



# DEATHBOWL

Deathbowl è una variante del gioco Blood Bowl di Games Workshop, il gioco del fantasy football. La premessa di base è che Blood Bowl può essere migliorato soltanto incrementando la quantità di Blood Bowl presente. Quindi: il doppio di squadre, allenatori, zone di meta e palle. Le origini di Deathbowl sono avvolte nel mistero, ma i canadesi Notorious\_JTB, jrock56 e twodiceblock hanno fatto del loro meglio per rendere popolare il sistema e definire le regole. Come per gli altri eventi di Blood Bowl, gli organizzatori possono scegliere di personalizzare i propri tornei di Deathbowl, ma le modifiche dovrebbero essere mantenute entro limiti ragionevoli. Tali giudizi verranno emessi dal Tournament Director NAF quando un evento viene sottoposto a sanzione.

## ★ REGOLE DI BLOOD BOWL ★

Al di fuori delle modifiche specificamente descritte di seguito, le partite verranno giocate utilizzando le regole più recenti di Blood Bowl.

## ★ CREAZIONE DELLA SQUADRA ★

Non ci sono preoccupazioni particolari per quanto riguarda il team building, anche se probabilmente è meglio che le regole del torneo siano limitate nel limitare le possibilità di Casualty. Nel caso in cui venga indotto un Master Chef, gli effetti vengono avvertiti solo dall'avversario seduto di fronte a quella squadra.

## ★ CLASSIFICHE E PUNTEGGI ★

Dopo ogni partita, gli allenatori di ciascun tavolo vengono classificati in base al numero di Touchdown segnati:

- 1° posto - 40 punti
- 2° posto - 30 punti
- 3° posto - 20 punti
- 4° posto - 10 punti

La squadra più violenta (con il maggior numero di vittime per blocchi, falli, crowd surfing e armi segrete) ottiene 6 punti bonus.

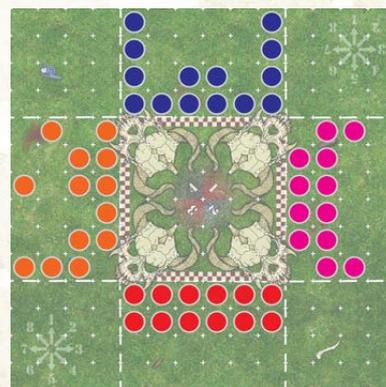
Gli allenatori in parità condividono i punti per i loro posti. Ad esempio, un pareggio a quattro per il primo posto si risolve in 25 punti ciascuno  $((40+30+20+10)/4)$ . Un pareggio a tre per il primo posto dà come risultato 30 punti ciascuno  $((40+30+20)/3)$ , con 10 punti per il 4° posto.

## ★ REGOLE DI DEATHBOWL ★

**IL CAMPO:** Deathbowl si gioca su un campo appositamente progettato con quattro squadre e due palloni in gioco contemporaneamente.



**SET-UP:** le squadre si schierano a ridosso o dietro la "linea di scrimmage" nella propria sezione di set-up. Ogni allenatore deve avere almeno tre giocatori sulla linea, senza giocatori nelle zone larghe. Ogni allenatore si schiera in modo casuale di fronte a uno dei tre avversari per il round. Non c'è il calcio d'inizio. I palloni vengono posizionati in uno dei quattro quadrati centrali, scelti casualmente (tramite D4 e D3). Tutti i giocatori possono schierare le proprie squadre in campo contemporaneamente con un minimo di 11 giocatori e un massimo di 16 giocatori. Ogni coach tira un D6, chi ottiene il risultato più alto va per primo e continua in senso orario da lì per tutto il primo tempo.

