



DUNGEON BOWL

REGOLAMENTO

FINALE XVIII

LEGA F.B.B.F.

LA STORIA, I COLLEGI DEI MAGHI

Ci sono molte varianti del Blood Bowl giocate nel Vecchio Mondo, ma sicuramente la più bizzarra è il Dungeonbowl. In profondità sotto il livello della superficie, due squadre di psicopatici altamente qualificati scorrazzano nei sotterranei al fine di dimostrare un'argomentazione che da anni mantiene i vari maghi ai ferri corti tra di loro. Per molte decadi i maghi hanno discusso su quale sia il Collegio dei Maghi più potente. Il Dungeonbowl è il modo migliore per dirimere quest'annosa questione. Ogni Collegio dei Maghi ha creato una propria squadra, ma ovviamente essendo maghi non potevano disputare una partita nel modo convenzionale, per cui la decisione fu di disputare la partita in un labirinto sotterraneo magico.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Preparazione del Sotterraneo

Un sotterraneo deve includere due Zone Meta da 2x4 caselle e devono essere ad almeno 24 caselle di distanza fra loro. Inoltre tutti i corridoi nel sotterraneo devono essere larghi almeno due caselle, tutte le porte sono considerate rimosse (aperte). Oltre a ciò non ci sono altre restrizioni.

Forzieri

All'inizio della partita la palla è nascosta in un Forziere, e ovviamente i giocatori devono trovarla per segnare il Touchdown. Sfortunatamente i Forzieri in cui non si trova la palla, sono riempiti con degli spettacolari – sebbene non solitamente letali – incantesimi esplosivi, che si attivano quando il forziere è aperto. Ogni sotterraneo deve contenere 6 Forzieri. Sono piazzati nel sotterraneo prima dell'inizio del gioco. Un Forziere può essere piazzato solo in una casella che sia ad almeno otto caselle da una Zona Meta e a quattro caselle da un altro Forziere.

Teletrasporto

I Punti Teletrasporto rappresentano degli speciali portali di teletrasporto che sono posizionati dai Maghi all'inizio della partita. Si possono usare per

muovere velocemente i giocatori attraverso il sotterraneo. Sfortunatamente non si è mai sicuri di dove (e se) il giocatore riapparirà. Ogni sotterraneo deve includere almeno 6 Punti Teletrasporto. Più 1 per ogni squadra (in panchina). Ogni punto Teletrasporto deve essere numerato (tranne quelli delle panchine) e possono essere piazzati in qualsiasi casella libera.

I Giocatori

A questo punto si possono piazzare i giocatori. Ogni Allenatore Capo schiera fino a 6 giocatori (non undici come nel BB normale) nella propria Zona Meta del campo. I giocatori possono essere piazzati nella propria Zona Meta solo all'inizio del gioco. A turno (scegliere casualmente chi inizia) piazzare un giocatore in una delle caselle libere della propria Zona Meta. Gli altri giocatori sono posizionati nello spazio Riserve della panchina ed entreranno in campo solo a gioco iniziato attraverso il teletrasporto.

REGOLE DI GIOCO **STANDARD**

Nel Dungeonbowl si usano le regole standard del Blood Bowl con le seguenti eccezioni riportate sotto:

- Lo scopo del gioco è trovare la palla e portarla nella Zona Meta avversaria segnando così un Touchdown. La prima squadra che riesce a portare un giocatore in piedi che trasporta la palla nella Zona Meta avversaria è la vincitrice.
- Notare che non è in uso il segnaturni e che la partita non è divisa in due tempi. Il gioco è continuo fino a quando una delle due squadre segna il Touchdown e automaticamente diventa il vincitore.
- Non si tira per le Condizioni Meteo, è considerato sempre Bel Tempo.
- La tabella del Kick-off (Calcio d'Inizio), non è usata, dato che nessuna squadra inizia con la palla.
- L'uso dei Maghi non è ammesso (con moltissimi fans maghi, potrebbe degenerare tutto in un attimo!).

REGOLE SPECIAL **DEL DUNGEONBOWL**

Sebbene nel Dungeonbowl si usano la gran parte delle regole standard del Blood Bowl, ci sono delle piccole variazioni per rendere giocabile una partita in simili spazi angusti.

