

DEATH MATCH

La Finale del 2494 è passata alla storia come un classico avendo tutto quello che ci si poteva aspettare da una partita di Dungeon Bowl. Corse audaci, collisioni catastrofiche, forzieri che esplodono, teletrasporti sbagliati e naturalmente tanta, tanta violenza! Se vuoi ricreare lo spettacolo della Finale del 2494, nelle prossime pagine troverai tutto quello che ti serve, inclusi i roster delle due squadre, la mappa del sotterraneo di quell'anno e le regole speciali di questo evento unico.

THE EMERALD CRUSADERS 795

NOME	POSIZIONE	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Lyairelle Swiftsong	Wardancer	8	3	2+	4+	8+	Block, Dodge, Leap, Portal Navigator
Faelyn Moonbeam	Wood Elf Thrower	7	3	2+	2+	8+	Pass, Portal Passer
Tyrelle Brightshard	Wood Elf Catcher	8	2	2+	4+	8+	Catch, Dodge
Sirael Elmwood	Wood Elf Lineman	7	3	2+	4+	8+	Strip Ball
Daketh Oakshine	Wood Elf Lineman	7	3	2+	4+	9+	
Vestaan Mossvale	Wood Elf Lineman	7	3	2+	4+	8+	
Fatty Toplard	Halfling Hefty	5	3	3+	3+	8+	Dodge, Fend, Stunty
Wilgar Bushelbrow	Halfling Catcher	5	2	3+	5+	7+	Catch, Dodge, Right Stuff, Sprint, Stunty
Guido Burrows	Halfling Hopeful Lineman	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Leap
Mungo Toffeefoot	Halfling Hopeful Lineman	6	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty
Rorimac Berryhedge	Halfling Hopeful Lineman	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Catch
Halfred Fletcher	Halfling Hopeful Lineman	5	2	3+	4+	7+	Dodge, Right Stuff, Stunty, Sneaky Git

• 3 Re-Roll di Squadra • Jade Wizard Valore Totale di Squadra: 1,225,000 pezzi d'oro

THE BLACK WIDOWS 875

NOME	POSIZIONE	MA	ST	AG	PA	AV	ABILITA' & TRATTI
Vharak IV	Mummy	3	5	5+	-	10+	Mighty Blow (+1), Regeneration, Grab
Borishka Dreadfist	Flesh Golem	4	4	4+	-	10+	Regeneration, Stand Firm, Thick Skull, Guard
Gorra Ribtearer	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Give and Go
Lyrak Jawbiter	Ghoul Runner	7	3	3+	4+	8+	Dodge, Leader
Mortise Von Schädel	Wight Blitzzer	6	3	3+	5+	9+	Block, Regeneration
Torne Grimhawnt	Wraith	6	3	3+	-	9+	Block, Foul Appearance, No Hands, Regeneration, Side Step
Sigmund Von Kraut	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration
Rotting Robbie	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration
Gustav Greyflesh	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration
One-Eyed Wilfred	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration
Bitemark Barry	Zombie Lineman	4	3	4+	-	9+	Regeneration, Frenzy
Skelly Bob	Skeleton Lineman	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull
Brag Marrow	Skeleton Lineman	5	3	4+	6+	8+	Regeneration, Thick Skull, Tackle

• 3 Re-Roll di Squadra • Amethyst Wizard Valore Totale di Squadra: 1,225,000 pezzi d'oro

REGOLE SPECIALI

Quando si gioca la Finale del Dungeon Bowl 2494, ci sono delle Regole Speciali in atto durante la partita. Sono state pensate per giocare questa partita "storica" rispecchiando la sua univocità con un divertimento unico e diverso da tutte le altre partite di Dungeon Bowl giocate finora.

Queste sono le Regole Speciali per questa partita storica:

A MATTER OF LIFE AND DEATH **(UNA QUESTIONE DI VITA O DI MORTE)**

I giocatori degli Emerald Crusaders non possono usare i Re-Roll di Squadra mentre sono in una tessera di sotterraneo specifica del College of Death. I giocatori dei Black Widows non possono usare i Re-Roll di Squadra mentre sono in una tessera di sotterraneo specifica del College of Life.

BOO!

Una volta per partita, all'inizio della sua attivazione, se è In Piedi puoi rimuovere Torne Grimahawnt dalla mappa. Se lo fai, piazzare Torne Grimahawnt in una casella non occupata di un'altra tessera di sotterraneo adiacente a quella da cui lo hai rimosso. La casella in cui viene piazzato deve essere adiacente ad un muro. Se Torne Grimahawnt viene piazzato adiacente ad un giocatore avversario In Piedi, quel giocatore è immediatamente spinto come se avesse subito un risultato Spintonato da un Blocco effettuato da Torne Grimahawnt. L'attivazione di Torne Grimahawnt poi finisce immediatamente.

