

## PROFILO DEL GIOCATORE E TEST DI CARATTERISTICA

I giocatori di Dungeon Bowl sono una razza resistente. Individui potenti, atletici e agili di tutte le razze conosciute, scendono nel sotterraneo per rappresentare il Collegio da loro prescelto e nel tentativo di impressionare qualche sempre presente talent-scout del Blood Bowl. Continuano a giocare nonostante tutto, e anche il più grave degli Infortuni, la morte, va notato che spesso non è un evento di fine carriera, niente di più di un ... inconveniente!

### PROFILO DEL GIOCATORE

I punti di forza e di debolezza dei giocatori che compongono una squadra sono rappresentati da una serie di caratteristiche, note collettivamente come "profilo" del giocatore:

- La Capacità di Movimento (MA) e la Forza (ST) sono entrambe mostrate come valori semplici, nel qual caso un numero più alto è migliore.
- Agilità (AG), Abilità Passaggio (PA) e Valore Armatura (AV) sono tutti mostrati come numeri specifici da ottenere; un numero seguito da un simbolo "+", come descritto a [pagina 9](#). Nel caso di AG e PA un numero inferiore è migliore, mentre nel caso di AV un numero più alto è migliore.

Nessuna caratteristica può essere migliorata più di due volte o essere migliorata oltre il massimo indicato nella tabella sottostante. Nessuna caratteristica potrà mai essere ridotta al di sotto del minimo indicato nella tabella sottostante.

### TABELLA DI CARATTERISTICA

Caratteristica	MA	ST	AG	PA	AV
Massimo	9	8	1+	1+	11+
Minimo	1	1	6+	6+	3+

### MODIFICATORI DELLE CARATTERISTICHE

Quando si effettua un test contro una qualsiasi delle caratteristiche di un giocatore, ci sono una serie di modificatori che possono essere applicati, alcuni rendono più difficile il successo, altri lo rendono più facile. Laddove i modificatori si applicano a un Test delle Caratteristiche, le regole li elencheranno e li descriveranno in dettaglio:

- Se alla caratteristica viene assegnato un valore semplice, il modificatore viene applicato come scritto - per esempio, se un giocatore con una caratteristica Forza di 3 riceve un modificatore di Forza +1, la sua caratteristica Forza diventa 4.
- Quando una caratteristica è presentata come un numero specifico da ottenere, il modificatore viene sempre applicato al tiro di dado, come descritto a [pagina 9](#).

Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in un qualsiasi modo, qualsiasi modificatore che si applica anche al tiro dovrebbe essere applicato dopo che il tiro è stato diviso.

### CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MA) (MOVEMENT ALLOWANCE)

Questa caratteristica mostra il numero di caselle che il giocatore può muovere quando attivato durante il proprio turno di squadra. Ci sono diverse azioni che un giocatore può eseguire che gli consentono di muoversi, che vanno da una semplice Azione Movimento a un cruento Blitz (le azioni sono trattate in dettaglio a [pagina 20](#)).

### FORZA (ST) (STRENGTH)

La caratteristica Forza di un giocatore rappresenta quanto è forte fisicamente. La forza viene utilizzata durante le Azioni Blocco, sia quando le si esegue sia quando ci si difende da esse.

### AGILITÀ (AG) (AGILITY)

La caratteristica Agilità di un giocatore rappresenta la sua Abilità e destrezza in diverse situazioni, sia la facilità con cui può raccogliere il pallone o la sua capacità di staccarsi da una mischia.

#### TEST DI AGILITÀ

Ti verrà spesso richiesto di mettere alla prova l'agilità di un giocatore. Un Test di Agilità è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6, come descritto a [pagina 9](#). Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il risultato è un 1 naturale, il test viene automaticamente fallito.

### ABILITÀ PASSAGGIO (PA) (PASSING ABILITY)

Questa caratteristica rappresenta la capacità del giocatore di passare il pallone (e in alcuni casi altri giocatori e forse anche le bombel).

#### SUPERARE IL TEST DI ABILITÀ PASSAGGIO

Ti verrà spesso richiesto di testare l'Abilità Passaggio di un giocatore. Un Test di Abilità Passaggio è un tiro di un numero specifico da ottenere effettuato su un singolo D6. Inoltre, se il tiro è un 6 naturale, il test viene superato automaticamente. Tuttavia, se il giocatore ha un PA di "-" o se il risultato è un 1 naturale, il test è un "Fumble", come descritto alle [pagine 24 e 27](#).

