante un'Azione Blitz segue tutte le normali regole per muoversi come descritto a [pagina 21](#). È possibile eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale) prima, dopo o anche durante il movimento del Blitz, il che significa che il giocatore può muovere parte della sua Capacità di Movimento, eseguire un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale) e poi continuare a muoversi se lo desidera e se è in grado di farlo.

Eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguito al posto di un'Azione Blocco) costa una casella della Capacità di Movimento del giocatore. Tuttavia, a seconda del risultato dell'Azione Blocco, il giocatore può inseguire come descritto sopra, riguadagnando di fatto questa casella perduta di Capacità di Movimento.

Durante il suo movimento, un giocatore che esegue un'Azione Blitz può tentare di ottenere caselle extra di Capacità di Movimento con i Rush, come descritto a [pagina 21](#). Se dopo aver mosso il giocatore non ha sufficiente Capacità di Movimento rimanente per eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale concessa da un'Abilità o un Tratto che può essere eseguita al posto di un'Azione Blocco), può eseguire dei Rush per guadagnare la casella di Capacità di Movimento richiesta. Se non può eseguire i Rush, non può eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale).

ARMATURE ED INFORTUNI

Ci sono molti modi in cui il giocatore di Dungeon Bowl può essere ferito. Dall'essere brutalizzato da un giocatore avversario invasato dall'idea di prendere il pallone, dal finire su una delle molte trappole disseminate nel sotterraneo, Dungeon Bowl è un gioco che fornisce possibilità quasi illimitate di infortunarsi gravemente! Anche la morte è una minaccia sempre presente! La maggior parte dei giocatori di Dungeon Bowl è orgogliosa delle proprie impressionanti cicatrici, o dei segni dei denti di qualunque cosa sia in agguato nell'ombra nelle profondità dei sotterranei.

RISCHIARE UN INFORTUNIO

Come descritto a [pagina 12](#), ogni volta che un giocatore è Atterrato da un altro, sia come risultato di un'Azione Blocco o per qualche altro trucco più subdolo, diventa Prono e rischia delle lesioni. Allo stesso modo, ogni volta che un giocatore Cade a Terra, spesso per avere fallito un Test di Agilità durante un Dodge o per inciampare mentre effettua dei Rush attraverso il sotterraneo, diventa Prono e rischia delle lesioni. Quando un giocatore è Atterrato o Cade a Terra, l'Allenatore della squadra avversaria farà un Tiro Armatura contro quel giocatore.

Nota che quando un giocatore è posizionato Prono a terra, per aver lottato contro un avversario (Wrestle), non c'è rischio di lesioni e non viene effettuato il Tiro Armatura contro di lui.

TIRO ARMATURA

Un Tiro Armatura viene effettuato come descritto a [pagina 14](#), dall'Allenatore della squadra avversaria. Se l'armatura del giocatore è "rotta", viene effettuato un Tiro Infortunio.

Se la sua armatura non è rotta, lo ha protetto dai danni.

TIRO INFORTUNIO

Ogni volta che l'armatura di un giocatore viene rotta, viene effettuato un Tiro Infortunio contro di lui. L'Allenatore della squadra avversaria tira 2D6 e consulta la tabella seguente:

TABELLA - INFORTUNI

2D6 RISULTATO

2-7 STUNNED (STORDITO)

Il giocatore diventa immediatamente Stordito, ed è piazzato a faccia in giù sul campo

8-9 KNOCKED OUT (KO)

Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio KO della propria panchina.

10+ CASUALTY (PERDITA)

Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. L'Allenatore della squadra avversaria effettua immediatamente un Tiro Perdita contro quel giocatore.

GIOCATORI STUNTY

I giocatori con il Tratto Stunty (vedi [pagina 54](#)) sono particolarmente piccoli e fragili, il che significa che sono più inclini a "rompersi" quando vengono colpiti! Se un Tiro Infortunio viene effettuato contro un giocatore con il Tratto Stunty, tira i dadi su questa tabella:

TABELLA - INFORTUNI STUNTY

2D6 RISULTATO

2-6 STUNNED (STORDITO)

Il giocatore diventa immediatamente Stordito, ed è piazzato a faccia in giù sul campo

7-8 KNOCKED OUT (KO)

Il giocatore è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nello spazio KO della propria panchina.

9 BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)

Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. Non si effettua un Tiro Perdita contro quel giocatore. Invece si applica automaticamente un risultato Gravemente Ferito contro di lui.

10+ CASUALTY (PERDITA)

Il giocatore diventa una Perdita, è immediatamente rimosso dal campo e posizionato nel settore Infortunati della propria panchina. L'Allenatore della squadra avversaria effettua immediatamente un Tiro Perdita contro quel giocatore.

TIRO PERDITA

Ogni volta che un giocatore diventa una perdita, viene eseguito contro di lui un Tiro Perdita. L'Allenatore della squadra avversaria tira un D16 e consulta la tabella seguente:

TABELLA - PERDITE

1D16 RISULTATO

1-6 BADLY HURT (GRAVEMENTE FERITO)

Il giocatore salta il resto della partita, ma non subisce altri effetti.

7-9 SERIOUS HURT (FERITA SERIA)

MNG (salta la prossima partita).

10-12 SERIOUS INJURY (INFORTUNIO SERIO)

NI (infortunio cronico) e MNG (salta la prossima partita)

13-14 LASTING INJURY (INFORTUNIO PERSISTENTE)

Subisce una riduzione di Caratteristica e MNG (salta la prossima partita)

15-16 DEAD (MORTO)

Il giocatore è troppo morto per giocare a Dungeon Bowl!

SALTA LA PROSSIMA PARTITA (MNG) (MISS NEXT GAME)

Il giocatore perde il resto della partita, ma avrà bisogno di più tempo per recuperare. In Lega, il giocatore non è disponibile per giocare la prossima partita della squadra. Annota questo nel Roster di Squadra. Il CTV della squadra è ridotto del valore attuale di questo giocatore fino alla fine della Sequenza Post-Partita della prossima partita della squadra (vedi [pagina 36](#)). Se l'assenza di questo giocatore lascia la squadra con meno di 11 giocatori, viene sostituito da un giocatore Journeyman per la prossima partita, come descritto a [pagina 17](#).

INFORTUNIO SERIO (NI) (NIGGLING INJURY)

Prendi nota nel Roster di Squadra che questo giocatore ha subito un Infortunio Cronico. Viene applicato un modificatore +1 a tutti i futuri tiri effettuati contro questo giocatore sulla Tabella delle Perdite a causa dell'Infortunio Cronico di cui soffre.

RIDUZIONE DI CARATTERISTICA

Il giocatore ha una delle sue caratteristiche ridotta di 1. Per determinare quale, tira un D6 sulla tabella sottostante.

Nel caso della Capacità di Movimento o della Forza, la caratteristica è semplicemente ridotta di 1. Nel caso di Agilità, o Abilità Passaggio, il numero è aumentato di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4+ subisce una Ferita al Collo, la caratteristica diventerebbe AG5+. Nel caso di Valore Armatura il numero specifico da ottenere è diminuito di 1. Per esempio, se un giocatore con AV9+ subisce una Ferita alla Testa, la caratteristica diventerà AV8+.

Notare, tuttavia, che nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del valore minimo indicato a [pagina 13](#).

TABELLA - INFORTUNI PERSISTENTI

ID6 RISULTATO

1-2 HEAD INJURY (FERITA ALLA TESTA)

-1 AV

3 SMASHED KNEE (GINOCCHIO FRACASSATO)

-1 MA

4 BROKEN ARM (BRACCIO ROTTO)

-1 PA

5 NECK INJURY (FERITA AL COLLO)

-1 AG

6 DISLOCATED SHOULDER (SPALLA LUSSATA)

-1 ST

MORTO (DEAD)

Questo giocatore è morto! I giocatori morti vengono dismessi dalla squadra durante la Fase 1 della Sequenza Post-Partita, come descritto a [pagina 34](#).

SPUGNA MAGICA

Se un giocatore è stato messo KO e posizionato nello spazio KO della propria panchina, sembrerebbe che non abbia più modo di rientrare in gioco. In effetti agli albori del Dungeon Bowl era così, sebbene ciò portò a numerose critiche ed obiezioni da parte del Magisterium che non poteva vedere le stelle delle proprie squadre splendere in partita.

In risposta a ciò, i Collegi di Magia profusero le loro energie per sviluppare una Spugna Magica, un oggetto magico multiuso ideato per rivitalizzare quei giocatori che vedevano girare le stelle (o gli uccellini) intorno alla loro testa!

Tutte le squadre di Dungeon Bowl hanno in dotazione una Spugna Magica all'inizio della partita. Una volta per turno, un Allenatore può usare la Spugna Magica per curare un proprio giocatore KO nello spazio dei KO della panchina, invece di teletrasportare un giocatore nel sotterraneo. Un giocatore curato con la Spugna Magica è immediatamente spostato dallo spazio KO a quello delle Riserve della panchina. La Spugna Magica non può essere usata su giocatori rimossi come Perdite.

CALCIARE GIOCATORI MENTRE SONO A TERRA

I falli sono assolutamente contro le regole del Dungeon Bowl, e qualsiasi giocatore sia tentato di usare il suo stivale rischia la reazione degli arbitri. Non che questo fermi chiunque ovviamente! Molte squadre sono rinomate per essere sporche e subdole, e non pochi giocatori hanno costruito una carriera sull'arte del fallo. In effetti, gli arbitri, naturalmente non sono all'interno del sotterraneo (non hanno un gran desiderio di morire!); invece utilizzano una serie di sfere di cristallo piazzate nel sotterraneo che gli permettono di vedere la partita da ogni angolazione e teletrasportare fuori dal sotterraneo i giocatori fallosi.

AZIONE FALLO

Come accennato in precedenza, una volta per turno di squadra, un singolo giocatore della squadra attiva può eseguire un'Azione Fallo. Quando attivato, il giocatore nomina un singolo giocatore Prono o Stordito della squadra avversaria a essere la vittima del Fallo. Il giocatore può muovere prima di commettere il Fallo, seguendo tutte le normali regole del Movimento, ma deve essere in una casella adiacente al giocatore che desidera fallare quando l'azione viene eseguita. Una volta che il Fallo è stato commesso, non può muovere oltre e la sua attivazione termina.

FALLARE

Per commettere un fallo, effettua semplicemente un Tiro Armatura (ed un eventuale possibile Tiro Infortunio) contro la vittima designata. Le assistenze offensive e difensive vengono elaborate prima che venga effettuato questo Tiro Armatura, esattamente come quando si esegue un'Azione Blocco, come descritto a [pagina 28](#). Piuttosto che modificare la Forza, questi assistenze modificheranno il Tiro Armatura:

- Applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura per ciascuna assistenza offensiva.
- Applicare un modificatore -1 al Tiro Armatura per ciascuna assistenza difensiva.

ESSERE ESPULSI

Indipendentemente dal risultato, se viene lanciato un doppio naturale (cioè, ad esempio se vengono tirati due 3 prima di applicare qualsiasi modificatore) quando si effettua un Tiro Armatura o un Tiro Infortunio contro la vittima dell'Azione Fallo, l'arbitro ha visto il giocatore commettere un fallo attraverso una sfera di cristallo nel salone degli arbitri e non può ignorarlo. Il giocatore che ha commesso l'Azione Fallo è Espulso. Viene immediatamente rimosso dal gioco e deve perdere il resto della partita. Quando un giocatore viene Espulso, si causa un Turnover.

CONTESTARE LA CHIAMATA DEL FALLO

Quando un giocatore viene Espulso dall'arbitro per aver commesso un Fallo, il suo Allenatore può tentare di contestare la Chiamata del Fallo. Tirare un D6 e fare riferimento alla tabella seguente:

TABELLA - CHIAMATA DEL FALLO

ID6 RISULTATO

1 YOU'RE OUTTA HERE! (SEI FUORI DI QUI!)

L'arbitro è così infuriato che anche l'Allenatore è Espulso insieme al giocatore. Per il resto della partita non si può più contestare la Chiamata del Fallo e si applica un modificatore -1 sull'evento Allenamento Efficace (Brilliant Coaching)

2-5 I DON'T CARE! (NON MI INTERESSA!)

L'arbitro non è interessato ad ascoltare le tue proteste. Il giocatore è Espulso e si causa un Turnover.

6 WELL, WHEN YOU PUT IT LIKE THAT... (BENE, QUANDO LA METTI COSÌ...)

L'arbitro è influenzato dai tuoi argomenti. È sempre Turnover ma il giocatore non viene Espulso. Invece viene immediatamente teletrasportato indietro nel sotterraneo.

TOUCHDOWN

La partita di Dungeon Bowl si vince segnando il Touchdown vincente. La prima squadra che segna vincerà. È vero, ci sono molte, molte squadre che considerano secondario segnare Touchdown rispetto al commettere atti di violenza, ma anche le squadre più sanguinarie inizieranno a prestare attenzione al pallone una volta che l'avversario è stato soddisfacentemente affrontato. Questo prova infatti che la premessa di base del gioco è così semplice che anche un Orco può capirlo.

SEGNARE IL TOUCHDOWN

Un Touchdown può essere segnato da qualsiasi giocatore, anche giocatori che non sono attualmente attivi loro stessi o che appartengono alla squadra inattiva. Un Touchdown è segnato quando:

- Un giocatore In Piedi in possesso del pallone entra in una casella che si trova all'interno della Zona Meta della squadra avversaria senza Cadere a Terra o essere Atterrato.
- Un giocatore In Piedi raccoglie o riceve il pallone mentre occupa una casella all'interno della Zona Meta della squadra avversaria.

Ad esempio, un giocatore che occupa una casella all'interno della Zona Meta della squadra avversaria che riceve il pallone segnerà immediatamente un Touchdown. In alternativa, un giocatore in possesso del pallone può essere spinto a catena nella Zona Meta della squadra avversaria.

Notare, tuttavia, che se un giocatore viene messo Prono, Cade a Terra o viene Atterrato mentre si muove nella Zona Meta avversaria, nessun Touchdown viene segnato. Un giocatore deve essere In Piedi per poter segnare un Touchdown.

Non appena viene segnato il Touchdown, la partita finisce e la squadra che ha segnato è dichiarata la vincitrice!

SEGNARE DURANTE IL TURNO DELL'AVVERSARIO

In alcuni rari casi un giocatore si troverà in grado di segnare il Touchdown vincente durante il turno della squadra avversaria. Ad esempio, un giocatore che tiene il pallone potrebbe essere spinto indietro nella Zona Meta ma non viene Atterrato da un'Azione Blocco eseguita contro di lui.

Questo funziona sempre allo stesso modo: la partita finisce e la squadra che ha segnato è dichiarata la vincitrice!

LIMITE DI TEMPO E VINCERE LA PARTITA

Talvolta si rende necessario imporre un limite di tempo alla partita.