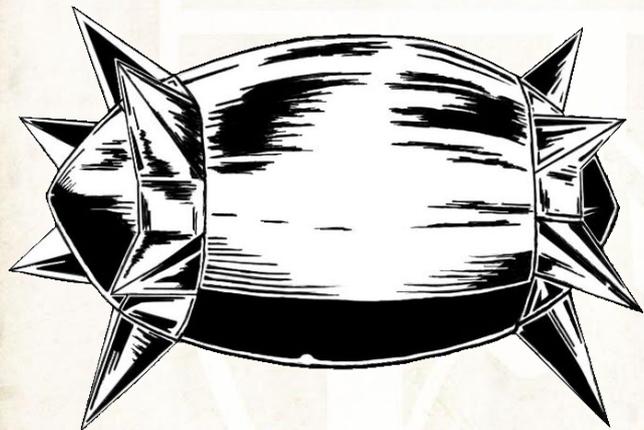


**GIOCO CONTINUO:** Deathbowl si gioca come al solito nell'arco di due tempi da otto turni, ma dopo la preparazione iniziale, il gioco continua fino all'intervallo, indipendentemente da eventuali touchdown segnati. Il secondo tempo procede allo stesso modo fino alla fine del tempo. Dopo l'intervallo, il giocatore che ha giocato l'ultimo turno nel primo tempo ha il primo turno e il gioco procede in senso antiorario attorno al tavolo. Se un limite di tempo viene raggiunto, o sta per essere raggiunto, a ciascun allenatore dovrebbe essere assegnato un numero identico di turni.

**LIMITI DI TEMPO:** si consiglia che le partite durino 3,5 ore. Anche con così tanto tempo a disposizione, i giocatori dovrebbero essere tenuti a rispettare un limite rigoroso di 3,5 minuti in tutti i turni. Il tempo supplementare non viene mai giocato. Il Fan Factor e il meteo non hanno alcun ruolo nel gioco. Non hanno alcun effetto nel Deathbowl.

**SEGNARE:** Il turno di una squadra termina se un giocatore entra nella end zone e segna un touchdown. Se un giocatore che trasporta una palla entra nella end zone su una casella contenente una palla a terra, lo scatter viene risolto prima della fine del turno. Questo è l'unico modo attualmente identificato per segnare due touchdown in un turno con la stessa squadra. Una volta segnato un touchdown, la palla viene rimossa dal campo e rientra in gioco in una delle quattro caselle centrali (lancia un D4) e si ferma lì, a meno che la casella non sia occupata. Se la casella è occupata da un giocatore in piedi, il giocatore può tentare di prendere la palla proprio come avviene con il rimbalzo alla fine del regolare calcio d'inizio di Blood Bowl (palla che rimbalza). Se la casella è occupata da un giocatore prono o stordito o dall'altra palla, la nuova palla rimbalza una volta dalla casella. On the Ball non può essere utilizzato quando una palla viene teletrasportata in gioco in questo modo. Le squadre continuano a giocare dopo un touchdown, dato che un nuovo schieramento si verifica soltanto all'intervallo tra i due tempi.

**INTERVALLO:** All'intervallo (come nel Blood Bowl), il gioco si ferma e le squadre si dispongono come descritto sopra. Inoltre, a metà partita tutti i giocatori KO tornano in azione senza bisogno di tiri di dado. Tutti i giocatori messi KO nel secondo tempo non tornano in gioco. Tutti i giocatori infortunati che sono riusciti a rigenerarsi o che sono stati curati da un apotecario possono tornare in gioco solo durante l'intervallo.