#### "COSA POTREBBE ANDARE STORTO?"

I giocatori possono avere un AG o un PA di 1+. Potrebbe sembrare che tali giocatori non possano fallire durante i test contro queste caratteristiche, ma sfortunatamente non è così! Ricorda che quando esegui il test contro AG o PA di un giocatore, qualsiasi risultato di un 1 naturale è un fallimento. Inoltre, ci saranno spesso modificatori da applicare.

Ad esempio, un giocatore con AG di 1+ può trovarsi soggetto a un modificatore di -2, nel qual caso dovresti tirare un 3 o più per superare un Test di Agilità, perché dovresti tirare un 2 e applicare un -2 modificatore il risultato sarebbe 0, che è minore di 1.

**VALORE ARMATURA (AV) (ARMOUR VALUE)**

Il valore dell'armatura di un giocatore è una caratteristica laboriosa. Più semplicemente, rappresenta il modo in cui la qualità e la durata del kit sportivo di un giocatore lo protegge dai danni. Ma l'AV può anche rappresentare quanto sia duro un giocatore. Alcuni giocatori possono sembrare leggermente corazzati ma hanno un'alta caratteristica AV, che indica un alto grado di resistenza fisica. Altri possono sembrare corazzati molto pesantemente ma hanno una bassa caratteristica AV, dimostrando che, nonostante il loro kit, sono delicati e inclini a ferirsi!

**TIRO ARMATURA**

Ogni volta che è richiesto un test contro il valore dell'armatura di un giocatore, è l'Allenatore della squadra avversaria che lo fa. Questo è indicato come un "Tiro Armatura". Un Tiro Armatura è un tiro numero specifico da ottenere effettuato con 2D6. Se il tiro ha successo, l'armatura del giocatore è "rotta". Se il tiro non ha successo, l'armatura del giocatore non è rotta e lo protegge dai danni.

**ABILITÀ & TRATTI**

Oltre alle loro caratteristiche, un giocatore può possedere una o più Abilità o Trattati.

**ABILITÀ**

Le Abilità migliorano le prestazioni di un giocatore in aree chiave, sia concedendogli un Re-Roll gratuito in situazioni specifiche, sia consentendo loro di modificare un tiro di dado. Alcuni giocatori iniziano la loro carriera con dei talenti naturali che sono rappresentati in questo modo, altri sviluppano nuove Abilità man mano che migliorano durante la Lega.

**TRATTI**

Mentre le Abilità possono essere apprese da un giocatore durante una Lega, i Trattati rappresentano un'abilità unica che un giocatore porta nel gioco. I Trattati possono essere sia positivi che negativi. In ogni caso, è molto insolito per un giocatore sviluppare un nuovo Tratto durante una Lega (sebbene non impossibile); i giocatori possiedono i Trattati già quando vengono assunti e li mantengono per tutta la loro carriera.

**CREARE UNA SQUADRA DI DUNGEON BOWL**

Prima che un Collegio possa ostentare la sua temporanea supremazia magica, la prima cosa di cui ha bisogno è una squadra da guidare! I fondamenti della creazione di una squadra rimangono invariati sia che si crei una squadra per la Lega o per le Esibizioni. Le regole che seguono spiegano come costruire una squadra di Dungeon Bowl, pronti a scendere nei sotterranei del Vecchio Mondo e competere per l'onore del proprio Collegio!

**ROSTER DI SQUADRA**

Dungeon Bowl è disputato tra otto Collegi dei Maghi, e ciascuno di questi Collegi è composto da razze differenti e tipi di giocatori che hanno votato sé stessi al proprio Collegio. Ogni Collegio dei Maghi ha i suoi propri unici "elenchi di squadre" (Rosters) per la creazione della propria squadra, che descrivono in dettaglio i giocatori disponibili per l'ingaggio, i loro profili e la quota di ingaggio. Questo si può trovare a [pagina 64](#).

**LISTA DI SQUADRA**

Quando una squadra viene creata, viene compilato un "Roster di Squadra". Questa lista contiene spazi in cui registrare ogni giocatore ingaggiato in modo permanente dalla squadra, il suo nome, posizione, quota di ingaggio e profilo del giocatore, insieme a spazi per registrare l'esperienza acquisita sotto forma di "Star Player Points" (vedi [pagina 34](#)) e gli Avanzamenti guadagnati durante la Lega. Viene registrato il "Valore Attuale" (Current Value) di ciascun giocatore, che è uguale alla sua quota di Ingaggio più l'"Aumento di Valore" di qualsiasi avanzamento accumulato (vedere [pagina 36](#)).