Quando si gioca una partita con un limite di tempo, se nessuna delle due squadre ha segnato il Touchdown vincente allo scadere del tempo, accertarsi che entrambi gli Allenatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. Poi la squadra che ha portato il pallone più vicino alla Zona di Meta avversaria, senza tenere conto di quale giocatore sia in possesso del pallone (ammesso che ci sia), è la vincitrice. Questo si traduce nel fatto che l'Allenatore di quella squadra deve contare il numero delle caselle tra la casella del pallone e la Zona Meta dell'avversario seguendo la via più corta possibile. L'Allenatore che ha il numero delle caselle più basso dalla casella del pallone alla Zona Meta avversaria è il vincitore. Nel raro caso in cui la distanza sia la stessa, la partita è finita in un pareggio.

Per partite di eventi organizzati si raccomanda di usare limiti di tempo fra un'ora e mezza e le due ore.

ESEMPIO

Tizio e Caio hanno giocato una partita con il limite di tempo di due ore. Alla fine del tempo limite, nessuno dei due giocatori ha segnato il Touchdown vincente. Dopo aver contato il numero delle caselle fra il pallone, che è in possesso di un giocatore di Tizio, e le due Zone Meta, si determina che il pallone è a 23 caselle dalla Zona Meta di Caio e a 14 caselle dalla Zona Meta di Tizio. Questo significa che Caio è il vincitore essendo il pallone più vicino alla Zona Meta di Tizio, anche se Tizio è in possesso del pallone.

SEQUENZA POST-PARTITA

Una volta che il Touchdown vincente è stata segnato ponendo fine ad una partita di Lega, entrambi gli Allenatori guideranno le loro squadre attraverso la Sequenza Post-Partita. Questo è il momento in cui le vincite vengono conteggiate e spese per nuovi giocatori, quando vengono valutate le perdite, vengono trattati gli infortuni e/o licenziati i giocatori, quando vengono valutate le varie abilità dei giocatori e di conseguenza aggiornate le tattiche di squadra.

PARTITE DI LEGA E DI ESIBIZIONE

Dopo una partita di Lega, entrambi gli Allenatori devono seguire passo dopo passo l'intera Sequenza Post-Partita. Nelle partite di Esibizione, non è necessaria utilizzare la Sequenza Post-Partita.

- 1. REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE** I dettagli della partita, quali il risultato e le ricompense di ciascuna squadra sono annotati sul Foglio Registrazione Partita o detto anche Report Partita (il retro del Roster).
- 2. AVANZAMENTI DEI GIOCATORI** Tutti i giocatori che hanno guadagnato abbastanza SPP possono spenderli sugli Avanzamenti.
- 3. INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI** Vengono reclutati nuovi giocatori e personale dello staff. I giocatori infortunati possono essere licenziati o possono essere ritirati temporaneamente.
- 4. PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA** Il Valore di Squadra ed il Valore Corrente di Squadra sono entrambi prontamente aggiornati per la prossima partita di Lega.

1. REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita di Lega, entrambi gli Allenatori sono responsabili della corretta registrazione sul loro Report Partita dei dettagli di come la loro squadra ha giocato e il risultato della partita. Ogni Allenatore deve registrare le seguenti informazioni nelle appropriate sezioni del loro Report Partita in modo che possa essere passato al Commissario di Lega:

- Il risultato della partita (vittoria o sconfitta).
- Quante Perdite sono state causate (contando solo quelle che generano SPP, come descritto nel passaggio 2).
- Quanti Punti Lega sono stati guadagnati (vedere [pagina 38](#)).
- Infine, tutti i giocatori che hanno subito un risultato MORTO sulla Tabella delle Perdite durante questa partita vengono cancellati dal tuo Roster di Squadra (vedi [pagina 32](#)).

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve una ricompensa per aver giocato, di solito pagata dal Magisterium del Collegio perdente. Per calcolare quanto riceve ogni squadra, l'Allenatore vincente tira 2D6; il risultato più alto è per la squadra vincente, ed il risultato più basso per la squadra perdente. Moltiplicare il risultato di ciascun dado per 10.000 per ottenere l'ammontare in pezzi d'oro che ogni squadra riceve.

2. AVANZAMENTI DEI GIOCATORI

Durante una Lega, i giocatori della tua squadra si evolveranno guadagnando Punti Star Player (SPP) durante le partite a cui partecipano. Se un giocatore guadagna abbastanza SPP, guadagna un avanzamento. I giocatori che sopravvivono abbastanza a lungo progrediranno per diventare Giocatori Leggendarie, con caratteristiche e abilità speciali che hanno acquisito nel corso della loro carriera nei sotterranei.

REGISTRARE GLI SPP

Il Roster di Squadra include caselle in cui tenere un conteggio dei risultati ottenuti da ogni giocatore durante una partita. Ogni volta che un giocatore fa qualcosa per guadagnare SPP, tu devi registrarlo. Alla fine della partita, fai tutti i conteggi e registra il numero totale di SPP di quel giocatore.

GUADAGNARE GLI SPP

Che sia segnando un Touchdown, o che sia guadagnando il titolo di MVP o altro, questo è l'elenco completo delle imprese che generano SPP:

COMPLETO (COMP)

Spesso quando un giocatore passa la palla o lancia un compagno di squadra, qualcosa può andare storto. Quando va bene tuttavia, si dice che ha fatto un Completo.

- **PASSAGGIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Passaggio con risultato Accurato, che viene ricevuta da un compagno di squadra che occupa la casella di destinazione, si dice che abbia effettuato un "Passaggio Completo". Un Passaggio Completo fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **LANCIO COMPLETO** Quando un giocatore fa un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra con un risultato Superbo, e se il giocatore lanciato atterra in sicurezza, si dice che abbia fatto un "Lancio Completo". Per un lancio completo il giocatore guadagna 1 SPP.

INTERFERENZA AL PASSAGGIO

Quando un giocatore interferisce con successo un'Azione Passaggio, l'effetto può essere davvero drammatico! Una semplice Deflezione può avere un enorme impatto in una partita, mentre un Intercetto può invertire completamente il flusso di gioco!

- **DEFLEZIONE** Una Deflezione fa guadagnare al giocatore 1 SPP.
- **INTERCETTO** Un'Intercetto fa guadagnare al giocatore 2 SPP.

PERDITE (CAS)

Se un giocatore avversario viene Atterrato come risultato di un'Azione Blocco e rimosso dal gioco come Perdita, indipendentemente dal giocatore che ha eseguito l'azione, si dice che il tuo giocatore abbia causato una "Perdita". Causare una Perdita fa guadagnare al giocatore 2 SPP.

Notare che gli SPP per aver causato una Perdita si guadagnano anche se entrambi i giocatori sono stati Atterrati e rimossi dal gioco. Notare anche che i Tiri Perdita causati dalle trappole del sotterraneo o da qualsiasi altro tipo di azione non fanno guadagnare SPP.

TOUCHDOWN (TD)

Quando un giocatore segna il Touchdown vincente, guadagna 5 SPP.

MIGLIOR GIOCATORE IN CAMPO (MVP)

Alla fine della partita, ogni Allenatore sceglie un giocatore a caso della propria squadra che era idoneo a giocare durante questa partita e che non abbia subito un risultato di Perdita 15-16, MORTO. Quel giocatore riceve il premio MVP, guadagnando 4 SPP.

SPENDERE GLI SPP

Se, una volta determinato il MVP e assegnati gli SPP ad ogni giocatore, un giocatore ha SPP a sufficienza, può spenderli per ottenere un avanzamento. Il costo in SPP di ogni avanzamento è mostrato nella tabella sottostante. Più un giocatore è esperto, più SPP costerà ogni nuovo avanzamento che vuole acquisire. Un giocatore non è obbligato a spendere i propri SPP fino a quando non ne ha accumulato abbastanza per selezionare casualmente un incremento di caratteristica, a quel punto deve spendere parte o tutti dei suoi SPP.

TABELLA DEGLI AVANZAMENTI	Abilità Primaria a caso	Abilità Primaria scelta o Abilità Secondaria a caso	Abilità Secondaria scelta	Incremento di Caratteristica a caso
Esperto (primo avanzamento)	3 SPP	6 SPP	12 SPP	18 SPP
Veterano (secondo avanzamento)	4 SPP	8 SPP	14 SPP	20 SPP
Star Emergente (terzo avanzamento)	6 SPP	12 SPP	18 SPP	24 SPP
Star (quarto avanzamento)	8 SPP	16 SPP	22 SPP	28 SPP
Super Star (quinto avanzamento)	10 SPP	20 SPP	26 SPP	32 SPP
Leggenda (sesto avanzamento)	15 SPP	30 SPP	40 SPP	50 SPP

NUOVE ABILITÀ

Ogni Roster di Squadra mostra le categorie delle Abilità disponibili per ogni giocatore. I giocatori hanno un accesso "Primario" ad alcune categorie delle Abilità e un accesso "Secondario" ad altre.

I giocatori possono acquisire facilmente le Abilità dalle loro categorie Primarie, mentre acquisire le Abilità dalle loro categorie Secondarie è molto più costoso in termini di SPP.

Scegliere un'Abilità è semplice: selezionare una categoria delle Abilità a disposizione del giocatore e scegliere un'Abilità da quella categoria che il giocatore non ha già, quindi ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Quando un giocatore ottiene un'Abilità casuale, scegliere la categoria delle Abilità da cui si desidera generare l'Abilità e tirare 2D6, uno dopo l'altro, sulla Tabella delle Abilità a [pagina 46](#) (ripetere il tiro se il giocatore ha già quell'Abilità o se lancia un'Abilità che non può avere) e ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato nella Tabella degli Avanzamenti. Infine, registrare la nuova Abilità del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

Notare che, senza eccezioni, a nessun giocatore può essere assegnata come nuova Abilità un'Abilità che già possiede. Ad esempio, non si può dare a un giocatore con l'Abilità Mighty Blow (+ X) la stessa Abilità di nuovo nel tentativo di migliorare l'effetto dell'Abilità.

INCREMENTI DI CARATTERISTICA

Invece di spendere SPP per una nuova Abilità, un giocatore può spendere SPP per incrementare una caratteristica. Per farlo, semplicemente ridurre gli SPP del giocatore dell'importo mostrato sulla Tabella degli Avanzamenti, tirare 1D16 nella tabella sottostante e registrare la caratteristica incrementata del giocatore nel tuo Roster di Squadra.

TABELLA - INCREMENTO DI CARATTERISTICA	
1D16	RISULTATO
1-7	MA o AV Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
8-13	MA o PA o AV Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
14	AG o PA Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
15	ST o AG Incrementa di 1 (o Abilità Secondaria scelta)
16	A SCELTA Incrementa di 1 una Caratteristica scelta

Nota che nessuna caratteristica potrà mai essere migliorata più di due volte o al di sopra del valore massimo visualizzato a [pagina 13](#). Se scegli a caso una caratteristica che non può essere migliorata o che non desideri migliorare, il giocatore può invece scegliere un'Abilità Secondaria.

Nel caso della Capacità di Movimento, Forza o Valore Armatura, questo significa che la caratteristica è aumentata di 1. Nel caso di Agilità o Abilità Passaggio, tuttavia, la caratteristica è abbassata di 1. Ad esempio, se un giocatore con AG4 + migliora la sua Agilità, la caratteristica diventerebbe AG3+. Se un giocatore con una PA di "-" ottiene un incremento della sua PA, può sia scegliere una delle altre opzioni in lista o incrementare la sua PA a 6+.

INCREMENTO DI VALORE

Man mano che i giocatori guadagnano Avanzamenti, il loro valore aumenta. Per riflettere questo, ogni volta che un giocatore spende SPP per ottenere un avanzamento, il loro Valore Corrente deve essere aumentato nel Roster di Squadra, come descritto a [pagina 14](#), dell'importo riportato nella tabella sottostante.

TABELLA DELL'INCREMENTO DI VALORE	
Abilità Primaria a caso	+10.000 gp
Abilità Primaria scelta	+20.000 gp
Abilità Secondaria a caso	+20.000 gp
Abilità Secondaria scelta	+40.000 gp
+1 AV	+10.000 gp
+1 MA o 1+ PA	+20.000 gp
+1 AG	+40.000 gp
+1 ST	+80.000 gp

**3. INGAGGI, LICENZIAMENTI E
TEMPORANEAMENTE RITIRATI**

I giocatori sono soggetti a infortuni, e anche i più grandi giocatori possono ritrovarsi a cercare lavoro altrove se le loro ferite superano le loro capacità. Durante questa Fase della Sequenza Post-Partita una squadra può:

- Spendere qualsiasi quantità di oro dalla Tesoreria per acquistare nuovi giocatori per la tua squadra e aumentare di conseguenza il Valore di Squadra.
- Licenziare tutti i giocatori non più necessari, eliminandoli dal Roster di Squadra e riducendo di conseguenza il Valore di Squadra.
- Acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi, ma devi pagare il doppio per farlo, come descritto a [pagina 15](#).
- Ingaggiare in modo permanente qualsiasi Journeyman che ha giocato per la squadra durante questa partita:
 - Una squadra deve avere meno di 16 giocatori nel suo Roster di Squadra per ingaggiare in modo permanente dei Journeyman.
 - Se non ingaggiato in modo permanente, il Journeyman lascerà la squadra senza tornare. Eventuali SPP guadagnati o Avanzamenti ottenuti sono persi.

TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante la Sequenza Post-Partita di una partita in cui un giocatore subisce un risultato di Infortunio Persistente sulla Tabella delle Perdite, può essere concesso a quel giocatore del tempo libero per riprendersi. Prendere un pò di tempo libero gli può consentire di tornare in forma e in salute per la prossima stagione se si desidera riconvocare la propria squadra (vedere [pagina 39](#)).

Quando un giocatore è Temporaneamente Ritirato (TR), annottarlo nella casella appropriata del Roster di Squadra. Rimane comunque parte del tuo team e non viene eliminato dal tuo Roster di Squadra. Non può prendere parte a nessuna ulteriore partita per questa stagione ma conterà comunque per il numero massimo di giocatori del suo tipo consentito dal Roster di Squadra e per il massimo di 16 giocatori. Infine, mentre il suo Valore Corrente di Squadra viene conteggiato quando si elabora il Valore di Squadra, non è contato quando si calcola il Valore Corrente di Squadra.

4. PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

In preparazione per la prossima partita, assicurarsi che sia il tuo Valore di Squadra che sia il Valore Corrente di Squadra siano aggiornati.

VALORE DI SQUADRA (TV)

Come descritto a [pagina 15](#), questo è calcolato sommando il Valore Corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo dei Re-Roll di Squadra.

VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV)

Questo è calcolato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di qualsiasi giocatore che abbia subito un risultato MNG sulla Tabella delle Perdite durante questa partita e non sarà disponibile quindi per la prossima partita. Ricordarsi di includere il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno perso questa partita; ora si sono ripresi dagli infortuni e sono idonei per giocare nella prossima partita.