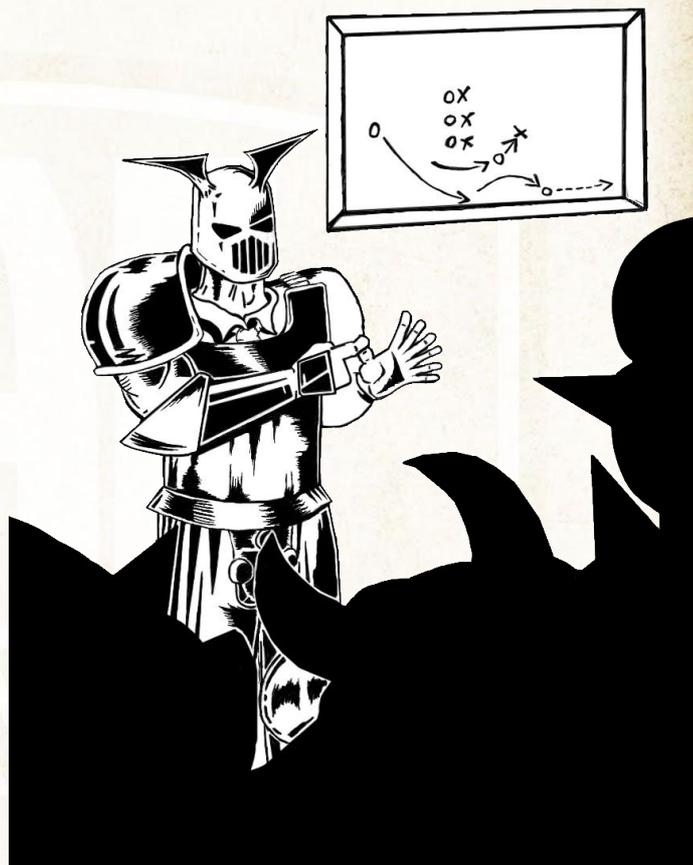


**AZIONI:** Ogni squadra può effettuare un'azione Blitz contro ciascuna delle squadre avversarie. Ciascuna squadra può effettuare un'azione di Passaggio con ciascuna palla, ma non due volte con una palla. Pertanto, una squadra potrebbe invece lanciare due giocatori con l'abilità Right Stuff, oppure un giocatore e una palla. Tuttavia, nessun giocatore o palla può essere lanciato due volte in un turno. Ciascuna squadra può eseguire un'azione di Hand-off con ciascuna palla, ma non due volte con la stessa palla.

Ciascuna squadra può intraprendere un'azione di fallo contro ciascuna delle squadre avversarie. Tuttavia, l'arbitro espellerà i giocatori seguendo le normali regole del Blood Bowl. Un turnover terminerà comunque il turno con tutte le azioni non utilizzate perse come nel Blood Bowl.

Inoltre, se viene dichiarato un Blitz e non viene lanciato alcun dado blocco, non si possono intraprendere ulteriori azioni Blitz contro quella squadra in questo turno. Se si sbaglia il tiro per qualsiasi Tratto negativo, ad esempio Really Stupid, dopo aver dichiarato un Blitz su un avversario, non puoi quindi dichiarare un Blitz contro la stessa squadra avversaria fino al turno di squadra successivo.

Quando si effettua un Blitz contro una squadra avversaria, il giocatore che lo dichiara deve trovarsi nel raggio d'azione del bersaglio previsto per dichiarare il Blitz.



**ASSISTENZA A BLOCCHI E FALLI:** gli assist funzionano come nel normale Blood Bowl per i giocatori delle squadre direttamente coinvolte in un blocco o un fallo. Tuttavia, anche le altre squadre potrebbero voler essere coinvolte. Un giocatore può assistere ad un Blocco o ad un Fallo commesso da un avversario se l'unica zona di placcaggio avversaria in cui si trova è la vittima del Blocco o del Fallo. Se si trovano in qualsiasi altra zona di placcaggio avversaria non possono fornire assistenza. L'unica eccezione a ciò è se il giocatore ha l'abilità Guardia, nel qual caso può sempre assistere un Blocco a meno che Defensive non lo neutralizzi. Ciò si applica ai falli nello stesso modo indicato sopra.

Al fine di semplificare il gioco e contrastare eventuali malumori, i TO possono decidere di stabilire che i giocatori di squadre non direttamente coinvolte in azioni di blocco o fallo assistano o non assistano per impostazione predefinita. Tutte le zone di placcaggio avversarie contano come avversarie ai fini della raccolta della palla, della presa, ecc. per impostazione predefinita (ovvero un allenatore avversario non può mai decidere di non impedirti di raccogliere la palla).