C'è anche spazio per elencare altri dettagli importanti della squadra come il numero di Re-Roll di Squadra acquistati, nonché il Collegio dei Maghi che la squadra rappresenta, il nome di squadra e il nome dell'Allenatore.

Infine, il Roster di Squadra contiene spazi per registrare quanti pezzi d'oro la squadra ha nella sua tesoreria (vedi [pagina 15](#)) e il valore totale della squadra quando sono considerati tutti i giocatori, i Re-Roll di Squadra e gli Avanzamenti dei giocatori.

**FOGLIO REGISTRAZIONE PARTITE**

Il rovescio del Roster di Squadra, contiene gli spazi per registrare i risultati delle partite disputate. Questo viene utilizzato per tenere traccia delle "partite di Lega" e delle "amichevoli" giocate nel corso di una Lega, inclusi i dettagli delle squadre avversarie e i nomi dei loro Allenatori, e della Tesoreria in cassa, gli Incentivi ingaggiati (vedere [pagina 52](#)), il Valore Attuale della squadra e qualsiasi altra nota che gli Allenatori desiderano tenere.

Una volta che il gioco è finito, qui vengono anche registrati il risultato insieme alle vincite e a vari altri eventi importanti come descritto a [pagina 34](#).

**BUDGET DI SQUADRA**

Il Budget di Squadra è la quantità di pezzi d'oro (GP) che hai da spendere per la tua squadra debuttante:

- Quando selezioni la tua squadra per la Lega, hai un Budget di 1.000.000 di pezzi d'oro da spendere per giocatori, Re-Roll di Squadra e così via.
- Quando si crea una squadra per le Partite da Esibizione, potresti avere un Budget più alto (vedi [pagina 40](#)).

**INGAGGIARE I GIOCATORI**

I giocatori sono l'unico elemento obbligatorio di qualsiasi squadra di Dungeon Bowl. Ogni Roster di Squadra descrive in dettaglio tutti i giocatori a disposizione di una squadra di quel tipo e la loro quota di ingaggio. Quando vai a creare una squadra, dovresti selezionare i giocatori che vuoi ingaggiare in modo permanente per la tua squadra, pagare il costo dell'ingaggio scalandolo dal Budget della tua squadra e registrare il giocatore nel Roster di Squadra. Una squadra non può includere più giocatori di un certo tipo di quelli consentiti dal Roster di Squadra. Ad esempio, per una squadra del Collegio delle Ombre sono consentiti 0-2 Blitzers. Questo significa che può includere due Blitzer Dark Elf o due Blitzer Skaven, o un Blitzer Dark Elf ed uno Skaven.

## NUMERO DI GIOCATORI

La prima e più importante cosa da sapere quando si crea una squadra di Dungeon Bowl è il numero minimo e massimo di giocatori consentiti:

- Ogni squadra di Dungeon Bowl deve schierare un minimo di undici (11) giocatori ingaggiati permanentemente quando è creata per la prima volta.
- Nessuna squadra di Dungeon Bowl potrà mai schierare più di sedici (16) giocatori ingaggiati permanentemente.

È importante notare che, nel corso di una stagione di Lega, il numero di giocatori che una squadra può schierare può scendere al di sotto di 11 a causa di Infortuni e Morti. Questo è permesso (anche se non ideale!) ed è trattato in modo più dettagliato nella sezione Ingaggiare un Vagabondo (Journeymen) a [pagina 17](#).

## POSIZIONI DEI GIOCATORI

Ci sono distinzioni da fare tra i giocatori all'interno di una squadra, separandoli in base al loro ruolo all'interno del gioco, dall'umile Lineman ai più specializzati ruoli svolti dai giocatori "di posizione".

**LINEMEN** La spina dorsale di qualsiasi squadra:

- Tutti i Collegi avranno un tipo di giocatore, talvolta più di uno, che è permesso schierare in numero di 0-12 o 0-16. Indipendentemente dal nome (molte razze chiamano i loro Linemen con un altro nome), questo tipo di giocatore è il "Lineman" come posizione di squadra.

**BLITZERS** In attacco, i Blitzers forzano gli avversari creando varchi nelle sue fila o sbattendoli contro i muri del sotterraneo. In difesa prenderanno di mira violentemente i giocatori chiave dell'avversario.