- Le abilità LEAP e VERY LONG LEGS non funzionano normalmente. Invece modificano il tiro per “Saltare oltre le Cose”.
- L’abilità LEADER assicura una unica Ripetizione di Squadra (non essendoci due tempi di gioco).
- Se tutte le altre caselle idonee sono occupate, i giocatori possono essere spinti contro il muro allo stesso modo in cui sono spinti fra la folla in una partita di Blood Bowl. La differenza è che rimangono nella stessa casella in cui si trovavano. Se sono spinti indietro ma non atterrati effettuano un tiro Armatura in quanto “letteralmente sbattuti al muro!”
- Non si possono prendere come incentivi le “Palle Speciali”.

TELETRASPORTO

Quando un giocatore muove su di un portale, tirare un D6/D8. Il giocatore è immediatamente teletrasportato al portale con lo stesso numero. “Costa” al giocatore un punto Movimento (se ne ha rimanenti) per riprendere il senso d’orientamento nel momento in cui si materializza, e può riprendere il suo movimento normalmente subito dopo. Tuttavia se il giocatore finisce per essere teletrasportato una seconda volta nello stesso turno il suo corpo può subire gravi conseguenze interne. Tirare immediatamente sulla tabella degli Infortuni per vedere cosa succede al giocatore senza tirare per l’Armatura.

Reazione a catena

Se un giocatore è teletrasportato in una casella già occupata da un altro giocatore (in un altro punto teletrasporto), quest’ultimo è teletrasportato via in una reazione a catena. Tirare un D6/D8 per vedere

dove è teletrasportata la “vittima” (che potrebbe innescare un’altra reazione a catena). Ricordati che se un giocatore è teletrasportato due volte nello stesso turno, subisce un Infortunio.

Perso nello spazio

Il teletrasporto non è una scienza esatta, e c’è sempre la probabilità che qualcosa vada storto. Per rappresentare ciò, quando tiri per il teletrasporto se ottieni lo stesso numero del portale su cui si trova il giocatore, questo è perso nello spazio! Ad esempio il giocatore si trova sul portale 3 e ottiene 3 con il tiro del dado, quindi è perso nello spazio. Rimuovere il giocatore dal campo e metterlo da parte. Non potrà più prendere parte alla partita sebbene il mago di squadra lo ripescerà in tempo per la prossima partita. La palla non può andare persa nello spazio (è protetta magicamente) cadrà a terra e rimbalzerà dalla casella del portale. Perdere la palla in questo modo causa un Turnover.

Portali Teletrasporti delle Panchine

Ogni panchina di squadra contiene uno speciale portale di teletrasporto che può essere usato per spostare i giocatori dallo spazio delle Riserve al sotterraneo. Un Allenatore Capo può teletrasportare un giocatore dallo spazio Riserve al sotterraneo ogni turno. Nel Dungeonbowl un Allenatore Capo può avere in “campo” un qualsiasi numero di giocatori in qualsiasi momento. In realtà, tuttavia, è raro che un Allenatore Capo sia capace di schierare tutti i suoi giocatori prima che sia segnato un Touchdown. Notare che non è possibile teletrasportare i giocatori dal sotterraneo alla panchina.

APRIRE UN FORZIERE

Un giocatore può aprire un Forziere che si trova in una casella adiacente (ovviamente non si può muovere nella stessa casella di un Forziere) al “costo” di 1 punto Movimento. Aprire un Forziere è un’Azione gratuita e può essere combinata con un Blitz etc etc. Pescare un segnalino, se vi è riportata stampata la palla, rimuovere il Forziere e sostituirlo con la palla. Una volta rivelata, la palla può essere raccolta normalmente anche dal giocatore che la ha trovata se ha dei punti movimento residui.

I Forzieri che non contengono la palla sono “trappolati”, esplodono (e si rimuovono), il giocatore che l’ha aperto e qualsiasi altro giocatore che si trovi adiacente alla casella del Forziere, viene Atterrato e deve fare un tiro Armatura per evitare un Infortunio. Notare che questo comporta un Turnover in quanto, il giocatore che ha aperto il Forziere, è atterrato. Un Forziere non aperto conta come una casella con un giocatore prono che può essere saltata.

