

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 Blocco (come descritto a [pagina 55](#)), può scegliere di ignorare questo risultato e di non essere Atterrato. Se entrambi i giocatori hanno l'Abilità Blocco, 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 di fronte.



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 54](#)), 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.

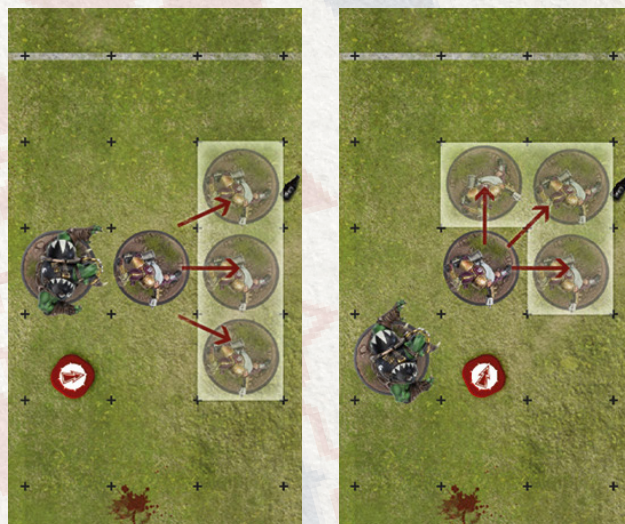
SCEGLIERE E APPLICARE IL RISULTATO

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 c'è 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 indietro deve essere una casella non occupata. Se ciò non è possibile, il giocatore spinto indietro sarà spinto in mezzo alla folla (vedi nella pagina successiva) o si verificherà una spinta a catena (vedi sotto). Nota che solo i giocatori possono occupare una casella, se una casella contiene solo la palla o una botola, 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 la palla, la palla rimbalzerà. Un giocatore non può tentare di raccogliere la palla 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 sopra. 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 fra la folla.



SPINTO FRA LA FOLLA

Se un giocatore occupa una casella adiacente a una linea laterale o all'interno di una Zona di Meta quando viene spinto indietro, e se l'unica casella in cui può essere spinto è occupata, o se non ci sono caselle in cui può essere spinto, il giocatore sarà "spinto tra la folla".

Un giocatore che viene spinto tra la folla è immediatamente rimosso dal gioco e collocato nella Panchina della propria squadra. Un giocatore spinto in mezzo alla folla rischia un "Infortunio da parte della Folla", come descritto a [pagina 33](#). Questo determinerà se il giocatore è posto nello spazio Riserve, KO o Infortunati.

Se un giocatore in possesso di palla viene spinto tra la folla, la palla verrà rilanciata in campo dalla folla come descritto a [pagina 27](#). Inoltre, se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla viene spinto tra la folla, si causa un Turnover.

ATTERRATO

Diversi risultati dei dadi blocco causano che uno (o entrambi!) i giocatori siano Atterrati, come descritto a [pagina 11](#). Questo può portare a un Turnover, come descritto a [pagina 7](#), 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, semplicemente il risultato viene alterato poiché nessun Tiro Armatura è eseguito 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 lanci di dadi. Quando un giocatore insegue, è una mossa libera; non ha bisogno di effettuare il 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 22](#), 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 23](#). 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 il Rush, come descritto a [pagina 23](#). 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 il Rush per guadagnare la casella di Capacità di Movimento richiesta. Se non può eseguire il Rush, non può eseguire l'Azione Blocco (o un'Azione Speciale).