**THROWERS (LANCIATORI)** Spesso è il lanciatore che assume il ruolo del capitano offensivo - chiamando il gioco e decidendo come attuarlo.

**CATCHERS (RICEVITORI)** Il paio di mani sicure di qualsiasi squadra, il fidato Ricevitore del Lanciatore. È compito del Ricevitore ricevere i passaggi in modo sicuro all'interno del sotterraneo.

**RUNNERS (CORRIDORI)** Alcuni Collegi impiegano Corridori al posto di Lanciatori e Ricevitori, contando sulla velocità piuttosto che sul rischio di interferenza sul passaggio.

**BLOCKERS (BLOCCATORI)** Una posizione popolare sulla linea difensiva di qualsiasi squadra che fa affidamento su uno stile di gioco più fisico.

**ALTRE POSIZIONI** Alcuni Collegi ingaggiano giocatori che non rientrano in alcun ruolo specifico. Questo può essere un subdolo Assassino o un Goblin a cavallo di una particolare forma di fungo allucinogeno! Non c'è fine alle innovazioni che i Collegi Magici possono mostrare.

**BIG GUYS** Il termine Big Guy è un termine colloquiale usato dai tifosi di Dungeon Bowl per identificare i giganti del gioco; Ogre, Minotauri, Troll e altri rientrano in questa categoria.

## ACQUISTO DEI RE-ROLL DI SQUADRA

Qualsiasi squadra può acquistare Re-Roll di Squadra. Questi rappresentano il tempo trascorso in allenamento e la capacità di reazione della squadra che in una frazione di secondo rimedia agli errori aggirandoli. Il costo riflette il tempo e gli sforzi diversi che ogni squadra deve investire per ottenere lo stesso grande livello di formazione:

- Ogni Collegio può acquistare 0-8 Re-Roll di Squadra quando è creato per la prima volta, pagando il costo indicato di 50.000 pezzi d'oro, scalandolo dal Budget di Squadra.
- Durante una Lega, i Re-Roll di Squadra addizionali possono essere acquistati in un secondo tempo, nella Fase Ingaggia, Licenzia e Temporaneamente Ritirati della Sequenza Post-Partita (vedi [pagina 36](#)), ma la squadra lo deve pagare il doppio. Ad esempio, se una squadra desidera acquistare Re-Roll di Squadra aggiuntivi più tardi durante una stagione di Lega, lo farà pagandoli 100.000 pezzi d'oro.
- Quando si calcola il Valore di Squadra (vedere sotto), i Re-Roll di Squadra vengono calcolati solo per il costo indicato di 50.000 pezzi d'oro nel Roster di Squadra, anche se sono state acquistati al doppio del costo durante il corso della Lega.

## ALTRE INFORMAZIONI

Come accennato in precedenza, il Roster di Squadra contiene spazi per registrare diversi altri dettagli importanti. Ciò include la Tesoreria della squadra, il numero dei Tifosi al seguito e il valore in contanti della squadra nel suo complesso.

### TESORERIA

Le squadre di Dungeon Bowl possono accumulare enormi ricchezze, specialmente quando i Maghi puntano grandi scommesse sul loro Collegio vincente. La maggior parte di queste vengono reinvestite subito in salari, ingaggi e costi di gestione e nei prossimi capricci dei Maghi, ma con poche buone vincite un Collegio può accumulare una discreta fortuna.

Tutti i pezzi d'oro non spesi durante la creazione della squadra vengono registrati nella Sezione Tesoreria del Roster di Squadra. Nel corso di una stagione di Lega, le vincite vengono aggiunte alla Tesoreria. La Tesoreria viene utilizzata per acquistare Incentivi (vedi [pagina 52](#)) così come nuove aggiunte alla squadra, quali nuovi giocatori.

### VALORE DI SQUADRA

La cosa finale da registrare sul Roster di Squadra, è il Valore di Squadra.

### VALORE DI SQUADRA (TV) (TEAM VALUE)

Si ottiene sommando il valore corrente di tutti i giocatori della squadra, più il costo dei Re-Roll di Squadra posseduti. La quantità dei pezzi d'oro posseduti nella Tesoreria non si aggiungono al TV.

### VALORE CORRENTE DI SQUADRA (CTV) (CURRENT TEAM VALUE)

Viene elaborato esattamente come sopra, ma meno il Valore Corrente di tutti i giocatori che hanno subito un risultato "MNG" sulla Tabella delle Perdite durante l'ultima partita della squadra e che quindi non sarà disponibile per la prossima partita (vedere [pagina 31](#)). Questo è quindi il Valore Corrente di Squadra utilizzato per calcolare quanto denaro contante (Petty Cash) viene concesso alla squadra con il valore più basso durante la Sequenza Pre-Partita, come descritto a [pagina 17](#).