PARTITE DI LEGA E DI ESIBIZIONE

Giocare una Lega di Dungeon Bowl è molto divertente. Le squadre crescono e si sviluppano ed i giocatori principianti cercano di mettersi in luce agli occhi dei talent scout del Blood Bowl. Gli Allenatori sono in grado di costruire sul proprio collegio notorietà e rivalità con gli altri, sognando di dare lustro al proprio Collegio come il Collegio dominante del Vecchio Mondo.

In verità, anche se le chiamiamo Leghe, quello che molto probabile le nostre squadre stanno facendo è di partecipare ai vari Tornei che organizzati dai vari Collegi di Magia. I Magisterium scommettono costantemente con gli altri Collegi su quale degli otto Collegi sia il superiore di tutti. Ogni anno i Collegi competeranno fra di loro partecipando a numerosi Tornei, giocando Leghe, per assicurare gloria e fama al proprio Collegio e per far vincere al proprio Magisterium una grossa sacca di oro!

La crescita normalmente vista finora è una squadra in miglioramento nel corso di tali competizioni e che diventa un gruppo più esperto e completo. Con molte stagioni di Lega alle spalle, una squadra avrà giocato in diverse competizioni, in luoghi molto diversi, acquisito nuovi giocatori, perso i vecchi favoriti e si sarà trasformata ed evoluta continuamente.

PARTITE DI LEGA

Per far funzionare una Lega, la prima cosa necessaria è un Commissario di Lega. Il Commissario di Lega è il membro di qualsiasi gruppo di Allenatori che si incontrano regolarmente che si prende la responsabilità di fare in modo che la Lega scorra liscia. Ad alcuni Commissari di Lega piace mantenere un database centrale delle squadre per tenere traccia di come stiano facendo bene tutti, e alcuni scrivono regolarmente delle newsletter con cronache delle partite, tabelloni delle Leghe e qualsiasi altra cosa gli passi per la mente! La maggior parte dei Commissari di Lega parteciperà alla Lega con una propria squadra.

PER INIZIARE

Per avviare una Lega, avrai bisogno di almeno quattro squadre. All'inizio della Lega, ogni Allenatore partecipante deve creare una squadra come descritto a [pagina 14](#) e inviare una copia del Roster di Squadra al Commissario di Lega.

STAGIONI

Una Lega di Dungeon Bowl si svolge in un certo numero di "Stagioni", ciascuna divisa fra la "Stagione Regolare" e la "Stagione dei Play-Off". Alla fine di ogni Stagione di Play-Off, arriva la "Pausa Fuori Stagione", una pausa prima dell'inizio della stagione successiva. Dopo la Pausa Fuori Stagione, sia gli Allenatori che si ripresentano sia i nuovi Allenatori possono creare una nuova squadra per la prossima stagione. Se il Commissario di Lega lo stabilisce, gli Allenatori che si ripresentano possono rielaborare una squadra esistente come descritto a [pagina 38](#).

DIVISIONI

Se il campionato contiene un numero sufficiente di squadre, il Commissario di Lega potrebbe voler dividerla in due, tre o quattro divisioni. Ogni divisione dovrebbe contenere un numero uguale di squadre se possibile, ma una divisione non dovrebbe avere meno di quattro squadre. Più grandi sono le divisioni, più a lungo durerà una stagione. Le squadre possono essere divise su decisione del Commissario di Lega, ma estrarre i nomi delle squadre da un l'elmo capovolto di Dungeon Bowl (o un ricettacolo simile) è più tradizionale. Una volta che le divisioni sono state formate, la stagione può iniziare.

STAGIONE REGOLARE

Durante una stagione, ogni squadra gioca due "partite di Lega" contro le altre squadre nella loro divisione. Questi partite dovrebbero essere giocate secondo un programma di "Turni" (calendario), redatto dal Commissario di Lega e messo a disposizione di tutti gli Allenatori. Le partite "amichevoli fra divisioni" possono anche essere giocate sulla base di sfide contro squadre di altre divisioni che una squadra e il loro Allenatore altrimenti non potrebbero mai incontrare.

PARTITE DI LEGA

Si consiglia di impostare un limite di tempo per ogni round. Questo impedisce che la Lega vada in stallo perché due giocatori non riescono a mettere in fila i loro impegni. Una buona regola per decidere un limite di tempo è presumere che ogni squadra possa giocare una partita a settimana. Eventuali partite di Lega che non sono state giocate entro la fine del tempo limite contano come una sconfitta per entrambe le squadre a meno che un Allenatore non conceda volontariamente a causa di un reale impegno di vita. In questo caso, l'altra squadra vince, guadagna D6x10.000 pezzi d'oro e può ottenere due premi MVP.

Dopo che una partita di Lega è stata giocata, entrambe le squadre seguono l'intera Sequenza Post-Partita come descritta a [pagina 34](#). Notare che entrambi gli Allenatori sono responsabili per la corretta registrazione dell'esito della partita e della trasmissione di tali informazioni al Commissario di Lega.

NO SPETTACOLO

Se si pensa che un Allenatore stia giocando "contro il sistema", cioè evita certe partite solo per impedire ai suoi avversari di ottenere una vittoria o per proteggere i propri giocatori dai possibili danni in vista di un'altra partita, il Commissario di Lega dovrebbe decurtare a quell'Allenatore 3 punti Lega.

PARTITE AMICHEVOLI TRA DIVISIONI

Durante la Stagione Regolare, due Allenatori che non fanno parte della stessa divisione possono fare in modo che le loro squadre giochino una partita amichevole. Ogni squadra può giocare tutte le partite amichevoli che desidera, ma due squadre possono giocare l'una con l'altra in questo modo una sola volta. Gli Allenatori dovrebbero notare che durante la Sequenza Post-Partita di una amichevole, non viene assegnato alcun MVP né vengono assegnati Punti Lega. In tutti gli altri aspetti, l'amichevole è trattata proprio come un incontro di Lega.

FARE PUNTI LEGA

Le squadre guadagnano Punti Lega nella maniera seguente:

VITTORIA 3 Punti Lega

PAREGGIO 1 Punto Lega

SCONFITTA 0 Punto Lega

Inoltre il Commissario di Lega può decidere di assegnare Punti Lega Bonus soddisfacendo le seguenti condizioni:

CAUSARE 3+ PERDITE +1 Punto Lega (contare sole quelle che generano SPP, come descritto nella Fase 3 della Sequenza Post-Partita)

Ogni Allenatore dovrebbe registrare i propri Punti Lega sul suo Report Partita durante la Fase 1 della Sequenza Post-Partita, prima di trasmettere entrambi l'esito della partita e i Punti Lega ottenuti al Commissario di Lega.

STAGIONE DEI PLAY-OFF

Una volta che tutte le partite di Lega sono state giocate in ciascuna divisione, la Stagione Regolare volge al termine. Una volta che tutti i punteggi sono stati registrati, il Commissario di Lega stila la classifica delle squadre in ordine di Punti Lega, dal più alto al più basso, utilizzando i Touchdown totali come primo tiebreaker e le Perdite totali come secondo tiebreaker, se necessario. Le prime quattro squadre del campionato accederanno ai Play-Off come segue:

- Se il campionato è composto da due divisioni, passano le prime due squadre di ogni divisione e la Stagione dei Play-Off passa direttamente alle semifinali.
- Se il campionato è composto da quattro divisioni:
 - La migliore squadra di ciascuna passa il turno e la Stagione dei Play-Off passa direttamente alle semifinali.
 - Le prime due squadre di ciascuna passano il turno e la Stagione dei Play-Off inizia con i quarti di finale.
- Se il campionato è composto da tre divisioni, la prima squadra di ciascuna passa il turno. Inoltre, la squadra piazzatasi al secondo posto con il maggior numero di Punti Lega passerà il turno come jolly. La Stagione dei Play-Off va avanti direttamente alle semifinali.

Come per la Stagione Regolare, queste partite dovrebbe essere giocate secondo un calendario stabilito dal Commissario di Lega e messo a disposizione di tutti gli Allenatori. Se si stanno giocando i quarti di finale, è necessario prestare attenzione ed assicurarsi che due squadre della stessa divisione non si incontrino nei quarti di finale o nelle semifinali.

Una volta giocate le semifinali, le due squadre vincenti accederanno alla finale e le due squadre perdenti si incontreranno per la finale del 3° posto.

PREMI LUCCICANTI

I premi vengono assegnati alle squadre che finiscono in 1°, 2° e 3° posto, oltre alle eventuali vincite generate durante la Sequenza Post-Partita:

- La squadra al 3° posto riceve 30.000 pezzi d'oro.
- La squadra al 2° posto riceve 60.000 pezzi d'oro.
- La squadra che finisce al 1° primo posto, il campione della stagione, riceve 100.000 pezzi d'oro e il Trofeo della Lega.

Il Trofeo Dungeon Bowl è detenuto dai vincitori fino al fine della prossima stagione, quando sarà assegnato al nuovo campione. Finché una squadra detiene il Trofeo Dungeon Bowl, essa aggiunge un'ulteriore Re-Roll di Squadra al suo Roster di Squadra, aumentando di conseguenza il Valore di Squadra, ma senza spendere nessun pezzo d'oro dalla sua Tesoreria per averlo.

PAUSA FUORI STAGIONE E RICONVOCARE LA SQUADRA

Mentre a molti Allenatori piace iniziare ogni stagione con una squadra nuova di zecca, a molti altri piace sviluppare la squadra preferita nel corso di diverse stagioni, costruendo la leggenda di quella squadra nel tempo e raccontandone la storia attraverso i tifosi che dedicano il loro tempo alla loro squadra. Le seguenti regole consentono agli Allenatori che desiderano riconvocare la squadra da una stagione all'altra come farlo.

RICONVOCARE

Tra le stagioni, c'è un periodo di inattività chiamato la "Pausa Fuori Stagione". Gli Allenatori e i loro giocatori riposano e recuperano, spendono il loro sudato oro, o vanno in giro a fare tour per promuovere l'ultima edizione delle loro autobiografie sempre più incredibili.

Dopo che le finali sono state giocate, tutti gli Allenatori che desiderano riconvocare la loro squadra per la prossima stagione, d'accordo con il Commissario di Lega, seguono i passaggi sottostanti:

1. **SCOUTING** I giocatori possono essere notati dalle squadre di Blood Bowl e lasciare il Collegio per "pascoli migliori e più verdi", almeno in teoria...
2. **R&R** I giocatori che avrebbero perso la prossima partita (MNG) recuperano e sono disponibili.
3. **RACCOGLIERE FONDI** Gli Allenatori calcolano i Fondi disponibili per riconvocare la loro squadra.
4. **RICONVOCARE** Gli Allenatori compilano il nuovo Roster di Squadra per la stagione a venire.

1. SCOUTING

Durante la Pausa Fuori Stagione, i giocatori che hanno giocato bene nel corso della stagione possono essere notati dalle squadre maggiori di Blood Bowl, firmare un lucroso contratto e lasciare il loro Collegio per costruire la loro fortuna nelle grandi Leghe. Durante questo passaggio tirare un D6 per ogni giocatore del tuo Roster che abbia ricevuto il riconoscimento MVP. Con un risultato di 6, quel giocatore è stato notato e ingaggiato da una squadra di Blood Bowl. In compenso la tua squadra di Dungeon Bowl ottiene 20.000 pezzi d'oro extra quando raccoglie i Fondi.

2. R&R

Durante la Pausa Fuori Stagione, i giocatori hanno tempo per riposare e recuperare dalle loro ferite. Pertanto, tutti i giocatori che hanno subito un risultato MNG nella Tabella delle Perdite durante l'ultima partita della stagione della squadra, si riprenderà perfettamente prima dell'inizio della prossima stagione.

3. RACCOGLIERE FONDI

Durante la riconvocazione, ogni squadra riceve uno nuovo Budget di Riconvocazione di 1.000.000 pezzi d'oro. Questo rappresenta il denaro donato dal Magisterium, da patron generosi e apprendisti del Collegio. Una squadra che viene riconvocata poi aggiunge a questo, tutto ciò che gli è rimasto nella sua Tesoreria dalla stagione precedente, dopo di che la sua Tesoreria viene svuotata (presumibilmente essendo stata utilizzata per coprire il costo delle molte spese impreviste che sorgono durante la Pausa Fuori Stagione). Infine, una squadra che viene riconvocata aggiunge i bonus elencati di seguito:

- 20.000 pezzi d'oro per ogni partita giocata dalla squadra la scorsa stagione (sia amichevoli che partite di Lega).
- +20.000 pezzi d'oro per ogni partita di Lega che la squadra ha vinto la scorsa stagione.

I Commissari di Lega possono, a loro discrezione, mettere un limite di 1.300.000 pezzi d'oro sul Budget di Riconvocazione disponibile per le squadre team in modo che nessuna squadra inizi una stagione con un troppo evidente vantaggio.

4. RICONVOCARE

Una volta che è stato calcolato il Budget di Riconvocazione disponibile, la squadra può essere riconvocata. Alcuni giocatori chiave saranno in grado tornare nel sotterraneo per la nuova stagione, mentre altri saranno lasciati andare e sostituiti senza tante cerimonie con esordienti desiderosi a poco prezzo. Quei giocatori che sono stati lasciati andare hanno la buona grazia di scomparire in silenzio, andando a cercare fortuna in altri Collegi, o semplicemente realizzano che i loro sogni di gloria non si avvereranno mai, prima di raggiungere una squadra di Blood Bowl come membri dello Staff di Bordo Campo.

Per riconvocare la tua squadra, usare un nuovo Roster di Squadra e creare una nuova versione della tua squadra usando il Budget di Riconvocazione disponibile, come descritto a [pagina 38](#). Le seguenti regole si applicano:

- I Re-Roll di Squadra possono essere riportati dal tuo precedente Roster di Squadra al costo indicato nel Roster della tua squadra, oppure possono essere rimossi.
- Oltre ad ingaggiare nuovi giocatori per la tua squadra, tu puoi reingaggiare giocatori dal Roster di Squadra della scorsa stagione. I giocatori possono essere reingaggiati pagando il loro Valore Corrente come mostrato nel Roster di Squadra della scorsa stagione, più la quota fissa dell'onorario dell'agente, di 20.000 pezzi d'oro per ogni stagione precedente in cui il giocatore ha giocato.

Copia semplicemente l'intero profilo del giocatore dal tuo vecchio Roster di Squadra, incluso qualsiasi Infortunio Persistente, eventuali Riduzioni di Caratteristica e tutti gli SPP non spesi.

- Se il giocatore ha degli Infortuni Persistenti, tirare un D6 per ciascuno:
 - Con un risultato di 4+, un pò di riposo e relax hanno funzionato a meraviglia. L'Infortunio Persistente per cui hai tirato è rimosso.
 - Con un risultato di 1-3, l'infortunio del giocatore non è ancora del tutto guarito. L'Infortunio Persistente non è rimosso.