PASSARE LA PALLA NEI SOTTERRANEI

Passare la palla nei sotterranei crea una serie di problematiche uniche che sono coperte dalle seguenti regole speciali.

Palla Chiodata

Nella finale del Dungeon Bowl si usa una speciale palla chiodata, fatta di legno e ricoperta di spuntoni acuminati. Un giocatore che occupa una casella in cui la palla arrivi dopo che sia stata lanciata, o che effettua un intercetto con successo, deve immediatamente effettuare un tiro AG. Se la palla è stata lanciata da un giocatore della propria squadra, il tiro AG ha un modificatore positivo di +1, se lanciata da un giocatore avversario un modificatore negativo di -1. Se il tiro AG fallisce, il giocatore deve effettuare un tiro Armatura per evitare l’infortunio. Se il tiro AG o il tiro Armatura hanno successo, può tentare di ricevere la palla normalmente.

Inoltre quando un giocatore che porta la palla chiodata atterra un giocatore avversario con un blocco/blitz, può aggiungere un modificatore +1 al tiro Armatura o al tiro Infortunio (che è cumulativo con l’abilità Mighty Blow).

Restrizioni ai passaggi

Quando si gioca nei sotterranei, sono permessi solo passaggi Corti e Veloci, in quanto, il soffitto è troppo basso per tentare passaggi più lunghi. Ovviamente la palla non può essere passata a un giocatore se la linea centrale della Sagoma dei Passaggi dovesse attraversare un muro per completare il passaggio (non ci sarebbe una linea di vista, d’ora in avanti LOS).

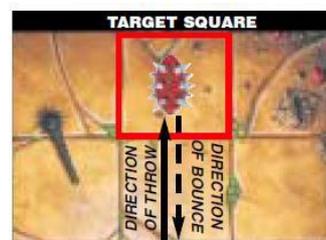
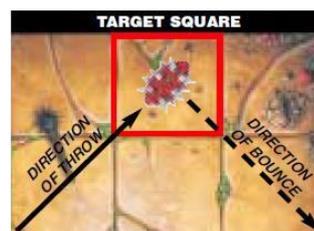
Palloni ribelli

La palla non può rimbalzare o diventare inaccurata in un muro, tirare nuovamente per il rimbalzo.

Passaggio di rimbalzo sul muro

È una speciale tattica usata dai lanciatori nelle partite giocate nei sotterranei. Tecnicamente un lanciatore scaraventa la palla contro un muro sperando in un angolo di rimbalzo favorevole.

Al fine di usare questa tecnica bisogna dichiarare che la palla sarà lanciata contro un muro invece che passata normalmente. Dichiarare qual è la casella del muro verso cui è lanciata la palla, per vedere se “arriva” sul bersaglio dichiarato (questo lancio può essere intercettato normalmente). Se il lancio fallisce, tirare un D6; con un risultato di 1-3, colpisce la casella di muro alla dx della casella bersaglio, e con un risultato di 4-6, colpisce la casella di muro alla sx della casella bersaglio. La palla poi rimbalza dal muro come indicato nei diagrammi sottostanti. Si muoverà nella direzione indicata di 2D6, e se non presa, rimbalzerà una volta dalla casella finale. Chiunque dei giocatori su cui la palla passi sopra, può tentare di prendere al volo la palla, incominciando dal giocatore più vicino al muro, e considerando il passaggio come inaccurato. Notare che se la palla non è presa da un giocatore della squadra del lanciatore, si genera un Turnover.



GIOCATORI INFORTUNATI

I giocatori infortunati sono piazzati negli appropriati spazi della panchina, come nel Blood Bowl. Tuttavia,

dato che il Dungeonbowl si gioca al singolo Touchdown, in molte partite gli allenatori rimpiangono il fatto che molti dei loro migliori giocatori non hanno la possibilità di rientrare in campo dopo essere stati infortunati. Ecco il disappunto dei maghi nel vedere starplayers pagati 200.1 gp per un paio di minuti in campo?? La risposta dei Collegi dei Maghi non si è fatta attendere, unendo le loro risorse e sforzi, ha creato un oggetto magico chiamato “Spugna Magica di Ed Warring”, dal nome del suo inventore. Questo straordinario oggetto è distribuito a ogni squadra. Un Allenatore Capo può usare la Spugna Magica per curare un giocatore K.O. invece che teletrasportarne uno nel sotterraneo. Se un giocatore era nello spazio K.O. della panchina, è spostato in quello delle Riserve. **La spugna non ha effetto sui giocatori Infortunati.**