# PREPARAZIONE

Non c'è il Kick-Off in una partita di Dungeon Bowl (il pallone colpirebbe il soffitto), invece il pallone è nascosto in uno dei Forzieri sparsi nel sotterraneo, mentre gli altri Forzieri contengono delle trappole esplosive magiche piazzate dallo stesso Magisterium.

Durante il corso della partita, gli Allenatori possono mandare altri giocatori della panchina nel sotterraneo, utilizzando una serie di portali magici posizionati in modo che i giocatori possano spostarsi nel sotterraneo, anche se non c'è modo di sapere dove apparirà il giocatore.

E così il gioco procede fino a quando una squadra non troverà il pallone in uno dei Forzieri e cercherà di segnare il Touchdown mettendo fine alla partita. Questo potrebbe significare che non c'è un limite di tempo per una partita di Dungeon Bowl; infatti alcune partite sono ricordate per essere durate pochi minuti mentre altre sono andate avanti per giorni interi.

Terminando la partita quando si segna il primo ed unico Touchdown, non ci sono possibilità di pareggio, un Collegio segnerà il Touchdown vincente o subirà la sconfitta!

## PREPARARSI PER LA PARTITA

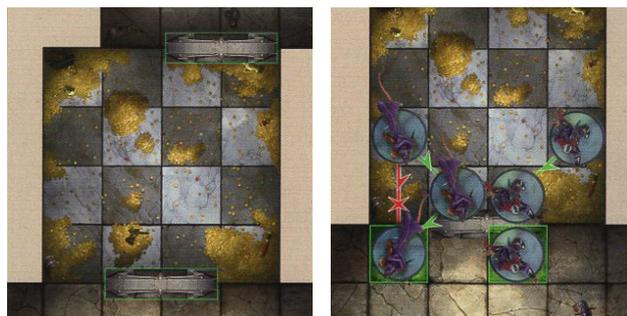
La prima cosa che serve per giocare una partita di Dungeon Bowl è predisporre il sotterraneo, una caratteristica importante del gioco!

Predisporre il sotterraneo è semplice e dovrebbe essere uno sforzo collaborativo fra i due Allenatori. L'obiettivo dovrebbe essere creare un interessante e diversificato sotterraneo attraverso il cui gli Allenatori avranno il piacere di giocare. Ricordatevi che a questa fase del gioco non c'è ancora competizione!

Sebbene gli Allenatori siano liberi di predisporre il sotterraneo come desiderano e questo è fortemente incoraggiato per ottenere un'area di gioco bilanciata che non dia vantaggi ad un giocatore, ci sono poche regole da seguire per creare un sotterraneo.

Quando si crea il sotterraneo, deve contenere almeno quattro tessere di corridoio, almeno tre stanze piccole, almeno una stanza grande e naturalmente le due Aree di Meta.

Quando due tessere di sotterraneo sono piazzate adiacenti l'una all'altra, ci devono essere almeno due caselle che le colleghino. Nessuna tessera di sotterraneo può essere mai collegata da una singola casella – semplicemente non ci sarebbe spazio a sufficienza attraverso cui potrebbero muovere i giocatori! Inoltre quando due tessere di sotterraneo sono collegate fra di loro, si deve piazzare un segnalino di Porta fra di loro ad indicare dove le due tessere sono collegate fra di loro. Le Porte sono sempre larghe due caselle, e devono essere posizionate il più centrali possibile. Si deve intendere che le Porte sono considerate sempre aperte, il Magisterium ritiene che attraversare il sotterraneo è già abbastanza difficile di suo senza dovere aprire o chiudere continuamente le porte!



Quando entrambi gli Allenatori sono soddisfatti del sotterraneo creato, si devono posizionare le due Aree di Meta. Queste devono essere posizionate il più lontano possibile l'una dall'altra nel sotterraneo.

Una volta terminato il sotterraneo, si devono posizionare i Forzieri ed i Portali.