RICONVOCARE GIOCATORI TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Inoltre, i giocatori che sono stati ritirati temporaneamente durante l'ultima stagione possono essere reingaggiati come descritto in precedenza pagando il costo mostrato per loro nel Roster di Squadra di quella stagione. Si spera che il tempo passato lontani dai campi li abbia aiutati a riprendersi le loro ferite:

- Dopo che il giocatore è stato reingaggiato, tirare un D6 per ogni Riduzione di Caratteristica che ha subito:
 - Con un risultato di 4+, un pò di tempo libero e una intensiva terapia hanno fatto il loro lavoro e la caratteristica è recuperata. Tuttavia, tali lesioni spesso lasciano il segno e il giocatore subirà un Infortunio Persistente.
 - Con un risultato di 1-3, l'infortunio del giocatore non è ancora del tutto guarito. La Riduzione di Caratteristica non viene recuperata e rimane in effetto.

Nota che se il giocatore ha sofferto più di una Riduzione di Caratteristica, devi tirare per ciascuna separatamente.

INIZIARE UNA NUOVA STAGIONE

Dopo l'entusiasmo della Stagione dei Play-Off e il brivido delle finali, la domanda più ovvia degli Allenatori è: quando inizierà la prossima stagione? La risposta, come sempre, spetta al Commissario di Lega. Iniziare una nuova stagione è facile come seguire questi tre passaggi:

- Il Commissario di Lega stabilisce chi parteciperà alla prossima stagione. Questa è una buona occasione per ritirarsi dalla Lega per quegli Allenatori che hanno difficoltà a trovare il tempo per giocare, ed è una ideale opportunità per nuove squadre di unirsi al divertimento.
- Ogni Allenatore che prende parte alla nuova stagione di Lega propone un Roster di Squadra.
- Le squadre sono divise in divisioni (se necessario) e vengono stabilite le date. La stagione riparte di nuovo!

PARTITE DI ESIBIZIONE

Sfortunatamente, non tutti sono in grado di trovare il tempo necessario per partecipare ad una Lega. Gli Allenatori potrebbero non vivere vicino ai loro amici di gioco, il lavoro, la famiglia e gli impegni potrebbero riuscire a tenerci lontani dal nostro hobby, il che significa che spesso siamo solo in grado di goderci una partita occasionale quando il tempo lo permette. Tali partite singole sono indicati come "Partite di Esibizione". Quindi non c'è motivo di perdere il divertimento dei molti aspetti del gioco che sembra essere stato concepito per la modalità Lega; è possibile creare squadre per partite di Esibizione completa di Abilità extra, miglioramenti delle caratteristiche e accesso a strani e meravigliosi incentivi. È molto divertente creare una squadra per una partita di Esibizione, decidere cosa sarà incluso e cosa sarà tralasciato, scegliere le Abilità, creare nomi e retroscena per i giocatori e così via.

REGOLE PER LE PARTITE DI ESIBIZIONE

Le pagine seguenti offrono una serie di linee guida per la creazione di squadre per partite di Esibizione. Gli Allenatori che desiderano utilizzare queste regole per una partita dovranno decidere tra di loro i dettagli. Inoltre, questa sezione mira a fornire una guida a chiunque desideri organizzare un Torneo di Dungeon Bowl, poiché queste regole aiuteranno a creare squadre interessanti da utilizzare per i partecipanti, e accresceranno l'esperienza di tutti i soggetti coinvolti.

CREARE UNA SQUADRA DA ESIBIZIONE

Questa sezione tratta di come creare una squadra per una partita di Esibizione. Per la maggior parte questo avviene tutto esattamente allo stesso di quando si crea una squadra per una Lega, utilizzando i soliti Roster di Squadra. Tuttavia, ci sono alcune differenze di cui essere a conoscenza:

BUDGET PER CREARE LA SQUADRA

Per le partite di Esibizione, gli Allenatori dovrebbero avere più oro nel Budget di Squadra, consentendo loro di includere più opzioni di quelle che sono normalmente disponibili solo in seguito in una Lega.

Il Budget di Squadra per le partite di Esibizione dovrebbe essere tra 1.100.000 e 1.300.000 pezzi d'oro. Abbiamo pensato che 1.150.000 pezzi d'oro è la quantità giusta. È possibile, se gli Allenatori o gli Organizzatori del Torneo lo desiderano, usare somme più grandi, ma vale la pena tenere presente che i Budget di Squadra più bassi impongono scelte difficili e stimolanti da fare.

A volte, dover scegliere se includere una cosa o l'altra è meglio che averle entrambe poiché si accresce il livello dell'esperienza.

Tuttavia, è importante notare che quando una squadra è creata per una partita di Esibizione, tutti i pezzi d'oro del Budget di Squadra devono essere spesi. Qualsiasi pezzo d'oro non speso viene perso.

Un Roster di Squadra dovrà essere completato, descrivendo in dettaglio tutti i giocatori, e tutti gli altri Incentivi acquistati. Questo è particolarmente importante quando partecipi a un Torneo di Dungeon Bowl, in modo che i tuoi avversari possano vedere chiaramente cosa contiene la tua squadra!

INGAGGIARE GIOCATORI

Come per la Lega, i giocatori sono gli unici elementi obbligatori in una squadra creata per una partita di Esibizione. Ogni Roster di Squadra fornisce i dettagli di tutti i giocatori disponibili per quella squadra, di quale tipo e la loro quota di ingaggio. Quando si crea una squadra, tu dovrai selezionare i giocatori che vuoi ingaggiare in modo permanente per la tua squadra, pagare il costo dell'ingaggio sottraendolo dal Budget di Squadra e registrare il giocatore nel Roster di Squadra.

Come al solito, una squadra non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dal Roster di Squadra.

ACQUISTARE RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra creata per le partite di Esibizione può acquistare Re-Roll di Squadra, proprio come una squadra creata per una Lega. Ogni squadra può acquistare 0-8 Re-Roll di Squadra quando viene creata, al costo di 50.000 pezzi oro ciascuno, pagandoli con il Budget di Squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Poiché tutti i pezzi d'oro del Budget di Squadra devono essere spesi quando si crea una squadra per una partita di Esibizione, è molto raro che le squadre abbiano valori diversi. Pertanto, quando una squadra viene creata per una partita di Esibizione, tu puoi spendere parte del tuo Budget di Squadra come desideri in Incentivi, a condizione che la tua squadra contenga un minimo di 11 giocatori.

Gli Incentivi acquistati in questo modo dovranno essere registrati nel Roster di Squadra.

Se due Allenatori stanno creando squadre per partite di Esibizioni fra di loro, dovranno impiegare alcuni minuti per discutere prima sugli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono dovrebbero essere inclusi o altri che sarebbe meglio escludere.

Gli Organizzatori di un Torneo dovranno decidere quali Incentivi, nel caso, saranno consentiti e assicurarsi di trasmettere queste informazioni ai partecipanti.

AVANZAMENTI DEI GIOCATORI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

A differenza delle partite giocate in una Lega, le partite di Esibizione non sono collegate fra di loro. Pertanto i giocatori non avranno l'opportunità di guadagnare e spendere SPP. Tuttavia, le squadre create per le partite di Esibizione dovranno includere più che dei semplici esordienti - avere alcuni giocatori con una o due Abilità extra rende il gioco più interessante. Per permettere questo, alle squadre da Esibizione viene concesso un numero di SPP da distribuire tra i giocatori, il che significa che ad alcuni giocatori possono essere dati degli Avanzamenti quando la squadra viene creata.

SPP GRATUITI

Quanti SPP gli Allenatori hanno da distribuire tra loro i giocatori è una cosa variabile. Ad esempio, potresti concedere a ciascuna squadra 36 SPP da spendere in Avanzamenti; questo è un discreto numero e consente una buona selezione di Avanzamenti all'interno di una squadra.

Tuttavia, questa è solo una linea guida e il numero può essere aumentato o diminuito come desiderato. Se si avranno a disposizione più SPP, ci saranno più Avanzamenti per i giocatori, meno SPP ovviamente consentiranno un minor numero di Avanzamenti per i giocatori.

Se due Allenatori stanno creando squadre per Esibizioni tra di loro, dovranno prima impiegare alcuni minuti per determinare quanti SPP avranno a disposizione. Gli Organizzatori di un Torneo dovranno decidere quanti SPP avranno a disposizione i partecipanti e che queste informazioni vengano a loro trasmesse.

SPENDERE SPP

La prima cosa da tenere a mente quando si crea una squadra per una partita di Esibizione è che forse è meglio evitare le Abilità selezionate casualmente o gli Incrementi di Caratteristica. Questo vale particolarmente per i Tornei. Selezionare a caso Abilità o Incrementi di Caratteristica prima di ogni round può rallentare parecchio il procedimento.

Questo lascia agli Allenatori la possibilità di scegliere Abilità Primarie o Secondarie per alcuni dei loro giocatori. Come gli Allenatori distribuiscono gli SPP tra i giocatori, dipende soltanto da loro stessi. È possibile sia creare un giocatore Superstar con diverse nuove Abilità sia distribuire ugualmente gli SPP tra un certo numero di giocatori. Quanti Avanzamenti possono essere dati ad un singolo giocatore, dovrà essere discusso tra gli Allenatori o deciso dagli Organizzatori del Torneo. Qualsiasi SPP che non sia speso è perso.

Ad esempio, se un Allenatore ha 36 SPP da spendere può scegliere di distribuirli in modo uguale, dando a sei giocatori un'Abilità Primaria o assegnando a quattro giocatori un'Abilità Primaria e a un giocatore un'Abilità Secondaria. In alternativa, tutti gli SPP potrebbero essere spesi per un solo giocatore.

INCREMENTI DI VALORE

Nelle partite di Lega, il valore di un giocatore aumenterà man mano che spende SPP e guadagna Avanzamenti. Tuttavia, per semplicità, questo non accade quando si crea una squadra per partite di Esibizione. Indipendentemente dal numero di Avanzamenti assegnati a un giocatore, il loro valore non aumenta.

In altre parole, gli Allenatori non devono preoccuparsi di coprire il costo di qualsiasi Abilità o Caratteristica aggiuntiva che vengono assegnate ai giocatori, con pezzi d'oro dal loro Budget di Squadra. Tali Avanzamenti non aumentano il valore del giocatore durante una partita di Esibizione.

TIRO PERDITA

In Lega, oltre a guadagnare SPP e Avanzamenti, i giocatori possono subire Infortuni duraturi, tirando sulla Tabella delle Perdite, che influiranno sulle loro carriere. Nelle partite di Esibizione questo non succede. Ogni volta che una squadra creata per una partita di Esibizione scende in campo, lo fa con i giocatori al completo tutti sani ed integri. Qualsiasi Tiro Perdita realizzato contro un giocatore in una partita viene scartato in quanto la stessa squadra dovrà essere riutilizzata in seguito. Questo è di particolare importanza per i Tornei di Dungeon Bowl, dove gli Allenatori useranno la stessa squadra in più partite uno o più giorni.

Questo, ovviamente, non vuol dire che i Tiri Perdita non hanno importanza in una partita di Esibizione. I Tiri Perdita dovranno essere fatti normalmente. Questo perché alcune squadre hanno la possibilità di ottenere un Lineman in più per il resto del gioco.

Normalmente le partite di Dungeon Bowl sono disputate fra due squadre di Collegi diversi, sebbene gli altri Collegi sono sempre interessati al risultato e piazzano delle scommesse! Tuttavia ci sono sempre delle occasioni dove un particolare argomento, discussione o semplicemente un disaccordo su quale Collegio sia il migliore, coinvolgono ben più di due Collegi. Questo potrebbe essere tutto risolto con un dibattito accademico, o semplicemente parlando civilmente e serenamente, ma i Maghi dei Collegi preferiscono chiarire tutto nei sotterranei!

Questa sezione permette agli Allenatori di combinare più set di tessere di sotterranei insieme per creare un sotterraneo più grande adatto a quattro squadre in campo.

Ancora più che in una partita standard, questo dovrebbe essere uno sforzo collaborativo tra tutti gli Allenatori con l'obiettivo di creare un sotterraneo interessante e diverso dal solito in cui tutti gli Allenatori avranno il piacere di giocare. In questa fase non si è ancora in competizione!

- Quando si crea il sotterraneo dovrà contenere almeno 6 sezioni di corridoio, almeno 6 stanze piccole, almeno 2 stanze grandi e naturalmente 4 Zone di Meta, sebbene queste non saranno piazzate se non alla fine dopo che il sotterraneo è stato creato.
- Quando si crea il sotterraneo per una partita di Dungeon Bowl Multi-Player, sebbene vengono usati più set di tessere terreno, si deve notare che ciascun tipo di stanza può essere usato una sola volta per la creazione del sotterraneo. Ad esempio, ci può essere una sola Armeria, una sola Stanza del Tesoro, eccetera.

Quando tutti gli Allenatori sono d'accordo su come sia stato creato il sotterraneo, le quattro Zone di Meta devono essere piazzate. Queste dovrebbero essere piazzate lungo i lati del sotterraneo nella maniera più equidistante possibile.

VINCERE LA PARTITA

In una partita di Dungeon Bowl Multi-Player, una squadra può segnare il Touchdown vincente in una qualsiasi delle tre Zone di Meta avversarie. Questo potrebbe far sì che più squadre tentino di segnare il Touchdown vincente nella stessa Zona di Meta; questo rende la partita ancora più eccitante.



PORTALI E FORZIERI

Dopo che il sotterraneo è stato allestito, i Forzieri ed i Portali devono essere posizionati come in una partita standard. In una partita a due, gli Allenatori semplicemente si alternano nel piazzare i Forzieri e poi i Portali una volta allestito il sotterraneo. Questo non funziona allo stesso modo in una partita a quattro giocatori.

La prima cosa che deve essere decisa è l'ordine in cui gli Allenatori piazzeranno i Forzieri o i Portali. Per fare ciò, ogni Allenatore tira un D6 per determinare l'ordine di chi piazzerà per primo, ritirando i risultati uguali.

ESEMPIO

Luca tira un 6, Marco un 2, Antonio e Giovanni entrambi tirano un 4. Antonio e Giovanni ritirano ed ottengono rispettivamente un 1 ed un 3. Di conseguenza l'ordine di piazzamento sarà Luca, Giovanni, Antonio e Marco.

Il primo Allenatore piazza il primo Forziere secondo le normali regole del Dungeon Bowl, seguito dagli altri Allenatori. Gli ultimi due Forzieri saranno piazzati dal primo e dal secondo Allenatore.

Dopo che tutti i Forzieri sono stati piazzati, è il momento di piazzare i Portali. I Portali 1 e 2 sono piazzati dal terzo e quarto Allenatore secondo le normali regole del Dungeon Bowl. I restanti quattro Portali saranno piazzati in ordine (dal 3 al 6), ciascuno piazzato da un Allenatore differente secondo l'ordine di piazzamento determinato prima.

Questa procedura farà sì che ogni Allenatore piazzi tre oggetti, che potranno essere due Forzieri ed un Portale o un Forziere e due Portali.

ORDINE DI TURNO

In una partita a due, le squadre semplicemente alternano i turni. Questo non funziona allo stesso modo in una partita a quattro giocatori.