ARBITRI

“Ti ho Messo gli Occhi Addosso”

All’inizio della partita l’Arbitro è posizionato al centro del campo. La prima volta che viene commessa una infrazione, dopo che essa è stata risolta, l’Arbitro è spostato nella panchina della squadra del giocatore che ha commesso l’infrazione. Da questo momento in poi ogni volta che viene commessa un’infrazione l’Arbitro viene spostato (se ciò è necessario) nella panchina della squadra che ha commesso l’infrazione dopo che essa sia stata risolta. Il posizionamento dell’Arbitro influenza il tiro per l’infrazione.

Infrazioni e Livelli di Infrazione

Ci sono diversi modi di infrangere le regole e correre il rischio di essere espulsi dall’Arbitro. La più comune è quella di commettere un fallo, altri modi sono di usare armi segrete, oggetti magici o stregoneria.

Dal punto di vista dell’Arbitro, infrangere queste diverse regole comporta diversi livelli di severità. Le infrazioni più gravi sono chiamate Infrazioni Maggiori, quelle più lievi Infrazioni Minori. Tutte le infrazioni attirano l’attenzione (occhio) dell’Arbitro e possono avere come conseguenza un tiro di Penalità. Se questo tiro Penalità ha successo, il

giocatore che ha commesso l’infrazione è teletrasportato fuori dal sotterraneo per il resto della partita. Quando questo accade l’Allenatore Capo può effettuare una “*Chiamata del Fallo*” seguendo la normale procedura della chiamata.

Infrazione Maggiore: include i Falli e l’uso di Armi Segrete. Quando un giocatore commette una Infrazione Maggiore mentre **non ha** gli “Occhi Addosso” dell’Arbitro, attira la sua attenzione ed è espulso con un tiro Penalità di 6. Se la commette mentre **ha** gli “Occhi Addosso” viene espulso con un tiro Penalità di 4+.

Infrazione Minore: include la Stregoneria. Quando un giocatore commette una Infrazione Minore mentre **non ha** gli “Occhi Addosso” dell’Arbitro, non ci sono altre conseguenze se non attirare la sua attenzione. Se la commette mentre **ha** gli “Occhi Addosso” viene espulso con un tiro Penalità di 6.

Armi Segrete e Stregoneria

Molti tipi delle stravaganti Armi Segrete sono impraticabili da usare in un sotterraneo, di conseguenza le uniche Armi Segrete ammesse in un sotterraneo sono le seguenti:

- Motosega
- Bombe
- Pugnali
- Stregoneria

Le prime tre seguono le regole standard del Blood Bowl, per la quarta le regole sono descritte in seguito.

Tiro Penalità: ovviamente tutte le Armi Segrete sono illegali da portare in un sotterraneo, ma essendo molto popolari fra i tifosi, gli Arbitri cercano di far finta di niente fino a quando non diviene talmente palese “l’attenzione” attirata dallo uso sfrenato di tali armi. Per rappresentare questo le Armi Segrete sono considerate aver commesso una Infrazione Maggiore quando succede una di queste due cose durante l’attivazione del giocatore:

- Il giocatore infligge una perdita;
- Il giocatore causa un Turnover

Questa regola si applica a tutte le Armi Segrete.

Stregoneria: gli Stregoni sono considerati una sorta di giocatore con un'arma segreta. Non sono dei veri e propri Maghi, ma semplicemente dei giocatori che hanno appreso piccoli trucchi di magia. Schierare uno Stregone costa 40.000 gp, e deve essere chiaramente indicato con un apposito segnalino, basetta o anello. Lo Stregone deve essere designato fra uno dei giocatori di tipo (0-16) o (0-12). La Magia è illegale da usare in una partita in un sotterraneo, ma non è un'arma "fisica" come un'Arma Segreta, quindi le regole per la Stregoneria e gli Arbitri sono leggermente diverse rispetto alle altre Armi Segrete.