I Forzieri sono sempre posizionati per primi. Entrambi gli Allenatori tirano un singolo D6, ritirando i pareggi, con l'Allenatore che ottiene il risultato più alto che posiziona il primo Forziere e poi alternandosi. È importante che gli Allenatori non aprano i Forzieri e vi guardino dentro prima di posizzarli, la posizione del pallone deve essere totalmente sconosciuta. I Forzieri possono essere piazzati in qualunque casella con le seguenti eccezioni:

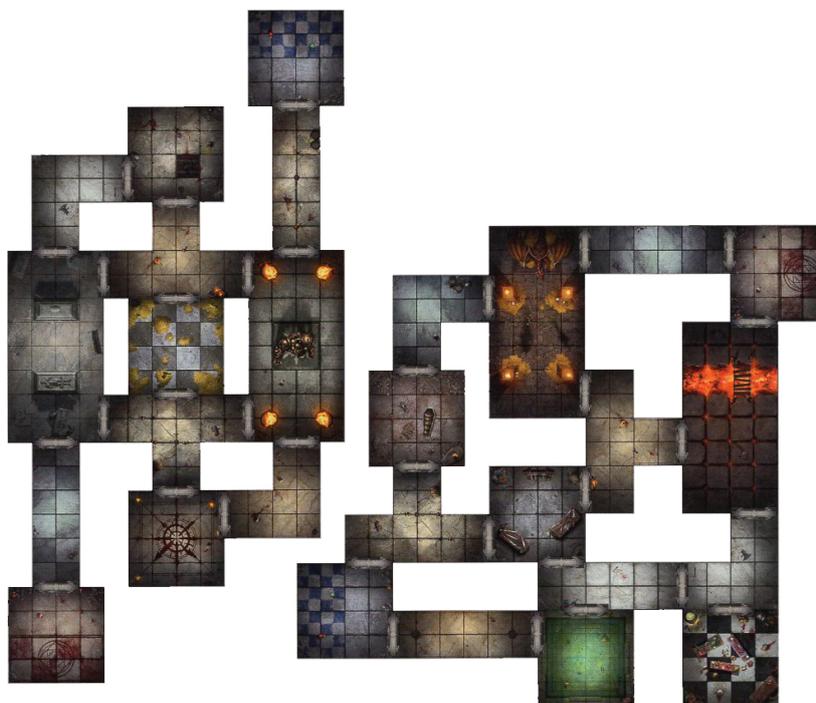
- I Forzieri non possono essere piazzati nelle Aree di Meta o in una tessera di sotterraneo collegata ad una Area di Meta.
- Solo un singolo Forziere può essere piazzato in una tessera di sotterraneo.

Dopo che tutti i Forzieri sono stati piazzati, è necessario piazzare i Portali all'interno del sotterraneo. Ogni portale è numerato con un numero differente da 1 a 6 e dovrebbero essere piazzati in questo ordine. Incominciare con l'Allenatore che ha ottenuto il risultato più basso nel precedente Roll-Off dei Forzieri alternandosi nel piazzamento dei Portali seguendo le stesse restrizioni dei Forzieri. In aggiunta i Portali non possono essere piazzati entro due caselle da un Forziere.

Dopo che il sotterraneo è stato completamente allestito, gli Allenatori tirano una monetina. Il vincitore sceglie su quale delle due Aree di Meta è la sua. Con il sotterraneo posizionato fra di loro, gli Allenatori piazzano la loro panchina dietro la propria Area di Meta.

Entrambi gli Allenatori posiziono la loro squadra nel sotterraneo, ed i loro segnalini Re-Roll di Squadra nella propria panchina, prima di spiegare in dettaglio la caratteristica delle loro squadre all'avversario.

Sotto sono riportati un paio di esempi di come si possa allestire un sotterraneo. Puoi scegliere di usare uno dei due allestimenti qui suggeriti o crearne uno tuo proprio usando le regole descritte qui a fianco.



### SEQUENZA PRE-PARTITA

Una volta che tutto è stato posizionato, inizia la Sequenza Pre-Partita ed entrambi gli Allenatori seguono la sequenza di passaggi di seguito descritta:

1. **LANCIO DELLA MONETINA** Un Allenatore lancia la monetina, chi vince inizia il primo turno.
2. **INGAGGIARE JORNEYMEN (VAGABONDI)** Se una squadra non può schierare 11 giocatori in campo per una partita di Lega, può temporaneamente ingaggiare un numero di giocatori Journeymen.
3. **INCENTIVI** Entrambi gli Allenatori decidono se vogliono acquistare Incentivi per la partita, pagandoli con la Tesoreria di Squadra, con il Borsellino (Petty Cash), o entrambi.
4. **PIAZZARE I GIOCATORI** Iniziando dall'Allenatore a cui spetta il primo turno, entrambi piazzano sei giocatori del proprio Roster nella propria Area di Meta.