Dopo che il sotterraneo è stato allestito, le Zone di Meta piazzate ed ogni Allenatore posizionato la sua squadra, è necessario determinare l'ordine di turno degli Allenatori. Diversamente da una partita standard di Dungeon Bowl, una partita di Dungeon Bowl Multi-Player è divisa in una serie di turni di gioco.

All'inizio di ogni turno di gioco, ciascun Allenatore tira un D6. L'Allenatore che ottiene il risultato più alto giocherà il primo turno di squadra durante quel turno di gioco, seguito dagli altri Allenatori secondo i risultati ottenuti con il tiro del dado. Gli Allenatori che ottengono lo stesso risultato ritireranno i dadi per vedere chi va prima dell'altro.

Dopo che ogni Allenatore ha giocato il suo turno di squadra, il turno di gioco finisce e si inizia il nuovo turno. Il procedimento si ripete allo stesso modo e tutti gli Allenatori tirano di nuovo i dadi come descritto sopra. Questo potrebbe risultare in una squadra che muove per prima in un turno di gioco e poi per ultima nel successivo, oppure il contrario.

ESEMPIO

Nel primo turno di gioco Luca tira un 6, Marco un 4, Antonio un 3 e Giovanni un 1. Questo significa che per questo turno di gioco, gli Allenatori avranno il loro turno di squadra nel seguente ordine: Luca, Marco, Antonio e Giovanni.

Nel secondo turno di gioco Luca e Marco tirano un 4, Antonio un 2 e Giovanni un 6. Luca e Marco ritirano i dadi ottenendo rispettivamente un 5 ed un 3. Di conseguenza il turno di squadra degli Allenatori per questo turno di gioco sarà Giovanni, Luca, Marco e Antonio.

ASSISTENZE OFFENSIVE E DIFENSIVE

Sebbene tutti i giocatori delle squadre avversarie siano considerati giocatori avversari, è importante notare che non si aiuteranno l'un l'altro, dopotutto ogni squadra è l'avversaria delle altre squadre!

Di conseguenza è importante fare un chiarimento riguardo le assistenze sia offensive che difensive.

I giocatori possono fornire assistenza offensiva solo ai giocatori della propria squadra. Non possono fornire assistenza offensiva se un giocatore avversario sta effettuando un'Azione Blocco o Fallo contro un giocatore avversario di un'altra squadra avversaria, non ha importanza se lo avesse voluto fare o no!

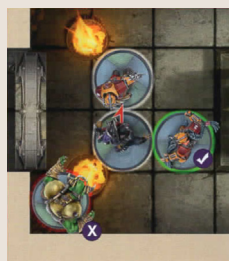
ESEMPIO



Qui il Blitzer Nano (Collegio del Fuoco) sta effettuando un'Azione Blocco contro il Lineman Elfo Oscuro (Collegio delle Ombre). Il Lineman Nano può fornire assistenza offensiva essendo della stessa squadra del Blitzer Nano. Il Black Orc (Collegio del Metallo) non può dare assistenza offensiva non essendo della stessa squadra del Blitzer Nano.

I giocatori possono fornire assistenza difensiva solo quando un giocatore della propria squadra è bersaglio di un'Azione Blocco o Fallo. I giocatori non possono fornire assistenza difensiva ad un giocatore avversario che è bersaglio di un'Azione Blocco o Fallo da parte di un giocatore avversario di un'altra squadra avversaria.

ESEMPIO



Qui il Lineman Elfo Oscuro (Collegio delle Ombre) sta effettuando un'Azione Blocco contro il Blitzer Nano (Collegio del Fuoco). Il Lineman Nano può fornire assistenza difensiva essendo della stessa squadra del Blitzer Nano. Il Black Orc (Collegio del Metallo) non può dare assistenza difensiva non essendo della stessa squadra del Blitzer Nano.

NUMERO DIVERSO DI SQUADRE

Le regole appena fornite in questa sezione sono per partite Multi-Player a quattro squadre, ma non esiste nessuna ragione per cui non si possa giocare con tre, cinque, sei e anche più squadre. Devi ricordarti che più squadre ci sono e più caotica diventerà la partita.

Se si decide di cambiare il numero delle squadre deve essere anche adeguato in base al numero dei giocatori il modo in cui vengono piazzati i Forzieri ed i Portali.

INCENTIVI

Non tutte le squadre di Dungeon Bowl sono uguali, anche se molte squadre in cuor loro pensino questo!

Semplicemente alcune squadre sono migliori di altre quando si compara la qualità dei giocatori; sebbene ciò non equivale ad una vittoria assicurata. Spesso i Magisterium dei Collegi che schierano una squadra più debole doneranno dell'oro extra alle loro squadre svantaggiate per dargli una mano. Tutto sommato è meglio donare una piccola somma prima della partita che perdere una scommessa con il Magisterium del Collegio avversario!

INCENTIVI NEL DETTAGLIO

Le squadre di Dungeon Bowl sono sempre alla ricerca di un vantaggio, lecito o meno che sia! Gli Allenatori pagheranno tutti i personaggi loschi in grado di assistere la propria squadra sia da bordo campo che in campo. Durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, gli Allenatori possono acquistare Incentivi per la partita da disputare spendendo l'oro assegnato come Borsellino, prelevandolo dalla propria Tesoreria o da entrambi. Quando si crea una squadra per le partite di Esibizione, un Allenatore può acquistare Incentivi dal proprio Budget di Squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto a [pagina 17](#), durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino (vedere [pagina 17](#)) o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una partita di Esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori.

Se stai creando una squadra per una partita di Esibizione da utilizzare durante un Evento o un Torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli Organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi saranno consentiti. Inoltre, è normale che gli Organizzatori di Tornei creino i propri Incentivi speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una partita di Esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.

ELENCO DEGLI INCENTIVI

Di seguito è riportato un elenco degli Incentivi che possono essere acquistati da una squadra di Dungeon Bowl:

TABELLA - INCENTIVI

- 0-8 EXTRA TEAM TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)**
100.000 gp l'uno.
- 0-3 BRIBES (MAZZETTE)**
100.000 gp l'uno.
- 0-1 COLLEGE WIZARD (MAGO DEL COLLEGIO)**
100.000 gp l'uno.

0-8 ALLENAMENTO INTENSIVO (EXTRA TEAM TRAINING) 100.000 GP

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, figuriamoci per sessione regolare di allenamento, ma se mostri un pò d'oro probabilmente otterrai l'attenzione dei tuoi giocatori. Ogni sessione di Allenamento Intensivo ti fornisce un Re-Roll di Squadra per la partita.

0-3 MAZZETTE (BRIBES) 100.000 GP

Quando un giocatore viene sorpreso a comportarsi male, un sacchetto di monete d'oro può avere un effetto sorprendentemente calmante su un arbitro arrabbiato! Una singola Mazzetta può essere usata quando un giocatore è Espulso per aver commesso un Fallo. Per usare una Mazzetta tirare un D6. Con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore non viene Espulso (e non è causato un Turnover). Invece viene teletrasportato indietro nel sotterraneo come descritto a [pagina 19](#). Con un risultato di 1 la Mazzetta è sprecata e la decisione dell'arbitro ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita.

Una singola Mazzetta può essere usata dopo che è stato effettuato un tentativo di Contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta di Contestare la Chiamata del Fallo con la conseguente espulsione anche dell'Allenatore, come descritto a [pagina 33](#), l'arbitro è talmente infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta questa volta.

0-1 MAGO DEL COLLEGIO (COLLEGE WIZARD) 100.000 GP

Quando una squadra del Dungeon Bowl ingaggia un Mago del Collegio, lo dovranno ingaggiare dello stesso Collegio a cui appartiene la squadra. Un Collegio del Fuoco ad esempio potrà ingaggiare un Bright Wizard. Ogni Mago del Collegio avrà delle sue caratteristiche peculiari, come ci si aspetterebbe, saranno esperti nell'uso di magie differenti. Le regole per ciascuna di queste differenti magie sono descritte di seguito. Un Mago del Collegio può usare il suo incantesimo una sola volta per partita.

Nessuna squadra può acquistare più di un Mago del Collegio per partita.



AMBER WIZARD
(MAGO DELL'AMBRA)
COLLEGE OF BEASTS

Bestial Fury: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio dell'attivazione di uno qualunque dei tuoi giocatori, prima che il giocatore sia attivato. Per la durata del turno, quando il giocatore scelto effettua un'Azione Blocco, non comparare il valore di Forza del giocatore scelto e del giocatore bersaglio dell'Azione Blocco. Invece si tira un gruppo di tre dadi blocco e l'Allenatore del giocatore scelto sceglie quale risultato applicare.



AMETHYST WIZARD
(MAGO DELL'AMETISTA)
COLLEGE OF DEATH

Life Drain: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria che sia Marcato da un giocatore amico. Effettuare immediatamente un Tiro Infortunio contro di esso.



BRIGHT WIZARD
(MAGO DELLA BRILLANTEZZA)
COLLEGE OF FIRE

Fireball: Puoi lanciare questo incantesimo sia all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato, o sia immediatamente dopo la fine di uno qualsiasi dei turni avversari. Scegliere una casella qualsiasi ovunque nel sotterraneo e tirare un D6 per ogni giocatore In Piedi (di entrambe le squadre) che occupano sia la casella bersaglio che quelle adiacenti ad essa:

- Con un risultato di 4+, il giocatore è stato colpito dalla Palla di Fuoco.
- Con un risultato di 1-3 o meno, il giocatore riesce ad eludere l'esplosione della Palla di Fuoco.

Qualunque giocatore In Piedi colpito dalla Palla di Fuoco è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, puoi applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il tiro è stato effettuato.



CELESTIAL WIZARD
(MAGO CELESTIALE)
COLLEGE OF HEAVENS

Chain Lighting: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria. Quel giocatore è colpito dal fulmine; effettuare un Tiro Armatura per il giocatore scelto e poi tirare un D6.

- Con un risultato di 1-2, l'incantesimo termina.
- Con un risultato di 3+, scegliere un altro modello (amico o nemico) entro 2 caselle che sarà colpito dal fulmine. Effettuare un Tiro Armatura per questo giocatore.

Se il fulmine colpisce per l'effetto a catena un altro giocatore, tirare di nuovo un D6 per vedere se l'incantesimo colpisce a catena un altro giocatore. Continuare così fino a quando non si ottiene un risultato 1-2, o non ci siano più giocatori da colpire per l'effetto catena. Un giocatore può essere colpito una solta volta da questo incantesimo, quindi l'incantesimo non può tornare indietro su un giocatore già colpito.



GOLDEN WIZARD
(MAGO DELL'ORO)
COLLEGE OF METAL

Transmutation: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della squadra avversaria e tirare 2D6. Se il risultato è uguale o minore del Valore Armatura del giocatore scelto, il giocatore collassa sotto il peso della sua armatura e diventa KO.



GREY WIZARD
(MAGO GRIGIO)
COLLEGE OF SHADOW

Shadowed Step: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei tuoi turni di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore della tua squadra che non sia in possesso del pallone. Rimuovere il giocatore scelto dal sotterraneo e posizionarlo ovunque nel sotterraneo entro cinque (5) caselle dalla casella in cui si trovava.



JADE WIZARD
(MAGO DELLA GIADA)
COLLEGE OF LIFE

Grasping Vines: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Scegliere un giocatore avversario, il giocatore avversario è avvinghiato dai viticci e non può essere attivato durante quel turno di squadra. Inoltre il giocatore scelto perde la sua Zona Tackle fino alla fine della sua prossima attivazione.



LIGHT WIZARD
(MAGO DELLA LUCE)
COLLEGE OF LIFE

Blinding Light: Puoi lanciare questo incantesimo all'inizio di uno qualunque dei turni della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato. Fino all'inizio del prossimo turno della squadra avversaria, i giocatori avversari non possono effettuare Azioni Passaggio, Hand-Off, o assistere Azioni Blocco sia in modalità difensiva che offensiva.

ABILITÀ E TRATTI

Le pagine seguenti illustrano il completo elenco di Abilità e Tratti a disposizione dei giocatori. Che siano le Abilità iniziali proprie di un giocatore che siano le Abilità acquisite durante il corso di una Lega, tutti i giocatori avranno un grado di accesso alle Abilità Generali, Agilità, Forza e Passaggio, molti altri avranno accesso alle Mutazioni. I Tratti sono più unici, il risultato della natura di un giocatore piuttosto che qualcosa che possa imparare.

USO DELLE ABILITÀ

I giocatori che sono In Piedi e non hanno perso la loro Zona Tackle possono usare le loro Abilità o Tratti in qualsiasi momento, non solo durante la loro attivazione. I giocatori Proni o Storditi o che hanno perso la loro Zona Tackle per qualsiasi motivo, non possono utilizzare nessuna Abilità o Tratto se non diversamente specificato nella descrizione dell'Abilità o del Tratto:

- Puoi scegliere di usare un'Abilità o un Tratto che modifica un tiro di dado dopo che è stato tirato.
- Tutti i bonus e/o i modificatori di Abilità o Tratti possono essere combinati.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere utilizzati da più di un giocatore per turno di squadra.
- A meno che la descrizione non indichi diversamente, un'Abilità o un Tratto possono essere usati più volte durante ogni turno di squadra.
- A meno che un'Abilità o un Tratto non sia contrassegnato da un asterisco (*), il suo utilizzo non è obbligatorio (cioè, non devi usare quell'Abilità o Tratto se non desideri farlo). Tuttavia, l'uso di un'Abilità o di un Tratto contrassegnato da un asterisco (*) è obbligatorio.

ABILITÀ

1° D6	2° D6	Agilità	Generale	Mutazione	Passaggio	Forza
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Dump-Off	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence*	Fumblerooskie	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Give and Go	Grab
	5	Defensive	Frenzy*	Foul Appearance*	Leader	Guard
	6	Jump Up	Portal Navigator	Horns	Nerves of Steel	Juggernaut
4-6	1	Leap	Pro	Iron Hard Skin	On the Ball	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Pair of Hands	Shadowing	Monstrous Mouth	Pass	Multiple Block
	3	Side Step	Strip Ball	Prehensile Tail	Portal Passer	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Running Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Safe Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Very Long Legs	Wall Thrower	Thick Skull

TRATTI

Animal Savagery*	Hit and Run	Pogo Stick	Take Root*
Animosity (X)*	Hypnotic Gaze	Projectile Vomit	Throw Team-Mate
Always Hungry*	Kick Team-Mate	Really Stupid*	Timmm-ber!
Bombardier	Loner (X+)*	Regeneration	Titchy*
Bone Head*	No Hands*	Right Stuff*	Unchannelled Fury*
Decay*	Pick-Me-Up	Stab	
Drunkard*	Plague Ridden	Stunty*	

CATCH

Un giocatore con questa Abilità può ripetere il tiro del D6 se fallisce il Test di Agilità per Ricevere la palla.

DEFENSIVE

Durante il turno della squadra avversaria, (ma non durante quello della tua squadra), ogni giocatore avversario che è Marcato da questo giocatore, non può usare l'Abilità Guard.