Uno Stregone può lanciare un Incantesimo invece di fare un'Azione Blocco, scegliendone uno fra i seguenti ed effettuando un tiro AG non modificato. Se il tiro ha successo l'incantesimo è lanciato:

- **Lampo:** lo Stregone è rimosso dalla sua casella e riposizionato in una casella libera a distanza Veloce;
- **Pugno Volante:** lo Stregone può tirare un singolo dado Blocco contro un qualunque giocatore in LOS ed entro distanza Corto. I risultati "Attaccante Atterrato" ed "Entrambi a Terra" si considerano "Nessun Effetto". Lo Stregone non può "seguire" dopo tale blocco, ma tutti gli altri risultati si applicano normalmente. Le "Spinte" sono risolte come se lo Stregone fosse nella casella adiacente più vicina alla vittima. Le Abilità non possono essere usate per modificare il risultato di questo Blocco.
- **Mani di Fantasma:** lo Stregone può tentare un tiro per raccogliere una palla "persa" da qualsiasi casella entro distanza Veloce, ignorando i modificatori per le Zone di Placcaggio avversarie. Se il tiro per la raccolta ha successo, la palla è in mano allo Stregone. L'incantesimo può anche essere usato per aprire un Forziere chiuso entro distanza Veloce.

- **Lancio Fantasma:** lo Stregone può immediatamente passare la palla fino a distanza Corto. Il tiro per il passaggio ignora le Zone di Placcaggio avversarie, il passaggio non può essere intercettato, e può essere effettuato attraverso i muri.

Gli Stregoni si considerano sempre commettere Infrazioni Minori ogni volta che lanciano un incantesimo con successo.

REGOLE DEI TERRENI **DEL DUNGEONBOWL**

I sotterranei generalmente sono zeppi di ostacoli e terreni speciali come fiumi di lava, trappole, statue fontane, botole, fossati di acqua etc etc.

Saltare sopra le "cose"

Con tutti questi ostacoli fastidiosi disseminati ovunque nei sotterranei, i giocatori sono spesso tentati di saltarli. Non è un'idea malvagia, ma se le cose non girano dal verso giusto, è un attimo finire dentro l'ostacolo come descritto sopra. Un giocatore può saltare sopra un ostacolo, un fossato di acqua o una voragine come parte del suo movimento, ogni casella di salto "costa" 1 punto Movimento. Tirare un D6 dopo avere effettuato il salto, sottraendo -1 dal risultato se ci sono zone di tackle avversarie sulla casella di partenza o verso quella di arrivo. (ovviamente non puoi scendere sotto 0, a prescindere da quante zone di tackle ci siano). Può aggiungere un +1 al tiro per le abilità *Leap* e *Very Long Legs* (cumulativi). Se il risultato è uguale o minore del numero delle caselle saltate o 1, il giocatore cade nell'ostacolo. Se il risultato è superiore al numero delle caselle saltate, il salto riesce. Ad esempio un Lineman Orco per saltare due caselle deve fare 3+.

Posizioni precarie

A volte un giocatore si può trovare in una posizione precaria, che di fatto significa che si trova in una casella vicino a qualcosa in cui può cadere. Per esempio, un giocatore che si trovi adiacente ad un fossato pieno di acqua o sul bordo di una piattaforma elevata, di una voragine o di una botola aperta. I giocatori in posizione precaria devono tirare un D6

prima di effettuare o subire un blocco, e prima di tentare di raccogliere, lanciare, ricevere o intercettare la palla. Con un risultato di 1, il giocatore scivola e cade nella “cosa” a cui era adiacente, con gli effetti descritti sopra. Con un risultato di 2-6 il giocatore può portare a termine la sua azione normalmente.

Statue

Per un motivo o per un altro, la gente adora riempire i sotterranei con statue, idoli, troni, fontane e simili. Non hanno nessun effetto sul gioco al di fuori di rappresentare una o più caselle non transitabili. Ciò è rappresentato dal fatto che un giocatore non può entrare in una casella con un tale ostacolo. La palla può essere lanciata attraverso tali caselle, ma c'è la probabilità che colpisca l'ostacolo. Tirare un dado per ogni casella con un ostacolo su cui passi la palla, incominciando da quella più vicina al lanciatore. Con un risultato di 1, la palla colpisce l'ostacolo, interrompendo il suo volo, rimbalzando una volta da quella casella e causando un Turnover.