### INGAGGIARE JORNEYMEN

Se durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega o di Esibizione, una squadra non è in grado di schierare 11 giocatori farà uso di giocatori temporanei conosciuti come "Journeymen":

- Un Journeyman è sempre un giocatore di posizione Lineman, selezionato dall'opzione 0-12 o 0-16 della squadra. Per le squadre dei Collegi che hanno opzioni multiple per i Linemen, ognuna di queste opzioni può essere scelta dall'Allenatore.
- Un Journeyman è sempre un giocatore normale del suo tipo, con l'eccezione che ottiene il tratto Loner (4+) (vedi [pagina 61](#)), che rappresenta la loro mancanza di familiarità con i suoi compagni di squadra temporanei.
- I Journeymen possono portare il numero totale di giocatori della squadra temporaneamente sopra 16 compresi i giocatori infortunati, ma non possono portare il numero di giocatori disponibile per questa partita sopra a 11.

- Ogni Journeyman conta per il CTV. Il valore che loro aggiungono è uguale al costo dell'ingaggio di un giocatore normale del loro tipo come dettagliato nel Roster di Squadra. Una volta che tu sai quanti Journeymen includerà il tuo team, devi ricalcolare il tuo CTV.

Nota che una squadra creata per una partita di Esibizione deve contenere almeno 11 giocatori. Questo passaggio può essere saltato durante la partita di Esibizione.

### INCENTIVI

Prima di qualsiasi partita di Lega, partita di Play-Off o di Esibizione, ogni squadra può spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria, dal Borsellino (vedi sotto) o da entrambi, per acquistare eventuali Incentivi a loro disposizione. Questi vengono poi registrati sul Roster di Squadra.

Notare che, come descritto a [pagina 40](#), gli Incentivi sono gestiti in modo diverso durante le Esibizioni.

### BORSELLINO

Se una squadra ha un CTV inferiore (compreso il valore di qualsiasi Giocatore in campo), gli viene dato il "Borsellino" da spendere in Incentivi. La quantità di Borsellino dato è esattamente pari alla differenza di CTV tra le due squadre.

Il Borsellino non può essere trattenuto; deve essere speso in Incentivi per la partita da disputare. Qualsiasi pezzo d'oro non speso è perso.

### TESORERIA

Entrambe le squadre sono libere di spendere pezzi d'oro dalla propria Tesoreria per l'acquisto di Incentivi. Se una delle squadre ha ricevuto il Borsellino, vi può aggiungere pezzi d'oro dalla sua Tesoreria.

I pezzi d'oro spesi in questo modo sono immediatamente detratti dalla Tesoreria.

### INCENTIVI COMUNI

Gli Incentivi disponibili, sono molti e vari. A [pagina 52](#) sono descritti in una lista degli Incentivi "comuni", sempre disponibili al costo indicato.

**REGOLE SPECIALI DELLE TESSERE DEL SOTTERRANEO**

Dalle botole e le voragini fino alle antiche cripte, e con la concreta possibilità di incontrare creature erranti, i sotterranei che i Maghi del Vecchio Mondo custodiscono, sono zeppi di ogni sorta di pericoli e minacce. Il vero motivo per cui mantengano tali sotterranei non è mai stato accertato. Quello che è certo che tali sotterranei così come sono, aggiungono “pepe” alle partite che vi si disputano.

Alcune delle tessere del sotterraneo, in particolare le stanze piccole e grandi, hanno delle Regole Speciali associate, aggiungendo quella imprevedibilità per cui è famoso il Dungeon Bowl.

Di seguito sono descritte le Regole Speciali per ciascuna delle stanze uniche del Dungeon Bowl.

**ARMERIA**

Quando si effettua un Tiro Armatura per un giocatore all'interno dell'Armeria, un modificatore aggiuntivo +1 è sommato al tiro.

**CLOACA**

Un giocatore che entra nella Cloaca ottiene il Tratto Disturbing Presence fino alla fine della sua prossima attivazione.

**CUCINA**

Un giocatore che incomincia la sua attivazione all'interno della Cucina può effettuare l'Azione Speciale Lanciare Cibo invece di fare qualunque altra cosa in quel turno:

**LANCIARE CIBO** Scegliere un avversario entro 4 caselle che può essere visto da questo giocatore, e tirare un D6. Con un risultato di 5+ il giocatore avversario è immediatamente Atterrato.