DIVING CATCH

Il giocatore può provare a ricevere la palla se un passaggio, o un rimbalzo dal muro, atterra in una casella vuota della sua Zona Tackle dopo la dispersione o la deviazione. Questa Abilità non consente al giocatore di provare a Ricevere la palla se rimbalza in una casella della sua Zona Tackle.

Inoltre può aggiungere un modificatore +1 a qualsiasi tiro per Ricevere la palla di un passaggio accurato che ha come bersaglio la sua casella.

DIVING TACKLE

Se un giocatore avversario prova a effettuare un Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella nella quale è Marcato e passa con successo il suo Test di Agilità, il tuo giocatore può usare questa Abilità ed il giocatore avversario deve immediatamente sottrarre 2 dal risultato del Test di Agilità. Il giocatore con Diving Tackle viene collocato Prono nella casella lasciata libera dal giocatore avversario.

Se il giocatore avversario era Marcato da più di un giocatore con questa Abilità, solo uno può utilizzarla.

DODGE

Una volta per turno, il giocatore con questa Abilità può ripetere un tiro fallito sul Test di Agilità per un tentativo di Dodge.

Inoltre, questo giocatore può scegliere di usare questa Abilità quando è il bersaglio di un'Azione Blocco ed il risultato da applicare contro di lui è Difensore Incospica (Stumble), annulla l'effetto Difensore a Terra (Pow) e si applica invece l'effetto Spintonato (Push Back).

JUMP UP

Se il giocatore è Prono può rialzarsi gratuitamente senza spendere le tre caselle di movimento.

Il giocatore può inoltre dichiarare un'Azione Blocco mentre è Prono, ma ciò richiede un Test di Agilità con un modificatore di +1. Se il test è passato può rialzarsi In Piedi e completare l'Azione Blocco. Un test fallito non permette di rialzarsi al giocatore e la sua attivazione è terminata.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

LEAP

Durante il proprio movimento un giocatore con l'Abilità Leap invece di saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, può saltare oltre qualsiasi casella singola adiacente, incluse caselle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo di 1 fino ad un minimo di -1, applicato al Test di Agilità quando tenta di saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o quando tenta di saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi.

Un giocatore con questa Abilità non può avere il Tratto Pogo Stick.

SAFE PAIR OF HANDS

Se questo giocatore è Atterrato o posizionato Prono (ma non se Cade a Terra) mentre è in possesso della palla, questa non rimbalza. Invece puoi piazzare la palla in una casella vuota adiacente a quella del giocatore quando diventa Prono.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono.

SIDE STEP

Se questo giocatore viene spinto indietro non viene mosso in una casella scelta dal giocatore avversario. Invece puoi scegliere fra le caselle non occupate adiacenti a questo giocatore, e spingerlo in quella casella scelta. Nota che il giocatore non può usare questa Abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla sua.

SNEAKY GIT

Durante un'Azione Fallo un giocatore con questa Abilità non viene espulso per avere ottenuto un risultato doppio sul Tiro Armatura, potrebbe tuttavia essere Espulso se ottiene un risultato doppio sul Tiro Infortunio susseguente.

Inoltre l'attivazione di questo giocatore non finisce una volta che è stato commesso il Fallo. Se lo si desidera ed ha ancora punti Movimento residui, può continuare a muovere dopo aver commesso il Fallo.

SPRINT

Quando questo giocatore effettua una qualsiasi azione che includa movimento può provare il Rush di tre caselle extra anziché delle normali due.

SURE FEET

Una volta per turno, durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro del D6 quando prova il Rush.

GENERALE

BLOCK

Quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) viene applicato durante un'Azione Blocco, questo giocatore può scegliere di ignorarlo e di non essere atterrato.

DAUNTLESS

Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), se il bersaglio designato ha una caratteristica di ST (Forza) più grande della sua, prima di contare le assistenze offensive e difensive, ma dopo aver applicato ogni altro modificatore, tirare 1D6 ed aggiungere il risultato alla sua caratteristica di ST (Forza).

Se il totale è superiore alla Forza del bersaglio, il giocatore con l'Abilità Dauntless è considerato avere una ST (Forza) pari a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima di contare qualsiasi assistenza offensiva o difensiva per tutta la durata dell'Azione Blocco.

Se questo giocatore ha un'altra Abilità che gli consente di eseguire più di un'Azione Blocco, come Frenzy, deve effettuare un tiro Dauntless prima che venga eseguito ogni singola Azione Blocco.

DIRTY PLAYER (+1)

Quando questo giocatore effettua un'Azione Fallo sia il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio possono essere modificati dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore può essere applicato dopo aver visto il risultato del tiro.

FEND

I giocatori avversari non possono seguire dopo i blocchi effettuati contro questo giocatore, anche se il giocatore con Fend, è Atterrato. Il giocatore avversario può comunque continuare a muoversi dopo il blocco se ha dichiarato un'Azione Blitz se ha ancora movimento disponibile o può fare il Rush.

Questa Abilità non può essere usata in una catena di spinte, nei confronti di un giocatore con il Tratto Ball & Chain, o di un giocatore con l'Abilità Juggernaut utilizzata in un'Azione Blitz.

FRENZY*

Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), deve sempre seguire il bersaglio se spinto indietro e se può farlo. Se il bersaglio è ancora In Piedi dopo essere stato spinto ed il giocatore è in grado di seguirlo, deve effettuare una seconda Azione Blocco, seguendo ancora se il bersaglio viene di nuovo spinto indietro.

Se il giocatore sta effettuando un'Azione Blitz e la sua seconda Azione Blocco, pagherà ancora il costo di 1 della sua Capacità di Movimento. Se ha esaurito il movimento normale deve fare il Rush. Se non può fare il Rush non si può effettuare la seconda Azione Blocco.

Se il bersaglio del blocco ha la palla e il primo tentativo lo spinge nella tua Zona di Meta ed è ancora In Piedi, verrà segnato un Touchdown, ponendo fine al Drive. In questo caso, la seconda Azione Blocco non viene eseguita.

Un giocatore con questa Abilità non può avere anche l'Abilità Grab.

PORTAL NAVIGATOR

Quando questo giocatore si teletrasporta attraverso un Portale, può ritirare il D6 per determinare in quale Portale apparirà.

PRO

Durante la sua attivazione, questo giocatore può ripetere il tiro di un dado. Questo dado potrebbe essere stato tirato singolarmente o come parte di un gruppo di dadi ma non può essere usato per i Tiri Armatura, Infortunio o Perdita. Tirare 1D6:

- con un risultato di 3+ il dado può essere ritirato.
- con un risultato di 1-2 il dado non può essere ritirato.

Una volta che questa Abilità è stata usata, non si può usare nessun altro tipo di Re-Roll per ripetere il tiro di quel dado.

SHADOWING

Il giocatore può usare questa Abilità ogni volta che un giocatore della squadra avversaria da lui Marcato lascia volontariamente la casella nella sua Zona Tackle. Tirare 1D6, e aggiungere il MA (Capacità di Movimento) di questo giocatore e sottrarre il MA del giocatore avversario. Se il totale è 6 o più, o un 6 naturale, questo giocatore può immediatamente muoversi nella casella lasciata libera dal giocatore avversario (quando esegue questo movimento, il giocatore non deve effettuare nessun Dodge). Se tuttavia il risultato è 5 o meno o un 1 naturale, questa Abilità non ha effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità un qualsiasi numero di volte durante il turno di entrambe le squadre. Se il giocatore è Marcato da più giocatori con questa Abilità, solo uno di loro può provare ad usarla.

STRIP BALL

Quando questo giocatore prende di mira un giocatore avversario in possesso di palla durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), e sceglie di applicare un risultato Spintonato (Push Back) farà cadere la palla al giocatore avversario nella casella in cui viene spinto. La palla rimbalzerà dalla casella in cui è stato spinto il giocatore come se fosse stato Atterrato.

SURE HANDS

Questo giocatore può ripetere il tiro del D6 se non riesce a raccogliere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con questa Abilità.

TACKLE

Quando un giocatore avversario attivo tenta un Dodge da una casella in cui è Marcato da uno o più giocatori con questa Abilità, il giocatore non può usare l'Abilità Dodge.

Inoltre quando un giocatore avversario è il bersaglio di un'Azione Blocco da parte di un giocatore con questa Abilità, quel giocatore non può usare l'Abilità Dodge con un risultato Difensore Incespica (Stumble) applicato contro di lui.

WRESTLE

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un risultato Entrambi a Terra (Both Down) è applicato dopo aver effettuato un'Azione Blocco o essere stati bersaglio di un'Azione Blocco. Anziché applicare il risultato Entrambi a Terra (Both Down) e senza tenere conto di ogni altra Abilità essi posseggano, i giocatori vengono collocati Proni e non si effettuano Tiri Armatura.

MUTAZIONE

BIG HAND

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Raccogliere la palla.

CLAWS

Quando un giocatore avversario viene Atterrato da questo giocatore durante un'Azione Blocco e il risultato del Tiro Armatura è 8+ o più prima che vengano applicati i modificatori, l'armatura dell'avversario è rotta a prescindere dal suo AV (Valore Armatura).

DISTURBING PRESENCE*

Quando un giocatore avversario effettua un'Azione Passaggio, Lanciare un Compagno di Squadra o Lanciare una Bomba oppure tenta di Interferire un passaggio o Ricevere la palla, deve applicare un modificatore -1 al test per ciascun giocatore avversario con Disturbing Presence entro tre caselle da esso, anche se il giocatore con Disturbing Presence è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

EXTRA ARMS

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 ad ogni tentativo di Raccogliere, Ricevere la palla o Interferire un passaggio.

FOUL APPEARANCE*

quando un giocatore avversario decide di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz) o di usare un'Azione Speciale che ha come bersaglio il giocatore con questa Mutazione, deve prima tirare 1D6 anche se questo giocatore ha perso la Zona Tackle. Se il giocatore avversario ottiene un risultato 1, non può tentare l'azione dichiarata che va persa.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

HORNS

Quando il giocatore con questa Mutazione effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (non su un normale Blocco), puoi aggiungere un modificatore +1 alla caratteristica di ST (Forza) del giocatore. Questo modificatore si applica prima di contare le assistenze, prima di applicare qualsiasi altro modificatore e prima di usare qualsiasi altra Abilità o Tratto.

IRON HARD SKIN

L'Abilità Claws non può essere usata contro questo giocatore quando si effettua il Tiro Armatura.

Questa Abilità può essere usata anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

MONSTROUS MOUTH

Un giocatore può ripetere il tiro del D6 se fallisce un tiro per Ricevere la palla. Inoltre, l'Abilità Strip Ball non funziona contro un giocatore con Monstruos Mouth.

PREHENSILE TAIL

Quando un giocatore attivo avversario prova un tentativo di Dodge, Salto o Leap per uscire da una casella in cui è Marcato da questo giocatore, viene applicato un aggiuntivo modificatore -1 al Test di Agilità del giocatore attivo.

Se il giocatore avversario è marcato da più di un giocatore con questa Mutazione, solo un giocatore può applicare il modificatore.

TENTACLES

Questo giocatore può usare questa Abilità quando un giocatore avversario che sta Marcando prova a muovere volontariamente da una delle caselle dentro la Zona Tackle di questo giocatore. Tirare 1D6, aggiungere la ST (Forza) di questo giocatore e sottrarre la ST (Forza) del giocatore avversario. Se il risultato finale è 6 o più o un 6 naturale, il giocatore avversario viene trattenuto e la sua azione termina immediatamente. Se il risultato è 5 o meno, un 1 naturale, questa Abilità non ha nessun effetto.

Un giocatore può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante il turno di entrambe le squadre. Se un giocatore avversario è Marcato da più giocatori con l'Abilità Tentacles, solo uno può provare ad usarla.

TWO HEADS

Questo giocatore applica un modificatore +1 a tutti i Test di Agilità per tentare un Dodge.

VERY LONG LEGS

Questo giocatore può ridurre qualsiasi modificatore negativo applicato al Test di Agilità quando tenta di Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito (o Saltare oltre una casella vuota o una casella occupata da un giocatore In Piedi, se ha l'Abilità Leap) di 1 fino ad un minimo di -1.

Inoltre questo giocatore può applicare un modificatore +2 ad ogni tentativo di Interferire un passaggio.

PASSAGGIO

ACCURATE

Il giocatore può aggiungere un modificatore +1 al tiro del Test di Abilità Passaggio.

DUMP-OFF

Se questo giocatore è indicato come bersaglio di un'Azione Blocco (o un'Azione Speciale garantita da un'Abilità o Tratto che può essere eseguita al posto del Blocco) ed è in possesso della palla, può immediatamente effettuare un'Azione di Passaggio Rapido interrompendo l'Azione Blocco (o Speciale) del giocatore avversario. Applica le normali regole per i passaggi, con l'eccezione che il risultato del passaggio, qualunque esso sia, non provoca un Turnover. Dopo che il lancio è stato risolto, l'avversario porta a termine l'Azione Blocco, e la sua squadra poi prosegue con il proprio turno.

FUMBLEROOSKIE

Quando questo giocatore effettua un'Azione Movimento o Blitz mentre è in possesso della palla, può scegliere di "depositare" la palla. La palla può essere depositata in qualsiasi casella in cui è passato durante il movimento e non rimbalza. E non è un Turnover.

GIVE AND GO

Se il giocatore effettua un'Azione Hand-Off, la sua attivazione non termina una volta che l'Hand-Off sia risolto. Se desideri e se questo giocatore non ha usato tutta la sua Capacità di Movimento, può ancora continuare a muovere risolto l'Hand-Off.

LEADER

Una squadra che include uno o più giocatori con l'Abilità Leader, guadagna un singolo Re-Roll di Squadra addizionale, che può essere usato solo se hai almeno un giocatore con l'Abilità Leader nel sotterraneo (anche se Prono e Stordito o che abbia perso la sua Zona Tackle). Se tutti i giocatori con questa Abilità sono rimossi dal gioco prima di aver usato il Leader Re-Roll, questo è perso.

NERVES OF STEEL

Il giocatore ignora i modificatori per essere Marcato quando prova a Passare, Ricevere o Interferire la palla.

ON THE BALL

Un giocatore con questa Abilità può muoversi fino ad un massimo di tre caselle (a prescindere dalla sua Capacità di Movimento) seguendo tutte le normali regole del Movimento quando l'Allenatore avversario dichiara che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un'Azione Passaggio. Questo movimento è fatto dopo che la distanza è stata misurata e la casella bersaglio dichiarata, ma prima che il giocatore attivo effettui il Test di Abilità Passaggio. Questo movimento interrompe l'attivazione del giocatore avversario che sta effettuando l'Azione Passaggio. Il giocatore con questa Abilità può usarla contro un giocatore avversario che sta usando l'Abilità Dump-off, ma se dovesse Cadere a Terra mentre muove causerebbe un Turnover.

PASS

Un giocatore con l'Abilità Pass può ripetere il tiro di un test fallito di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Passaggio.