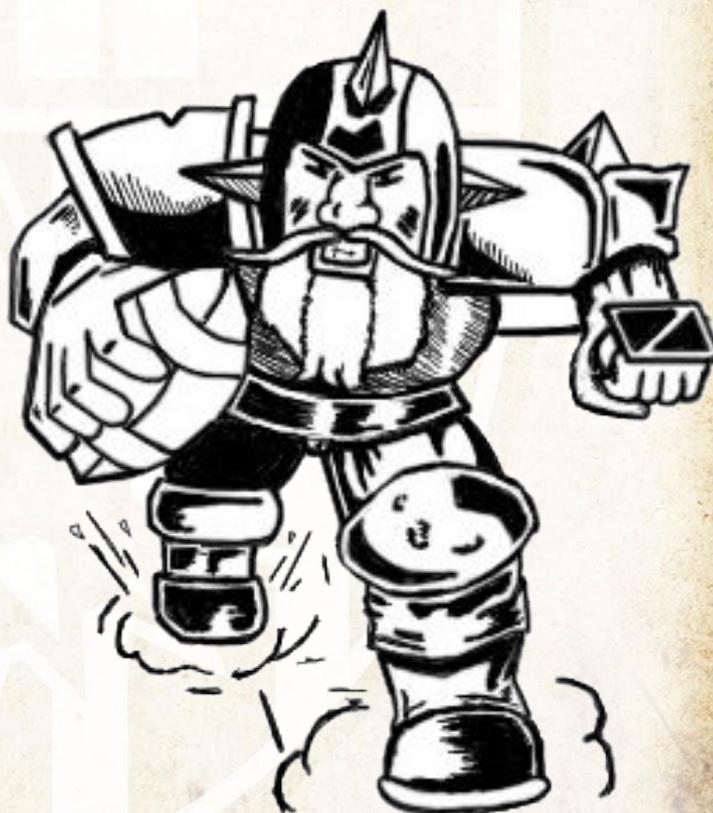
**MANEGGIARE LA PALLA:** Nessun giocatore può in qualsiasi momento essere in possesso di più di una palla. Ogni volta che un giocatore con una palla interagisce con l'altra palla, risolve se aveva il tratto No Hands. Un giocatore non può lasciar cadere la palla che ha per tentare di raccogliere l'altra. Una squadra può passare e passare ogni palla una volta per turno. Una squadra non può, tuttavia, passare o fare hand-off con la stessa palla più di una volta nello stesso turno, come nelle regole standard del Blood Bowl.

La palla non può mai essere passata attraverso nessuno dei quattro quadrati angolari. Per determinare ciò, quando si passa una palla, l'intero righello della distanza deve trovarsi nell'area di campo giocabile.

**INTERFERENZA SUL PASSAGGIO:** Se giocatori di squadre diverse possono interferire con un passaggio, il giocatore più vicino a quello che lancia può effettuare il tentativo per primo.

Se due o più giocatori sono ugualmente vicini, gli allenatori tirano fuori per determinare quale giocatore può effettuare il primo tentativo. Se il primo giocatore non riesce a deviare o intercettare, il giocatore successivo ha una possibilità, se il secondo giocatore fallisce allora un giocatore della terza squadra ha una possibilità. Tuttavia, ciascuna squadra può effettuare un solo tentativo di interferenza sul passaggio. L'abilità Cloud Burster può essere utilizzata contro tutti e tre gli avversari.

**GALATEO DEL TURNO:** puoi contrattare e negoziare quanto vuoi nel tuo turno o nel turno di un allenatore avversario se è lui ad avviare la discussione. Tuttavia, poiché tutti gli allenatori hanno un limite di tempo per il proprio turno, è scortese e contro le regole avviare una discussione del genere durante il turno di un avversario. È ingiusto nei confronti di tutti gli allenatori al tavolo e del torneo che un altro allenatore "consigli" sulle azioni di un altro allenatore. Sebbene sia accettabile ricordare a un allenatore di muovere un giocatore per bloccare un potenziale touchdown, non è accettabile pianificare l'intero turno.



### ★ CREDITI ★

Queste regole sono sviluppate per conto della NAF da Jrock56 con un ringraziamento speciale a Notorious\_JTB, twodiceblock ManticoreRich e TheHurricane. A seguito di un processo di revisione delle varianti, questa versione aggiornata del documento è stata sviluppata da Melifax e Megamind con disegni di Garion nel 2024. Traduzione di Java.

