

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
Death Match	44
Sponsor	50
Incentivi	52
Abilità e Trattati	54
Agilità	55
Generale	56
Mutazione	57
Passaggio	58
Forza	59
Tratti	60
Squadre	64

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.

V3.0 - Aggiornato alle Errata Corrigere - Maggio 2023 e Aggiunta Espansione di Death Match.



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.