PORTAL PASSER

Durante la sua attivazione, quando questo giocatore si teletrasporta usando un Portale, può dichiarare un'Azione Passaggio dopo aver determinato in quale Portale apparirà. Quest'Abilità può essere usata anche se il giocatore non aveva dichiarato un'Azione Passaggio all'inizio della sua attivazione.

RUNNING PASS

Se questo giocatore effettua un'Azione di Passaggio, la sua attivazione non termina una volta risolto il passaggio. Se vuoi e se il giocatore non ha usato tutta la Capacità di Movimento, può continuare a muovere dopo aver risolto il passaggio.

SAFE PASS

Se questo giocatore ottiene un Fumble quando effettua un'Azione Passaggio la palla non è persa, non rimbalza dalla casella del giocatore e la squadra non subisce un Turnover. Il giocatore mantiene il possesso della palla e la sua attivazione termina.

WALL THROWER

Quando questo giocatore lancia la palla contro il muro, può applicare un modificatore aggiuntivo +1 quando effettua il Test per l'accuratezza del passaggio.

FORZA

ARM BAR

Se un giocatore avversario cade come risultato di un fallimento di un Test di Agilità per un tentativo di Dodge, Salto o Leap fuori dalla casella in cui è Marcato da un giocatore con questa Abilità, si può aggiungere un modificatore +1 o al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che il lancio dei dadi è stato effettuato e può essere applicato anche se il giocatore ora è Prono.

Se più di un giocatore ha questa Abilità, la può usare soltanto uno.

BRAWLER

Quando questo giocatore effettua un'Azione Blocco in prima persona (ma non come parte di un Blitz), può ritirare un singolo dado con risultato Entrambi Atterrati (Both Down).

BREAK TACKLE

Una volta durante la sua attivazione, dopo aver effettuato il Test di Agilità per il Dodge questo giocatore può modificare il risultato del dado con 1+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 4 o meno, o con 2+ se la sua caratteristica di ST (Forza) è 5 o più.

GRAB

Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), impedisce l'utilizzo dell'Abilità Side Step da parte del bersaglio dell'Azione Blocco.

Inoltre quando effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), ed il risultato è Spintonato (Push Back), esso può scegliere qualsiasi casella vuota adiacente in cui spingere l'avversario. Grab non funziona se non ci sono caselle vuote adiacenti.

Un giocatore con l'Abilità Grab non può mai avere l'Abilità Frenzy.

GUARD

Un giocatore con quest'Abilità contribuisce con un'assistenza offensiva o difensiva senza riguardo di quanti giocatori avversari lo stiamo Marcando.

JUGGERNAUT

Quando il giocatore con questa Abilità effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz (ma non su un normale Blocco) può scegliere di cambiare un risultato Entrambi Atterrati (Both Down) in Spintonato (Push Back). Inoltre se questo giocatore effettua un'Azione Blocco come parte di un'Azione Blitz, il giocatore avversario non può usare le Abilità Fend, Stand Firm o Wrestle.

MIGHTY BLOW (+1)

Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), puoi modificare il Tiro Armatura o il Tiro Infortunio dell'ammontare indicato fra parentesi. Questo modificatore si applica dopo che il tiro è stato effettuato.

Questa Abilità non può essere usata con il Tratto Stab.

MULTIPLE BLOCK

Quando il giocatore effettua un'Azione Blocco di propria iniziativa (ma non come parte di un'Azione Blitz), può scegliere di effettuare due azioni Blocco prendendo come bersaglio due giocatori avversari che lo stiamo Marcando. Tuttavia fare ciò ridurrà la caratteristica ST (Forza) di 2 del giocatore per la durata della sua attivazione. Effettuare i due blocchi simultaneamente. Entrambi vengono risolti in toto anche se uno o entrambi risultano in un Turnover. I dadi tirati per ogni Azione Blocco devono essere mantenuti separati per evitare confusione. Il giocatore non può seguire dopo nessuno dei due blocchi quando usa questa Abilità.

Notare che usare questa Abilità impedisce l'uso in contemporanea dell'Abilità Frenzy.

PILE DRIVER

Quando un giocatore avversario viene Atterrato durante un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può immediatamente commettere un'Azione Fallo gratuita contro il giocatore Atterrato. Per usare questa Abilità, questo giocatore deve trovarsi In Piedi dopo che il risultato dei dadi blocco è stato scelto ed applicato, e deve occupare una casella adiacente a quella del giocatore Atterrato. Poi il giocatore che usa Pile Driver viene collocato Prono nella propria casella e la sua attivazione finisce immediatamente.

STAND FIRM

Questo giocatore può scegliere di non essere spinto indietro sia come risultato di un'Azione Blocco fatta contro di lui che come risultato di una catena di spinte. Usare questa Abilità non previene l'utilizzo dell'Abilità Frenzy da parte di un giocatore avversario che può ancora effettuare la seconda Azione Blocco se questo giocatore è ancora In Piedi dopo la prima.

STRONG ARM

Questo giocatore può aggiungere un modificatore +1 al Test di Abilità Passaggio quando effettua un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra.

Un giocatore che non ha il Tratto Throw Team-Mate, non può avere questa Abilità.

THICK SKULL

Quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro questo giocatore (anche se Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle), può essere mandato KO solo con un risultato di 9 e si considera un risultato di 8 come Stordito. Se il giocatore ha anche il Tratto Stunty, può essere mandato KO solo con un risultato di 8 e si considera un risultato di 7 come Stordito. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.

TRATTI

ALWAYS HUNGRY*

Il giocatore è sempre affamato e, come se non bastasse è disposto a divorare qualsiasi cosa! Se il giocatore usa l'Abilità Throw Team-Mate, tira 1D6 dopo che ha finito di muoversi, ma prima che lanci il compagno di squadra. Con un risultato di 2+ continua con il lancio. Con un risultato di 1, il giocatore prova a mangiare lo sventurato compagno! Tira nuovamente 1D6:

- Un secondo risultato di 1 significa che il compagno viene trangugiato e muore senza nessuna possibilità di salvezza (Medici, Regeneration o altro non possono essere usati). Se il compagno di squadra aveva la palla, questa devia una volta dalla casella che il compagno occupava.
- Se il secondo risultato è 2+ il compagno di squadra riesce a divincolarsi e l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra viene considerata automaticamente come Fumble. Tratta il giocatore con l'Abilità Right Stuff come una palla persa.

ANIMAL SAVAGERY*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se sta effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore si scaglia contro un compagno di squadra:
 - Un compagno di squadra di tua scelta che si trova In Piedi ed adiacente a questo giocatore è immediatamente Atterrato. Questo non è Turnover salvo che il giocatore atterrato non fosse in possesso di palla. Dopo aver effettuato il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio), il giocatore può continuare la sua azione dichiarata se in grado di farla. Se il giocatore con questo Tratto ha delle Abilità utilizzabili, l'Allenatore avversario le può usare contro il giocatore atterrato per il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio).
 - Se questo giocatore non è adiacente a nessuno compagno di squadra In Piedi, la sua attivazione termina immediatamente ed inoltre perde la sua Zona Tackle fino a quando non viene nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore avrebbe eseguito un'azione che può essere eseguita solo una volta per turno di squadra e l'attivazione di questo giocatore è terminata prima che l'azione potesse essere completata, l'azione è considerata eseguita e nessun altro giocatore della tua squadra può eseguire la stessa azione in questo turno di squadra.

ANIMOSITY (X)*

Un giocatore affetto da Animosity odia alcuni compagni di squadra come indicato fra parentesi dopo il nome dell'Abilità nel suo profilo. Questa cosa può essere associata ad una posizione o razza; ad esempio un giocatore può avere Animosity verso un certo singolo tipo di giocatore, in quel caso quel tipo di giocatore è segnato fra parentesi. Altri giocatori possono avere Animosity verso tutti i loro compagni di squadra, in quel caso saranno indicati con Animosity (all team-mates).

Se un giocatore con l'Abilità Animosity effettua un'Azione Passaggio o Hand-Off, ed odia il bersaglio scelto, tira 1D6 prima di tentare il Passaggio o l'Hand-Off. Con un risultato 2+ l'azione si svolge normalmente. Con risultato 1 rifiuta di passare la palla e deve porre immediatamente fine all'azione.

BOMBARDIER

Un giocatore con questo Tratto che sia In Piedi può effettuare un'Azione Speciale "Lanciare una Bomba". Non è un'Azione Passaggio, perciò non consuma l'Azione Passaggio né l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra, per quel turno. Tuttavia un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare questa Azione Speciale ogni turno della propria squadra.

La Bomba viene lanciata, ricevuta o interferita usando le regole delle azioni Passaggio, con le seguenti eccezioni:

- Il giocatore non può muoversi o rialzarsi prima di effettuare un'Azione Lanciare una Bomba.
- La Bomba non rimbalza e si può fermare a terra in una casella occupata. Se un giocatore fallisse la ricezione di una Bomba andrà a terra nella casella che occupa quel giocatore.
- Se il lancio di una Bomba è Fumble, questa esploderà immediatamente nella casella del giocatore che tentava il lancio.
- Se la Bomba finisce a terra in una casella vuota o è ricevuta da un giocatore avversario non è Turnover.
- Un giocatore in possesso della palla può anche ricevere una Bomba.
- Tutte le Abilità utilizzabili quando viene effettuata un'Azione Passaggio possono essere usate anche quando si effettua un'Azione Lanciare una Bomba, con l'eccezione di On the Ball.

Se una Bomba è ricevuta da un giocatore di entrambe le squadre, tirare 1D6:

- Con un risultato di 4+ la Bomba esplode immediatamente, come descritto sotto.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore deve immediatamente rilanciare la Bomba. Questo lancio avviene al di fuori della normale sequenza di gioco.

Se la Bomba finisce su un Portale, esploderà mentre è Teletrasportata senza nessun effetto sul gioco.

Quando una Bomba finisce a terra in una casella, sia che sia vuota o che sia occupata da un giocatore che ha fallito la ricezione o sia una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, esplode immediatamente.

- Se la Bomba esplode in una casella occupata, il giocatore è automaticamente colpito dall'esplosione.
- Tirare 1D6 per ogni giocatore di entrambe le squadre che occupano una casella adiacente a quella dell'esplosione.
 - Con un risultato di 4+ il giocatore è colpito dall'esplosione.
 - Con un risultato 1-3 il giocatore evita l'esplosione.
- Qualunque giocatore In Piedi colpito dall'esplosione è posizionato Prono.
- Effettuare il Tiro Armatura (ed eventuale Tiro Infortunio) per ogni giocatore colpito dalla esplosione, anche se Prono o Stordito.
- Applicare un modificatore +1 sia al Tiro Armatura o al Tiro Infortunio. Questo modificatore può essere applicato dopo che è stato effettuato il tiro.

BONE HEAD*

Tirare 1D6 immediatamente dopo aver dichiarato un'azione per questo giocatore ma prima di svolgerla anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle.

- Con un risultato di 1 il giocatore resta fermo, cercando di ricordarsi cosa doveva fare. Il giocatore non può fare nulla, perde la Zona Tackle e la sua attivazione finisce immediatamente fino alla sua prossima attivazione.
- Con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

DECAY*

Quando questo giocatore subisce un risultato Perdita sulla Tabella degli Infortuni, applicare un modificatore +1 a tutti i tiri effettuati contro di lui sulla Tabella delle Perdite.

DRUNKARD*

Questo giocatore subisce una penalità di -1 al tiro del dado quando tenta un Rush.

HIT AND RUN

Dopo che un giocatore con questo Tratto esegue un'Azione Blocco, può immediatamente muovere di una casella gratis ignorando le Zone Tackle fintantoché sia ancora In Piedi. Deve essere garantito che dopo questo movimento gratuito il giocatore non sia Marcato o stia Marcando un qualsiasi giocatore avversario.

HYPNOTIC GAZE

Durante la sua attivazione il giocatore può usare un'Azione Speciale Hypnotic Gaze. Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare questa Azione Speciale nominare un singolo giocatore avversario In Piedi che non abbia perso la sua Zona Tackle e che sia Marcato da questo giocatore. Poi il giocatore effettua un Test di Agilità applicando un modificatore -1 per ogni giocatore (al di fuori di quello nominato) che lo stia

Marcando. Se il test è superato il giocatore nominato perde la sua Zona Tackle fino alla sua prossima attivazione.

Questo giocatore può muovere prima di effettuare questa Azione Speciale secondo le normali regole del Movimento. Tuttavia una volta che questa Azione Speciale è risolta, questo giocatore non potrà muovere ulteriormente e la sua attivazione è terminata.

KICK TEAM-MATE

Una volta per turno, in aggiunta a qualsiasi altro giocatore che effettui un'Azione Passaggio o Lanciare un Compagno di Squadra, un singolo giocatore con questo Tratto può effettuare un'Azione Speciale "Calciare un Compagno di Squadra" e tentare di calciare un compagno di squadra con il tratto Right Stuff, In Piedi, ed adiacente a lui.

Per effettuare questa Azione Speciale seguire le stesse regole per l'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Tuttavia se l'Azione Speciale Calciare un Compagno di Squadra è un Fumble, il giocatore calciato è automaticamente rimosso dal campo e si tira un Tiro Infortunio considerando un risultato Stordito come KO (notare che se il giocatore che stava calciando il compagno ha anche l'Abilità Mighty Blow (+X), l'Allenatore avversario può usarla sul Tiro Infortunio. Se stava trasportando la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trovava il giocatore che la trasportava.

LONER (X+)*

Un giocatore con l'Abilità Loner può usare i Re-Roll di Squadra ma deve prima tirare 1D6. Con un risultato uguale o più alto del numero indicato fra parentesi, può usare il Re-Roll di Squadra normalmente. Altrimenti il risultato originale resta, senza che venga ripetuto il tiro, ma il Re-Roll di Squadra è perso come se fosse stato usato.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

NO HANDS*

Il giocatore è incapace di entrare fisicamente in possesso della palla. Non può tentare di Raccogliere, Interferire o Ricevere la palla. Ogni tentativo di fare ciò fallisce automaticamente e la palla rimbalza. Se prova ad entrare volontariamente in una casella con la palla, non può provare a raccoglierla. Essa rimbalza e causa un Turnover come se avesse fallito un tentativo di Raccogliere la palla.

PICK-ME-UP

Alla fine del turno avversario, tirare un d6 per ogni giocatore Prono, non Stordito della propria squadra entro 3 caselle dal giocatore In Piedi con questo Tratto. Con un risultato di 5+, il giocatore Prono può immediatamente alzarsi in piedi.

PLAGUE RIDDEN

Una volta per partita se un giocatore avversario con caratteristica di ST (Forza) 4 o meno che non abbia i Tratti Decay, Regeneration o Stunty subisce sulla Tabella delle Perdite un risultato di 15-16 Morto come effetto di un'Azione Blocco o Fallo commessa da un giocatore con questo Tratto della tua squadra, ed il giocatore avversario non può essere salvato dal Medico, puoi usare questo Tratto. Se lo fai il giocatore avversario non muore ma viene infettato dalla peste virulenta.