Blood Bowl e tutti i marchi commerciali associati sono di proprietà di Games Workshop.



# DEATHBOWL SEVENS

Deathbowl Sevens è una variante per Blood Bowl di Games Workshop, il gioco del fantasy football. La prima regola di Deathbowl Sevens è che non si parla di Deathbowl Eights. Questa variante in realtà si gioca con otto giocatori per squadra in campo, ma per qualche motivo sconosciuto sorvoliamo su questo fatto matematico e ci si riferisce a questo gioco emozionante come Death Bowl Sevens. Evidentemente qualcuno nella gerarchia delle NAF ha accettato una bella tangente.

Anche se caotiche, emozionanti e altrimenti favolose, le partite del Deathbowl possono richiedere un po' di tempo per essere completate con quattro squadre complete in campo. Per questo motivo, Deathbowl Sevens (D7s) è stato sanzionato per il gioco nei tornei NAF. D7s combina tutto il caos e il divertimento a quattro di Deathbowl con la natura amatoriale e rapida di Blood Bowl Sevens.

Come per gli altri eventi di Blood Bowl, gli organizzatori possono scegliere di personalizzare i propri tornei Sevens, ma le modifiche dovrebbero essere mantenute entro limiti ragionevoli. Tali giudizi verranno emessi dal Tournament Director NAF quando un evento viene sottoposto a sanzione.

A meno che non sia indicato di seguito, D7 segue le stesse regole di Deathbowl.

## ★ REGOLE DI BLOOD BOWL ★

Al di fuori delle modifiche specificamente descritte di seguito, le partite verranno giocate utilizzando le regole correnti di Blood Bowl. Determina in modo casuale i posti a sedere e chi giocherà per primo, quindi continua in senso orario

## ★ CREAZIONE DELLA SQUADRA ★

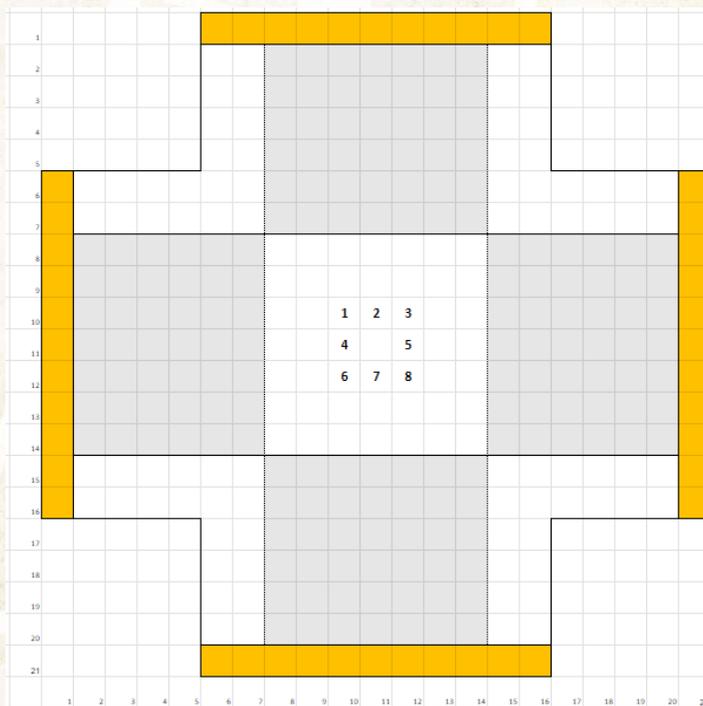
Queste regole per la creazione della squadra sono altamente raccomandate, poiché sono state testate a lungo e le modifiche potrebbero sbilanciare questa versione del gioco. Detto questo, le modifiche sono consentite a meno che non siano ritenute troppo trasformative o sbilancianti.