**STANZA MALEDETTA**

Mentre un giocatore è all'interno della Stanza Maledetta, non può usare Re-Roll di Squadra, o Abilità o Trattati che gli permettano di ritirare un qualsiasi numero di dadi.

**PRIGIONE DIMENTICATA**

Un giocatore che incomincia il suo turno all'interno della Prigione Dimenticata deve tirare un D6. Con un risultato di 1 o 2 la sua capacità di Movimento è ridotta di 2 fino alla fine della sua attivazione.

**STANZA DEL TESORO**

Un giocatore che incomincia la sua attivazione all'interno della Stanza del Tesoro può effettuare l'Azione Speciale Raccogliere Fondi invece di fare qualunque altra cosa in quel turno:

**RACCOGLIERE FONDI** L'attivazione del giocatore termina immediatamente; annotare ogni volta che questa azione viene effettuata. Alla fine della partita se uno o due giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna 10.000 pezzi d'oro aggiuntivi. Se tre o quattro giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna invece 20.000 pezzi d'oro aggiuntivi. Se cinque o più giocatori hanno effettuato questa azione, la tua squadra guadagna invece 30.000 pezzi d'oro aggiuntivi.

**OSSARIO**

I giocatori che tentano di Passare, Ricevere o effettuare un Hand-Off del pallone all'interno dell'Ossario, subiscono un modificatore -1 al tiro del dado.

**STANZA ALLAGATA**

Mentre un giocatore è all'interno della Stanza Allagata, se tenta dei Rush, Cadrà a Terra con un risultato di 1 e 2 invece che con il solo 1.

**STANZA DELL'IDOLO DEL CAOS**

L'Idolo del Caos è una caratteristica impassabile di 2 caselle per 2 in questa stanza ed è considerato come un muro. Inoltre, se un giocatore inizia la sua attivazione in questa stanza, tirare un D6. Con un risultato di 6, il giocatore aumenta la sua Forza di 1 per la durata della sua attivazione.

**TANA DEL BARATRO INFUOCATO**

Il Baratro Infuocato è una caratteristica impassabile di 1 casella per 4 in questa stanza e non blocca la Linea di Vista. Il ponte di corda lo attraversa ed è largo una casella; può essere attraversato normalmente.

Qualsiasi giocatore che è spinto nel Baratro Infuocato subisce automaticamente un risultato Perdita; tirare sulla Tabella delle Perdite. Inoltre se il pallone dovesse cadere in una casella del Baratro Infuocato, tirare per la dispersione fino a quando non si trovi in una casella al di fuori del Baratro Infuocato.

**TANA DEL GIOVANE DRAGO**

Il giovane Drago è una caratteristica impassabile di 2 caselle per 2 in questa stanza ed è considerato come un muro sebbene non blocchi la Linea di Vista. Inoltre, se un giocatore inizia la sua attivazione in questa stanza, deve tirare un D6. Con un risultato di 5+, il giocatore è immediatamente Atterrato. Questo causerà un Turnover solo se il giocatore era in possesso del pallone.

**CRIPTA**

La Cripta ha due caratteristiche impassabili di 1 casella per 2 in questa stanza e sono considerate come un muro sebbene non blocchino la Linea di Vista. Inoltre, se un giocatore dovesse essere spinto contro la Cripta sarà poi Atterrato ed un Tiro Armatura sarà effettuato contro di lui con un modificatore +1.

**FORZIERI**

Indietro nel tempo, quando il gioco del Dungeon Bowl fu inventato, il Magisterium pensò che era necessario modificare alcune delle regole tradizionali del Blood Bowl per rendere unico e aggiungere un pò di eccitazione al gioco nei sotterranei. Uno di questi cambiamenti fu rimuovere il Kick-Off; non avrebbe potuto funzionare con i bassi soffitti spesso presenti nei sotterranei.

Di conseguenza un certo numero di Forzieri sono piazzati in giro nel sotterraneo e devono essere trovati dai giocatori. Uno di questi Forzieri conterrà il pallone; Sfortunatamente i Forzieri in cui non si trova il pallone, sono riempiti con degli spettacolari – sebbene non solitamente letali – incantesimi esplosivi, che si attivano quando il Forziere è aperto.

**PIAZZAMENTO**

I sei Forzieri sono piazzati nel sotterraneo come descritto a [pagina 16](#). Uno di questi Forzieri conterrà il pallone mentre gli altri cinque Forzieri conterranno degli spettacolari incantesimi esplosivi.