

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 54](#).

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.

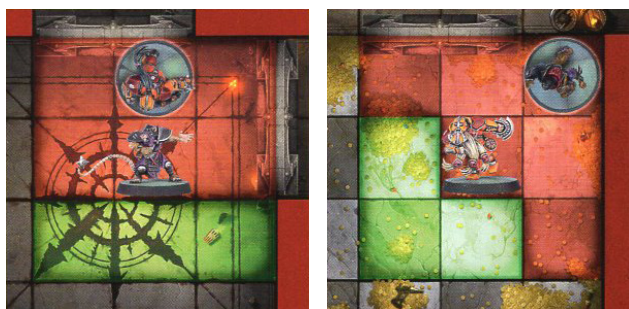
Notare che se il giocatore è Libero nella casella in cui ha mosso, non ci sono modificatori da applicare perché era Marcato. Tuttavia, potrebbero esserci dei modificatori da applicare per altri motivi, come le Abilità e i Trattati utilizzati da un giocatore avversario.

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](#).

RACCOGLIERE 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.