Acqua

Le caselle di Acqua sono caselle speciali.

Sono caselle di acqua fangosa di difficile movimento. Muovere fuori da una casella di acqua conta come muovere verso l'alto e costa 3 punti movimento. Muovere da una casella di acqua ad un'altra costa 2 punti movimento. Tutti i tiri AG fatti mentre si è dentro o si attraversa una casella di acqua hanno una penalità di -1. Qualsiasi giocatore che è stordito mentre è in acqua è automaticamente K.O. e qualsiasi giocatore con caratteristiche Titchy è automaticamente K.O. se entra in una casella di acqua.

Iscrizioni Magiche

Alcune caselle del sottoterraneo possono essere scolpite con delle iscrizioni (rune) magiche di alcuni dei Collegi dei Maghi. Normalmente sono delle iscrizioni racchiuse in un cerchio. Quando un giocatore si trova in una casella di questo tipo guadagna i seguenti bonus e opzioni:

- il giocatore guadagna un +1FO e l'abilità **Stand Firm**;

- il giocatore può spendere un punto movimento per teletrasportarsi magicamente in un'altra casella con le iscrizioni magiche;
- il giocatore può provare a lanciare l'incantesimo “**Vento Magico**” invece di effettuare un'azione Blocco. L'incantesimo richiede un tiro AG effettuato con successo per essere lanciato. Se lanciato si può scegliere fra uno di questi due effetti:
 - tutti i giocatori nel sottoterraneo che non hanno l'abilità **Stand Firm** sono immediatamente piazzati Proni;
 - tutti i giocatori nel sottoterraneo che hanno MO 2 o più e che sono Stunati o Proni immediatamente si rialzano;

L'incantesimo può essere lanciato una sola volta da una stessa casella. Indicare appropriatamente che quella casella è stata usata (si rimuove l'iscrizione magica).

Piattaforme Elevate

Sono terreni elevati costruiti al di sopra del pavimento del sottoterraneo ad esso collegati da punti Teletrasporto.

Interazione delle Piattaforme Elevate: i giocatori sulle piattaforme elevate non possono interagire con i giocatori sul pavimento del sottoterraneo effettuando blocchi, passando la palla alla mano (Hand Off), usando armi segrete o azioni similari. È permesso solo passare la palla (o una bomba o un giocatore) da un livello all'altro (sia verso il basso che viceversa) a condizione che ci sia una linea di vista. Se la presenza di piattaforme elevate crea dei passaggi al di sotto di essa o nei livelli più bassi, solo giocatori che fisicamente potrebbero effettivamente passarci sotto possono muovere oltre tale caratteristica del terreno elevata.

Cadere dall'Alto: qualsiasi giocatore che cada da una piattaforma elevata sul pavimento, sia per il risultato di una posizione precaria sia perché spinto, è posizionato atterrato nella casella in cui ha mosso ed effettua un tiro Armatura. Se la casella è occupata da un altro giocatore in piedi, anche questi è atterrato

mentre il giocatore che muove viene posizionato atterrato in una delle caselle libere usando la sagoma per la dispersione. Se la palla rimbalza da una casella elevata ad una sul pavimento, rimbalza tre volte prima di fermarsi come per un passaggio inaccurato.

Passare: passare la palla verso l'alto ha un modificatore negativo di -1 al tiro del D6, passare la palla verso il basso un modificatore positivo di +1.

Saltare:

Un giocatore può anche saltare direttamente giù dalla piattaforma al pavimento. Conta come 2 punti movimento e si sottrae un modificatore negativo di -2 al tiro AG.

Cunicolo Segreto

Al cunicolo segreto non possono accedere i Big Guys di nessun tipo, è troppo stretto per le loro dimensioni.

Botole: al cunicolo segreto si accede attraverso le due botole presenti nel pavimento del Sotterrano. Aprire o chiudere una botola, costa 1 punto movimento. Se si vuole aprire la botola dall'interno del cunicolo segreto e questa è occupata al livello superiore da un giocatore in piedi o prono, aprirla costa 2 punti movimento invece di uno e bisogna ottenere un risultato con un D6 di 2+. Il giocatore che occupava la botola viene spostato seguendo le normali regole delle spinte. Una botola lasciata aperta è soggetta alle regole delle posizioni precarie.