Se la tua squadra sta giocando per il Collegio della Vita un nuovo Rotter Lineman può essere piazzato immediatamente nello spazio Riserve della panchina della tua squadra (questo potrebbe portare la squadra ad avere oltre 16 giocatori per il resto della partita). Durante la fase 4 della Sequenza Post-Partita, il giocatore può essere ingaggiato permanentemente esattamente come un Giocatore Vagabondo (Journeymen) che ha giocato per la tua squadra.

POGO STICK

Durante il suo movimento invece di Saltare oltre una singola casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, il giocatore con questo Tratto può scegliere di Saltare oltre ogni singola casella adiacente, incluse quelle vuote o occupate da giocatori In Piedi.

Inoltre quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per Saltare oltre un giocatore Prono o Stordito o Saltare oltre una casella vuota o una occupata da un giocatore In Piedi, può ignorare qualsiasi modificatore negativo che si applicherebbero normalmente per essere Marcato nella casella di partenza o di arrivo del Salto.

Un giocatore con questo Tratto non può avere l'Abilità Leap.

PROJECTILE VOMIT

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Proiettile di Vomito". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale "Proiettile di Vomito". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale "Proiettile di Vomito" tirare 1D6:

- Con un risultato di 2+ questo giocatore rigurgita bile acida contro il bersaglio dichiarato.
- Con un risultato di 1 rutta e sbuffa ricoprendosi di bile,
- In entrambi i casi, un Tiro Armatura è eseguito contro il giocatore colpito dal Proiettile di Vomito. Questo Tiro Armatura non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.

Questo giocatore può effettuare questa Azione Speciale una sola volta per turno (es. non può essere usata insieme alle Abilità Frenzy o Multiple Block).

REALLY STUPID*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'azione che vuole effettuare ma prima di averla effettuata, deve tirare 1D6 applicando un modificatore 2+ al tiro del dado se questo giocatore è adiacente ad uno o più dei suoi compagni di squadra che non abbiano questo Tratto:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore resta fermo cercando di ricordarsi cosa doveva fare e la sua attivazione termina immediatamente. Il giocatore perde la sua Zona Tackle fino a quando non sarà nuovamente attivato.
- Con un risultato di 4+ continua la sua attivazione normalmente ed effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

REGENERATION

Dopo che un Tiro Perdita è stato effettuato contro questo giocatore tirare 1D6. Con un risultato di 4+ il giocatore guarisce dalla Perdita e viene collocato invece nello spazio delle Riserve. Con un risultato 1-3 il tiro Perdita viene applicato normalmente.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

RIGHT STUFF*

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) di 3 o meno, può essere lanciato da un altro giocatore della sua squadra che ha l'Abilità Throw Team-Mate.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

STAB

Invece di effettuare un'Azione Blocco (di propria iniziativa o come parte di un'Azione Blitz), questo giocatore può effettuare un'Azione Speciale "Stab". Esattamente come descritto per un'Azione Blocco, indicare un singolo giocatore avversario In Piedi come Bersaglio dell'Azione Speciale "Stab". Non c'è limite al numero di quanti giocatori con questo Tratto possono effettuare questa Azione Speciale durante il turno della propria squadra.

Per effettuare un'Azione Speciale "Stab" tirare un Tiro Armatura contro il bersaglio:

- Se l'Armatura viene rotta, il giocatore viene posizionato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso. Questo Tiro Infortunio non può essere modificato in nessun modo.
- Se l'Armatura del bersaglio non viene rotta, questo Tratto non ha nessun effetto.
- Se Stab è usata come parte di un'Azione Blitz, il giocatore non può continuare a muovere dopo averlo usato.

STUNTY*

Quando questo giocatore effettua un Test di Agilità per un Dodge ignora qualsiasi modificatore -1 per essere Marcato nella casella in cui ha mosso salvo che non abbia anche il Tratto Bombardier.

Inoltre quando un giocatore avversario tenta di Interferire un'Azione Passaggio effettuata da questo giocatore, può applicare un modificatore +1 al suo Test di Agilità.

Per finire i giocatori con questo Tratto sono più inclini a farsi male. Perciò quando un Tiro Infortunio viene effettuato contro di essi, tirare 2D6 e consultare la Tabella degli Infortuni Stunty.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono, Stordito o ha perso la sua Zona Tackle.

TAKE ROOT*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se abbia perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato l'Azione che vuole eseguire, ma prima di eseguirla, tirare 1D6:

- Con un risultato di 1 il giocatore diventa "Radicato",
 - Un giocatore Radicato non può muovere volontariamente per nessuna ragione dalla casella che occupa o fino alla fine del Drive in atto o fino a quando non sia Atterrato o posizionato Prono.
 - Un giocatore Radicato può effettuare qualsiasi azione possa compiere senza dover usare il movimento. Ad esempio può effettuare un'Azione Passaggio ma non può muovere prima di farla.
- con un risultato di 2+ continua la sua attivazione ed effettua l'azione dichiarata.

Se hai dichiarato che questo giocatore vuole effettuare un'azione che include movimento (Passaggio, Hand-Off, Blitz o Fallo) prima di diventare Radicato, può completare l'azione se possibile. Se non può farlo l'azione è considerata completata, e nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

THROW TEAM-MATE

Se questo giocatore ha una caratteristica di ST (Forza) 5 o più, può effettuare un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra che gli permette di lanciare un compagno di squadra con il Tratto Right Stuff.

TIMMM-BER!

Se questo giocatore ha una caratteristica di MA (Capacità di Movimento) di 2 o meno, applicare un modificatore +1 al tiro del dado quando tenta di rialzarsi per ogni compagno di squadra Libero ed In Piedi che gli sia al momento adiacente. Con un 1 naturale è sempre un fallimento senza tenere conto di quanti compagni di squadra lo stiano aiutando.

Questo Tratto può essere usato anche se il giocatore è Prono o ha perso la sua Zona Tackle.

TITCHY*

Questi giocatori possono aggiungere un modificatore +1 ad ogni Test di Agilità che effettuano quando tentano un Dodge. Tuttavia se un giocatore avversario Dodgia in una casella nella Zona Tackle di questo giocatore, esso non conta che stia Marcando il giocatore che si muove ai fini di calcolare i modificatori per il Test di Agilità.

UNCHANNELLED FURY*

Quando questo giocatore è attivato, anche se Prono o se ha perso la sua Zona Tackle, immediatamente dopo aver dichiarato un'azione ma prima di averla effettuata, tira 1D6, aggiungendo un modificatore +2 se stai effettuando un'Azione Blocco o Blitz (o un'Azione Speciale permessa da una Abilità o Tratto che può essere effettuata al posto dell'Azione Blocco):

- Con un risultato di 1-3 il giocatore ruggisce rabbiosamente e la sua attivazione termina immediatamente.
- Con un risultato di 4+, questo giocatore continua la sua attivazione normalmente e effettua la sua azione dichiarata.

Se hai dichiarato un'azione che può essere effettuata una sola volta nel turno di quella squadra, e l'attivazione del giocatore finisce prima che l'azione sia completata, nessun altro giocatore della squadra può effettuare quella stessa azione in quel turno di squadra.

SQUADRE



COLLEGE OF FIRE

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blocker Lineman	70.000	4	3	4+	5+	10+	Block, Tackle, Thick Skull	GS	A
Gnoblur Lineman	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
Bloodborn Marauder Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Frenzy	GM	AS

(0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Sure Hands, Thick Skull	GP	AS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dwarf Blitzier	80.000	5	3	3+	4+	10+	Block, Thick Skull	GS	AP

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Troll Slayer	95.000	5	3	4+	-	9+	Block, Dauntless, Frenzy, Thick Skull	GS	A

(0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Ogre Blocker	140.000	5	5	4+	5+	10+	Bone Head, Mighty Blow (+1), Thick Skull, Throw Team-Mate	S	AGP
Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Bone Head, Kick Team-Mate, Mighty Blow (+1), Thick Skull	PS	AG



COLLEGE OF SHADOW

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Lineman	70.000	6	3	2+	4+	9+		AG	S
Skaven Lineman	50.000	7	3	3+	4+	8+		G	AMS
Goblin Lineman	40.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GPS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Runner	80.000	7	3	2+	3+	8+	Dump-Off	AGP	S
Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Dodge	AG	MPS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Dark Elf Blitzzer	100.000	7	3	2+	4+	9+	Block	AG	PS
Skaven Blitzzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Block	GS	AMP

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Pass, Sure Hands	GP	AMS

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Witch Elf	110.000	7	3	2+	5+	8+	Dodge, Frenzy, Jump UP	AG	PS
Assassin	85.000	7	3	2+	5+	8+	Shadowing, Stab	AG	PS



COLLEGE OF METAL

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Goblin Bruiser Lineman	45.000	6	2	3+	4+	8+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Thick Skull	A	GPS
Orc Lineman	50.000	5	3	3+	4+	10+		G	AS
Human Lineman	50.000	6	3	3+	4+	9+		G	AS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Orc Blitzer	80.000	6	3	3+	4+	10+	Block	GS	AP
Human Blitzer	85.000	7	3	3+	4+	9+	Block	GS	AP

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Orc Thrower	65.000	5	3	3+	3+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS

(0-6) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Black Orc	90.000	4	4	4+	5+	10+	Brawler, Grab	GS	AP
Big Un Blocker	90.000	5	4	4+	-	10+		GS	A
Bodyguard	90.000	6	3	3+	5+	9+	Stand Firm, Wrestle	GS	A
Bloodseeker	110.000	5	4	4+	6+	10+	Frenzy	GMS	A



COLLEGE OF LIGHT

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Lineman	60.000	6	3	2+	4+	8+		AG	S
Imperial Retainer Lineman	45.000	6	3	4+	4+	8+	Fend	G	AS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Catcher	100.000	8	3	2+	4+	8+	Catch, Nerves of Steel	AG	S
Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Catch, Dodge	AG	PS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Blitzzer	115.000	7	3	2+	3+	9+	Block, Side Step	AG	PS

(0-4) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Elven Union Thrower	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S
Imperial Thrower	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pass, Running Pass	GP	AS



COLLEGE OF DEATH

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skeleton Lineman	40.000	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull	G	AS
Zombie Lineman	40.000	4	3	4+	-	9+	Regeneration	G	AS

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Ghoul Runner	75.000	7	3	3+	4+	8+	Dodge	AG	PS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wraith	95.000	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step	GS	A
Wight Blitzer	90.000	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration	GS	AP

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Flesh Golem	115.000	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Thick Skull, Stand Firm	GS	A

(0-2) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Mummy	125.000	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration	S	AG



COLLEGE OF LIFE

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Halfling Hopeful Lineman	30.000	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty	A	GS
Rotter Lineman	35.000	5	3	4+	6+	9+	Decay, Plague Ridden	GM	AS
Snotling Lineman	15.000	5	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty, Titchy	A	G
Wood Elf Lineman	70.000	7	3	2+	4+	8+		AG	S

(0-4) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Stilty Runna	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Right Stuff, Side Step, Sprint, Stunty	A	G
Halfling Catcher	55.000	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty	A	GS
Wood Elf Catcher	90.000	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge	AG	PS

(0-2) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wardancer	125.000	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap	AG	PS

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Wood Elf Thrower	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pass	AGP	S

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Halfling Hefty	50.000	5	2	3+	3+	8+	Dodge, Fend, Stunty	AP	GS
Bloater	115.000	4	4	4+	6+	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Plague Ridden, Regeneration	GMS	A

(0-4) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Fungus Flinga	30.000	5	1	3+	4+	6+	Bombardier, Dodge, Right Stuff, Side Step, Stunty	AP	G
Fun-Hoppa	20.000	6	1	3+	5+	6+	Dodge, Pogo Stick, Right Stuff, Side Step, Stunty	A	G

(0-2) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Mighty Blow (+1), Stand Firm, Strong Arm, Take Root, Thick Skull, Throw Team-Mate, Timmm-ber!	S	AGP
Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Always Hungry, Loner (3+), Mighty Blow (+1), Projectile Vomit, Really Stupid, Regeneration, Throw Team-Mate	S	AGP
Rotspawn	140.000	4	5	5+	-	10+	Disturbing Presence, Foul Appearance, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Plague Ridden, Really Stupid, Regeneration, Tentacles	S	AGM



COLLEGE OF BEASTS

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beastmen Runner Lineman	60.000	6	3	3+	4+	9+	Horns	GMS	AP

(0-2) RUNNERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Werewolf	125.000	8	3	3+	4+	9+	Claws, Frenzy, Regeneration	AG	PS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Pestigor	75.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Plague Ridden, Regeneration	GMS	AP
Khorngor	70.000	6	3	3+	4+	9+	Horns, Juggernaut	GMS	AP

(0-4) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chaos Chosen Blocker	100.000	5	4	3+	5+	10+		GMS	A
Ulfwerener	105.000	6	4	4+	-	9+	Frenzy	GS	A

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Beer Boar	20.000	5	1	3+	-	6+	Dodge, No Hands, Pick-Me-Up, Stunty, Titchy	-	-

(0-3) BIG GUYS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Minotaur	150.000	5	5	4+	-	9+	Frenzy, Horns, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Thick Skull, Unchannelled Fury	MS	AG
Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Bone Head, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	AG
Rat Ogre	150.000	6	5	4+	-	9+	Animal Savagery, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail	S	AGM
Bloodspawn	160.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Frenzy, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchannelled Fury	MS	AG
Yhetee	140.000	5	5	4+	-	9+	Claws, Disturbing Presence, Frenzy, Loner (4+), Unchannelled Fury	S	AG



COLLEGE OF HEAVENS

(0-16) LINEMEN

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Skink Runner Lineman	60.000	8	2	3+	4+	8+	Dodge, Stunty	A	GPS
Norse Raider Lineman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Block, Drunkard	G	AS
Eagle Warrior Linewoman	50.000	6	3	3+	4+	8+	Dodge	G	AS

(0-4) BLITZERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Noble Blitzter	105.000	7	3	3+	4+	9+	Block, Catch	AG	PS
Norse Berserker	90.000	6	3	3+	5+	8+	Block, Frenzy, Jump Up	GS	AP
Piranha Warrior Blitzter	85.000	7	3	3+	5+	8+	Dodge, Hit and Run, Jump Up	AG	S

(0-2) THROWERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Human Thrower	80.000	6	3	3+	2+	9+	Pass, Sure Hands	GP	AS
Python Warrior Thrower	75.000	6	3	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Pass, Safe Pass	GP	AS

(0-6) BLOCKERS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Saurus Blocker	85.000	6	4	5+	6+	10+		GS	A
Jaguar Warrior Blocker	100.000	6	4	3+	5+	9+	Defensive, Dodge	GS	A

(0-2) SPECIALS

POSIZIONE	COSTO	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI	PRIM.	SECOND.
Chamaleon Skink	70.000	7	2	3+	3+	8+	Dodge, On the Ball, Shadowing, Stunty	A	GPS
Valkyrie	95.000	7	3	3+	3+	8+	Catch, Dauntless, Pass, Strip Ball	AGP	S