

DUNGEONBOWL 2019

Il DUNGEONBOWL è un campionato assolutamente gratuito aperto a tutti i soci LIUT.

REGOLAMENTO

1) Il regolamento di riferimento del campionato è in tutto e per tutto il nuovo regolamento di BLOOD BOWL 2016 (con le relative pubblicazioni, almanacco e le varie uscite di Spike magazine) , fatto salvo per le specifiche REGOLE CHE TROVATE NEL REGOLAMENTO "THE DUNGEONBOWL".

2) Eventuali amichevoli giocate durante l'anno non daranno avanzamenti nè denaro. In sostanza non conteranno ai fini del campionato, diversamente da quanto suggerito dal regolamento.

3) **ATTENZIONE** alle seguenti regole: tutte le squadre dovranno eseguire SUBITO DOPO la 3^a partita di tappa TUTTA la sequenza post partita (pag. 24 Death Zone Season One). Pertanto se non effettuati, MVP, incassi o modifiche di Fattore Campo non saranno conteggiati, i tiri miglioramento non tirati daranno automaticamente un'abilità normale come esito. Sarà possibile scegliere dopo, ma prima dell'abbinamento della partita successiva, le abilità con il tiro miglioramento già effettuato.

4) Tutta la fase post-partita verrà effettuata dall'*A.M.C.T.T. (Alchimisti-Maghi-Ciarlatani-Truffaldini-Taurinense)*, compreso il tiro sulla tabella Errori Costos. L'acquisto dei Journeyman, se durante la fase 5 post-partita la squadra si trova sotto gli 11 uomini, è **OBBLIGATORIO** e verrà effettuato automaticamente.

SQUADRE

Possono iscriversi al DUNGEONBOWL 2019 le squadre nell'elenco delle razze dei Team of Legends, quelle presenti sui Death Zone season 1-2 e negli Spike! Magazine.

Le squadre partecipanti DEVONO essere squadre di nuova

creazione, oppure squadre che hanno preso parte al Dungeonbowl 2018.

Ogni team Dispone di 1,000,000 di monete d'oro per la creazione secondo le consuete regole, per le squadre 2018 non sarà necessario ricomprare i giocatori, ma verranno iscritte d'ufficio, con il loro valore nominale. **Sarà possibile ingaggiare Star Player ed avere sponsor con le modalità indicate nell'almanacco, bisogna tenere presente che il pagamento dello stipendio della star avverrà al termine di ogni tappa, così come l'incasso degli eventuali sponsor.**

LA FORMULA Regular Season si svolgerà in 3 date da Febbraio a Settembre.

Nelle DungeonbowlNight tutte le squadre giocheranno un mini torneo di 3 partite da 50 min ciascuno. La prima partita vedrà le squadre presenti abbinare per rating, nelle successive partite gli abbinamenti verranno effettuati alla "svizzera" tra le squadre vincitrici, utilizzando come discriminante le ferite fatte, e come terza il tempo che ci è voluto per segnare. Al termine di ogni partita i giocatori potranno fare i consueti avanzamenti, ma non verranno tirati gli MVP, che verranno assegnati secondo le normali regole a fine della serata, così come gli incassi (la procedura è la stessa delle normali partite di Blood Bowl). Tra una partita e l'altra non sarà possibile effettuare acquisti o rimpiazzare giocatori eventualmente infortunati con i vagabondi, questo verrà fatto al termine delle 3 partite della serata.

Al termine delle serate la squadra prima in classifica riceverà un bonus di 20.000 monete come vincitrice di tappa. Ogni squadra riceverà 5 punti per la vittoria, 2 per pareggio, 1 per la sconfitta.

Alla fine delle 3 date, le 3 vincitrici di tappa più la migliore delle seconde (in caso una squadra vinca più di una tappa sarà la seconda miglior seconda che parteciperà, e così via)

si sfideranno nella LIUT DUNGEONBOWL FINAL-FOUR, PER LA CONQUISTA DEL TROFEO (con modalità spiegate in seguito).

LE DUNGEONBOWL NIGHT si terranno nei mesi di: FEBBRAIO (12/02/2019), GIUGNO (18/06/2019), SETTEMBRE (17/09/2019).

Per stilare la classifica finale della tappa si terrà conto dei punti.

In caso di parità come per le DB Night si terrà conto delle ferite, della rapidità con la quale vengono segnate le mete (Fattore Flash: il minuto in cui è segnata la meta (arrotondato sempre per eccesso) verrà segnato nella casella, in caso di mancata segnatura verrà segnato 50'. Minore è il fattore Flash, migliore la posizione in classifica).