Usare Scale a Pioli: le scale a pioli possono essere usate per salire o scendere attraverso la botola nel cunicolo segreto. Le scale sono divise in caselle dai pioli, la distanza fra un piolo e l'altro è quella di una casella del pavimento. Il giocatore che vuole usare una scala a pioli deve spendere tanti punti movimento quanti sono i pioli della scala. Ad esempio se un giocatore vuole scendere o salire dal cunicolo sotterraneo usando la scala a due pioli, deve spendere tre punti movimento, due per la scala più il terzo per passare dalla scala alla casella del pavimento del Sotterraneo o del cunicolo segreto. Le scale a pioli non possono essere usate parzialmente. Se il giocatore non ha punti movimento sufficienti (numero di pioli più casella pavimento) non può usarla.

Salire gli Scalini: le caselle scalino possono essere utilizzate al costo di 2 punti movimento sia verso il basso che verso l'alto. Un giocatore può anche tentare di muovere di corsa sugli scalini. In questo caso attraversare uno scalino costa 1 punto movimento. Ma dopo aver fatto il movimento per ogni scalino deve essere immediatamente effettuato un tiro per Mettercela Tutta! (Go for It!) cadendo con un risultato di 1. Se corre verso l'alto cade nella casella da cui stava muovendo, se corre verso il basso cade nella casella in cui stava muovendo.

Voragini: Sono tutte le caselle che rappresentano delle buche profonde da cui non si può uscire se ci finisce dentro. Se in fondo alla voragine ci siano lava, punte di lancia o semplicemente la dura pietra del pavimento, l'effetto è lo stesso.

Quando un giocatore muove o è spinto in una voragine, tirare un D6 e consultare la tabella seguente. Se il giocatore stava trasportando la palla, questa non può cadere nella voragine, è magicamente protetta. Apparirà casualmente in uno dei punti teletrasporto.

1. il giocatore è magicamente recuperato e posizionato nello spazio delle Riserve della panchina della propria squadra, sebbene non può essere teletrasportato nel sotterraneo in questo turno.
- 2-5. il giocatore è magicamente recuperato, ma temporaneamente perso nello spazio. È rimosso dal gioco, ma è recuperato illeso dalla sua squadra a fine partita.
6. il giocatore non viene recuperato e muore.

CHIARIMENTI

Teletrasporto

Le ripetizioni di squadra non possono essere utilizzate per un tiro Teletrasporto. Dato che un giocatore "perso nello spazio" è qualcosa che nessuno dei giocatori noterà, non causa un Turnover.

Piazzamento della Palla

Come considerare la palla in alcune situazioni non coperte nelle regole base del DB.

- La palla non può mai rimbalzare in un muro, se ciò accade tirare fino a quando non finisce in una casella libera.
- I forzieri non aperti e gli ostacoli sono caselle occupate, che significa da trattare come giocatori pronti ai fini della palla che vi finisce sopra.
- Quando la palla è persa nello spazio, semplicemente rimbalza dal portale Teletrasporto da cui si è perso il giocatore.
- Se la palla finisce sopra un portale Teletrasporto vuoto, è immediatamente teletrasportata casualmente in un altro portale e rimbalza immediatamente dal portale non occupato (che potrebbe essere quello da cui è partita). Di fatto una palla non può mai stare ferma su un portale vuoto.
- Se la palla finisce in una casella di acqua, tirare un D6 all'inizio di ogni turno. Con 1-3, la palla rimane nella casella di acqua. Con 4-6 è teletrasportata casualmente in un portale Teletrasporto come descritto sopra.
- Se la palla finisce in una locazione che non sia raggiungibile da nessun giocatore sul campo per qualsiasi motivo (ad esempio voragini), viene teletrasportata casualmente come descritto sopra all'inizio del prossimo turno di squadra.

Ripetizioni

Definire quali tipi di ripetizioni si possono usare in un sotterraneo non è cosa facile. Come regola generale tutti i tiri dove il giocatore non svolge un ruolo attivo non possono essere rilanciati. Tiri come i tiri Armatura, Infortunio, deviazione, teletrasporto, collisione, spinte indirette, voragini etc etc. Le uniche eccezioni sono quelle abilità che specificatamente permettono la ripetizione, ad esempio Piling On.