- ★ Le squadre possono essere acquistate utilizzando 700.000 monete d'oro.
- ★ Le squadre possono essere selezionate da uno qualsiasi dei roster approvati dalla NAF, incluso Slann.
- ★ In Deathbowl Sevens, una squadra non può avere meno di 8 o più di 11 giocatori nel proprio roster. Ogni squadra schiererà otto giocatori alla volta.
- ★ A differenza delle altre varianti Sevens, non c'è limite di 4 giocatori "positional" durante la creazione della squadra.
- ★ I reroll di squadra vengono acquistati al prezzo normale, tuttavia, poiché la partita è un formato di gioco continuo e non prevede "metà" o "drive", ciascun reroll può essere utilizzato solo una volta per partita. Anche l'abilità Leader è limitata in questo modo.

- ★ Poiché non sono previsti eventi Kick-Off, lo staff non è disponibile per l'acquisto a parte l'apotecario.
- ★ È vietato indurre maghi, Journeymen, carte, cheerleader o assistenti allenatori part-time, e mercenari. Tutti gli altri incentivi standard sono disponibili per l'acquisto.
- ★ A differenza del Deathbowl normale, all'inizio di una partita di Deathbowl Sevens, le squadre con un Halfling Master Chef potranno costringere **tutti e tre** i loro avversari a perdere i reroll.
- ★ Si consiglia vivamente di non consentire agli Star Player di partecipare, per quanto Lord Borak voglia avere tre volte il solito numero di avversari da mutilare.

## ★ CAMPO DI DEATHBOWL SEVENS ★

Il campo D7 è simile nel design al campo Deathbowl (due campi che si incrociano a forma di "+"), tranne per il fatto che viene utilizzato il campo della variante Sevens. L'intersezione di due campi 11x20 si traduce in un disegno 21x21 per creare Lines of Scrimmage (LoS) uguali per tutte e quattro le squadre. A causa del numero dispari di caselle sulla LoS per ciascuna squadra, viene utilizzato un D8 per teletrasportare le palline sul campo di gioco. Naturalmente, puoi anche giocare a Deathbowl Sevens su un campo Deathbowl di dimensioni normali!



## ★ ARMI SEGRETE ★

Le armi segrete sono un caso a parte in Deathbowl e rimarranno in campo finché la propria squadra non segna un touchdown, prima di essere espulsa. Se la loro squadra non segna mai, potrebbero rimanere in gioco per l'intera partita! Dopo aver segnato ed essere espulsi, gli allenatori possono usare Argue The Call o utilizzare eventuali Bribes acquistate nel tentativo di far rientrare in gioco il giocatore Arma segreta.

## ★ TOUCHDOWNS★

Puoi segnare un Touchdown solo nella zona di meta direttamente di fronte alla tua Linea di Scrimmage. Se viene segnato un touchdown, il gioco continua e la palla con cui è stato segnato il TD cade nuovamente in modo casuale in uno dei quadrati centrali. Il giocatore che ha segnato il TD può continuare il suo movimento per tornare in azione, ma poi il turno di quell'Allenatore termina. Se quella squadra aveva il possesso anche della seconda palla, la palla viene "magicamente rubata" ed entra anch'essa casualmente al centro del campo. Ogni Allenatore può tirare per i KO e tutte le riserve possono essere teletrasportate sulla Line of Scrimmage, o sulla fila immediatamente dietro di essa se la LoS è piena, per non superare il limite normale di 8 giocatori (ad eccezione di Swarming - che può essere tirato di nuovo solo se la squadra con Swarming ha segnato). Il gioco continuerà in questo modo fino allo scadere del tempo, a quel punto ogni allenatore potrà finire il proprio turno e la partita finirà; quindi si gioca un numero pari di turni.

## ★ BLOCCHI, BLITZ E FALLI ★

I giocatori possono assistere in un blocco anche se non fanno parte della stessa squadra del giocatore che ha effettuato o ricevuto il blocco, a condizione che siano adiacenti a detto giocatore che ha effettuato o ricevuto quel blocco. L'allenatore può "accettare" di assistere sul blocco se non si trova nella zona di placcaggio di altri giocatori di una squadra diversa al di fuori delle zone di placcaggio dei giocatori che effettuano o ricevono il blocco. Dopo che è stato dichiarato un blocco, gli altri allenatori dichiarano gli eventuali assist a turno, in senso orario attorno al tavolo. Ciò si applica ai falli nello stesso modo indicato sopra. Le abilità Guardia e Defensive funzionano normalmente e i giocatori Guardia possono sempre assistere nei blocchi se lo desiderano, purché non vengano annullati da Defensive. Puoi blitzare e/o fallare su ciascuna squadra avversaria una volta per ogni tuo turno. Sì, ciò significa che puoi effettuare tre blitz e tre falli in un singolo turno di squadra.