Non è previsto l'abbandono della partita. Se un giocatore abbandona anzitempo la partita incorrerà nell'immediata squalifica dal campionato della propria squadra. Il Dungeonbowl è un gioco solo per veri duri! Non è consetito perdere tempo e fare melina. Se un giocatore perde tempo volontariamente pensando troppo per trarne vantaggio (mi affido alla vostra buona fede) perderà immediatamente il drive 0-1 a tavolino. Il Dungeonbowl è giocato innanzitutto per divertirsi!

FINALE

Durante la finale si affronteranno le 3 vincitrici di tappa e la migliore tra le seconde classificate (in caso una squadra vinca più di una tappa sarà la seconda miglior seconda che parteciperà, e così via), La Finale seguirà le normali regole delle Dungeonbowl Night, le 4 squadre si affronteranno in 3 round (ognuna delle finaliste affronterà quindi tutte le altre), e vedrà la squadra prima classificata intascare il TROFEO, LA MAGICA PALLA PAZZA per la stagione successiva (verrà consegnata solo in caso di "salto" nella LBBL), e una BORSA da 40.000 monete d'oro, il secondo classificato incasserà 30.000 monete, il terzo 20,000. Durante la finale, gli allenatori non coinvolti possono far giocare alla loro squadra delle

amichevoli, ottenendo denaro o punti avanzamento dei giocatori (o rischiando infortuni!)

Di seguito i cambiamenti e le aggiunte alle normali meccaniche del Blood Bowl, per questa stagione, per il regolamento completo vedere apposito file nella sezione Dungeonbowl sul sito.

-Saltare le cose: oltre a saltare gli ostacoli, si possono saltare nello stesso modo i giocatori a terra.

-Palla a catena: quando un giocatore con questa regola si muove e sbatte contro un muro effettua per lui un tiro armatura, se l'armatura non viene passata il giocatore rimbalza e torna in campo nella casella di partenza, se l'armatura viene "bucata", il giocatore subisce un infortunio come se avesse tirato 11 sulla tabella.

-Affollamento: a differenza di quanto indicato nel regolamento del Dungeonbowl non ci possono essere più di 7 giocatori per squadra contemporaneamente in campo. I giocatori che entrano dalla panchina devono farlo attraverso un teletrasporto, non è possibile entrare dalla propria end zone! Ogni turno se la squadra è sotto i 7 giocatori in campo può fare entrare un giocatore da un teletrasporto.

-Caselle di confine: non è possibile muoversi in diagonale, se questa interseca l'angolo di un muro.

Esperienza:

+2 SSP, ad un giocatore sorteggiato a caso nel team in caso di vittoria della partita (deve aver preso parte al match)

+2 SPP quando un giocatore trova e prende la palla aprendo un forziere.

+1 SPP Quando un giocatore getta contro un teleporter, in una trappola, in un fosso o contro un muro un avversario.

NUOVI INCENTIVI

30.000 monete l'uno, 0-2 oggetti per team massimo, devono essere assegnati a giocatori diversi.

-Bracciali del Bloccatore: un solo uso, questo oggetto può essere attivato per ritirare i dadi di in azione blocco.

-Guanti della Presa: un solo uso, questo oggetto può essere attivato quando la palla finisce nella casella del portatore. Questi può effettuare una presa con un tiro di 2+ immodificabile

-Elmo della distrazione: un solo uso, il portatore ottiene l'abilità sguardo ipnotico.

-Stivali dell'Ardito: in solo uso, consentono di superare automaticamente i tiri go for it del portatore

-Amuleto dell'intercettazione: un solo uso, può essere usato per intercettare un passaggio al 2+ immodificabile, se il giocatore è in grado di intercettare il passaggio

-Sandali del balzo: un solo uso, può essere usato per guadagnare l'abilità balzo per un turno

-Zampa di coniglio Fortunata: un solo uso, può essere utilizzata per ritirare TUTTI i dadi singoli (di un blocco, per smarcarsi, go for it, lanciare, ricevere ecc. ecc.) in un singolo turno.

-Bracciali della Distruzione: un solo uso, possono essere attivati dopo che il portatore ha atterrato un giocatore avversario, puoi sommare +2 al tiro armatura o al tiro infortunio, in aggiunta ad altri bonus (colpo possente, artigli...), puoi dichiarare l'uso dopo aver visto il risultato dei dadi (come per il colpo possente). Il

possessore viene automaticamente espulso dopo aver usato i Bracciali della Distruzione.

