

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 56](#)), 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 55](#)), 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.

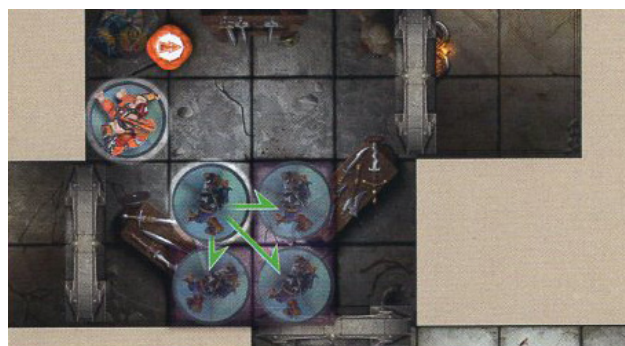
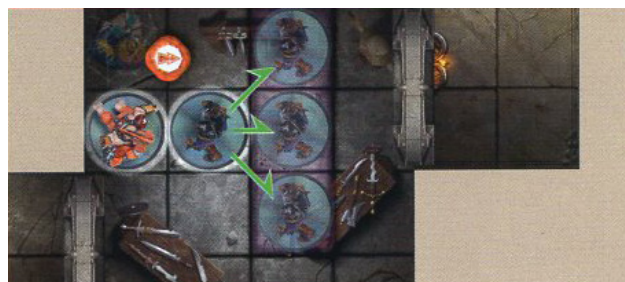
SCEGLIERE E APPLICARE IL RISULTATO

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:

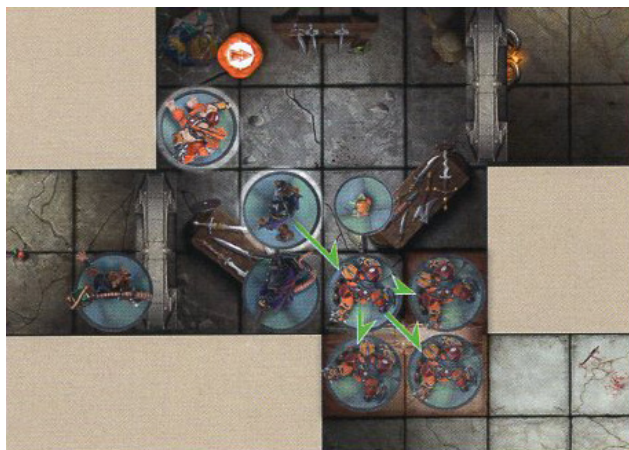


La casella in cui viene spostato il giocatore spinto deve essere una casella non occupata. Se ciò non è possibile, il giocatore spinto indietro sarà sia spinto contro un muro (vedi [pagina 30](#)) o si verificherà una spinta a catena (vedi [pagina 30](#)). Nota che solo i giocatori possono occupare una 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 62](#)) 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.