## ★ MANIPOLARE LA PALLA ★

Nessun giocatore può in qualsiasi momento essere in possesso di più di una palla. Ogni volta che un giocatore con una palla interagisce con l'altra palla, risolvi la situazione come se avesse l'abilità "No Hands". Una squadra può fare hand-off e passare ogni palla solo una volta per turno. Una squadra non può, tuttavia, fare hand-off o passare la stessa palla più di una volta nello stesso turno, come nelle regole standard del gioco. La palla non può mai essere passata attraverso nessuno dei quattro quadrati d'angolo. Per determinare ciò, quando si passa una palla, l'intero righello della distanza deve trovarsi nell'area di gioco giocabile. Inoltre, non puoi lanciare o consegnare la palla direttamente agli avversari se vuoi lavorare con loro, anche se puoi lanciare accanto a un giocatore avversario con Diving Catch.

## ★ INTERFERENZA ★

Se giocatori di squadre diverse possono effettuare un tiro per l'interferenza, il giocatore più vicino a quello che lancia può effettuare il tentativo per primo. Se due o più giocatori sono ugualmente vicini gli allenatori spareggiano per determinare quale giocatore può effettuare il primo tentativo. Se il primo giocatore non riesce a interferire, il giocatore successivo ha una possibilità, se il secondo giocatore non riesce a interferire, un giocatore della terza squadra ha una possibilità. Tuttavia, ciascuna squadra può effettuare un solo tentativo di interferenza.

Se un tentativo di interferenza ha successo ma poi fallisce il reroll a causa dell'abilità "Cloud Burster", una squadra che non ha ancora tentato di intercettare può comunque provare con uno dei propri giocatori. Cloud Burster può essere utilizzato su tutti i tentativi di interferenza riusciti in un dato turno. Ad esempio, un passaggio può essere interferito o intercettato 3 volte, ogni volta da un giocatore di una squadra diversa; il lanciatore può costringere tutti gli avversari a ripetere il tiro di interferenza.

## ★ SISTEMA DI PUNTEGGIO PUNTI ★

Si consiglia di utilizzare un sistema a punti per il punteggio, invece di un sistema di punteggio basato solo sui Touchdown segnati contro l'avversario seduto di fronte.

Eventi di manipolazione della palla:

- ❖ Il touchdown viene segnato - 10 punti
- ❖ Raccolta riuscita - 1 punto
- ❖ Hand-off riuscito - 1 punto
- ❖ Passaggio riuscito - 2 punti
- ❖ Deviazione riuscita - 1 punto
- ❖ Intercetto riuscito - 5 punti

Eventi di blocco, fallo, armi segrete ed azioni speciali:

- ❖ CAS inflitte - 5 punti
- ❖ Knockout inflitto - 2 punti
- ❖ Stordimento inflitto (conta anche il re-stordimento) - 1 punto
- ❖ Crowd Surf (senza CAS o KO) - 2 punti

L'allenatore con più punti alla fine del turno vince 2-1 contro l'allenatore con meno punti. I due allenatori al centro ottengono un pareggio per 1-1.

## ★ CREDITI ★

Un ringraziamento speciale a CyberHare che ha introdotto così tanti di noi al Deathbowl all'inizio degli anni 2000 in Canada e a Grither per questo set di regole dal ritmo più veloce per questo evento basato sul suo Rocky Mountain Rampage. Questa versione del documento è stata aggiornata da Grither, Melifaxis e Megamind nel 2024. Traduzione di Java. Blood Bowl e tutti i marchi associati sono di proprietà di Games Workshop.