-Stivali della velocità: un solo uso, somma +2 al movimento del giocatore

-Guanti Tenaglia: un solo uso, puoi attivarli quando un giocatore dichiara di voler abbandonare la tackle zone del portatore. Il dodge a successo solo un risultato di 6 su un D6.

-Corona del Passatore: un solo uso, se il lanciatore attiva la corona effettua un passaggio accurato con un risultato di 2+ immodificabile.

-Anello dell'invulnerabilità: un solo uso, può essere usato per forzare un avversario a re-rollare un tiro armatura riuscito contro il portatore.

Se la squadra detentrica del Dungeonbowl decide di difendere il trofeo l'anno successivo la vittoria può scegliere uno degli artefatti e assegnarlo a un giocatore sorteggiato a caso nel suo roster. L'oggetto viene eliminato dalla lista per la durata della stagione poiché rimane in possesso della squadra.

DUNGEONBOWL FINAL FOUR

REGOLE

le partite si svolgono come in una normale serata di Dungeonbowl, tutte le squadre giocheranno 3 drive da 50 minuti ciascuno, e al termine della serata la squadra meglio classificata riceverà il trofeo del Dungeonbowl 2019!

Il regolamento rimane invariato se non per le modifiche di seguito riportate:

MOSTRI

Nei labirinti, si sa, si può trovare di tutto, compresi abitanti tutt'altro che amichevoli!

In ogni stanza dove è presente un segnalino c'è la possibilità di incontrare un mostro: tira un dado quando un giocatore entra nella stanza e consulta la tabella. (Nota che sul tavolo sono presenti al massimo 2 mostri contemporaneamente. Quando Appare il secondo mostro i restanti segnalini diventano inerti per il resto della partita)

D6 Effetto

1-2 Appare un mostro maggiore

3-4 Appare un mostro medio

5-6 Un simpatico micetto si allontana facendo le fusa

TABELLA DEI MOSTRI MAGGIORI

D6

1-2 Drago

3-4 Assetato di Sangue

5-6 Demogorgone

TABELLA DEI MOSTRI MEDI

1-2 Minotauro del labirinto

3-4 Mastino Infernale

5-6 Troll di caverna

DRAGO

M5 Fo7 Ag2 Av9

Skill: Bone head, Mighty Blow, Claw, Jump up, multiple block

ASSETATO DI SANGUE

M6 Fo6 Ag1 Av9

Skill: Wild Animal, Claw, Horns, Juggernaut, regeneration, multiple block

DEMOGORGONE

M5 Fo6 Ag2 Av8

Skill: Bone head, foul appearance, Stab, Tentacle, shadowing, multiple block

MASTINO INFERNALE

M6 Fo4 Ag3 Av8

Skill: Bone head, dodge, claw, frenzy

MINOTAURO DEL LABIRINTO

M5 Fo5 Ag2 Av8

Skill: Wild Animal, Frenzy, Mighty blow, horns, Thick skull

TROLL DI CAVERNA

M4 Fo5 Ag1 Av8

Skill: Bone head, thick skull, Mighty blow, regeneration

I mostri si muovono e agiscono alla fine di ogni turno di ogni giocatore, si comportano in maniera istintiva e seguono le seguenti regole:

-La loro azione è SEMPRE un blitz, diretto verso il giocatore (o i giocatori) più vicini. In caso ci siano più giocatori che possono essere bloccati il mostro sceglierà quello che lo porta più vicino alla palla, o alla linea di metà verso la quale si sta dirigendo!

-se non possono bloccare si muoveranno per arrivare più vicino possibile al pallone, seguendo la strada più breve. Se esistono 2 strade per dirigersi verso il pallone il mostro prenderà quella che lo porta verso la linea di metà verso la quale si sta dirigendo la palla.

Ogni mostro messo fuori gioco da esperienza extra: per ogni mostro maggiore messo fuori gioco il giocatore guadagna 5 SSP (è già inclusa la ferita), per ogni mostro maggiore messo KO il giocatore guadagna 2 SSP, per ogni mostro medio messo fuori gioco il giocatore guadagna 3 SSP (è già inclusa la ferita), per ogni mostro medio messo KO il giocatore guadagna 1 SSP.

Quando un mostro lascia il campo non torna più in gioco a meno che non abbia superato un eventuale tiro rigenerazione, in quel caso riapparirà sul segnalino mostro più vicino al punto in cui è stato ferito (segna comunque l'esperienza al giocatore).