SWIFT AS THE BREEZE (VELOCE COME LA BREZZA)

Una volta per partita, quando Lyairelle Swiftsong fallisce un tiro per un Dodge o per un Salto, può automaticamente trattare il tiro come se fosse un 6 naturale.

A QUICK BIT OF NECROMANCY (UN PÒ DI NECROMANZIA)

Una volta per partita, l'Allenatore dei Black Widows può immediatamente spostare un giocatore amico dallo spazio degli Infortunati & Morti della panchina a quello delle Riserve.

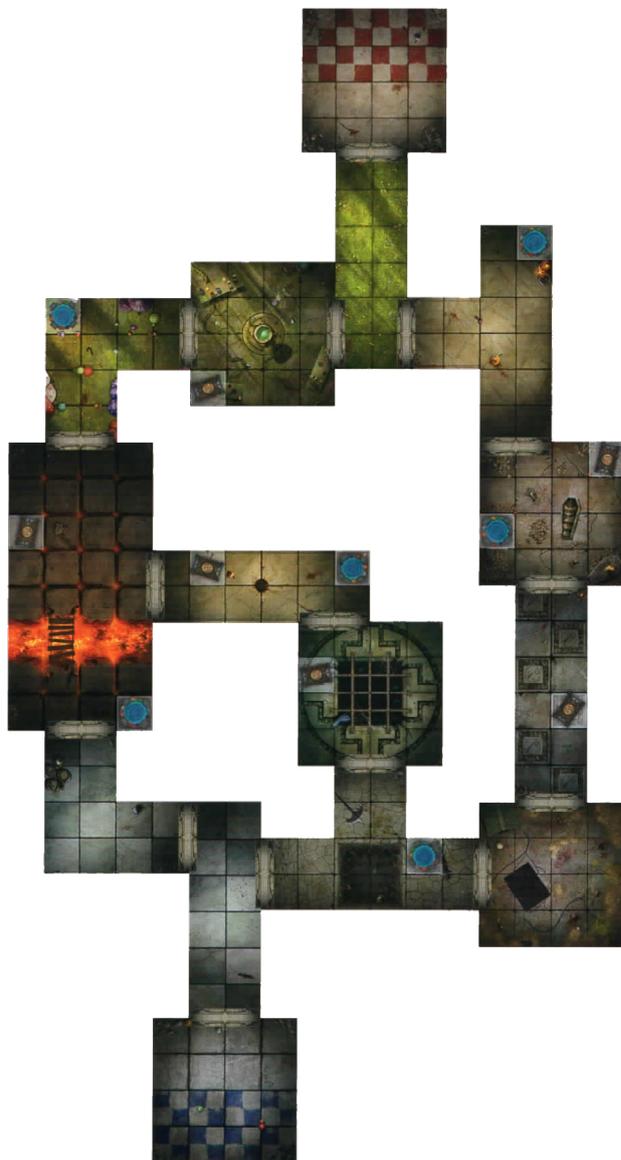
HEALING HERBS (ERBE CURATIVE)

Una volta per partita, l'Allenatore degli Emerald Crusaders può spostare tutti i giocatori amici dallo spazio dei KO della panchina a quello delle Riserve.

PREPARAZIONE DEL SOTTERRANEO

Per questa partita il sotterraneo non viene approntato come descritto a pagina 23-24 del Manuale del Dungeon Bowl. La disposizione delle tessere è predeterminata come mostrato nel diagramma seguente.

Nel diagramma sono anche illustrati dove vanno piazzate le porte, i portali ed i forzieri che devono essere mischiati prima di essere piazzati in modo che nessuno conosca l'esatta posizione del pallone.



TESSERE DEL COLLEGE OF LIFE

**NEGOZIO DI TUCK**

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione all'interno del negozio di Tuck, può scegliere di effettuare l'azione Speciale Spuntino Gustoso invece di fare qualunque altra cosa per quel turno.

SPUNTINO GUSTOSO Quando un giocatore effettua questa azione, tirare un D6 e consultare la tabella seguente:

TABELLA - SPUNTINO GUSTOSO**ID6 RISULTATO****1 WAS IT SOMETHING THEY ATE?****(ERA QUALCOSA CHE HAI MANGIATO?)**

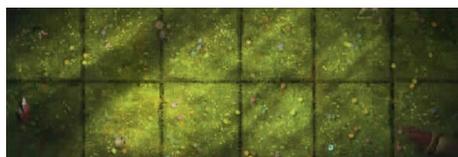
Il giocatore è piazzato Prono e Stordito; questo non causa un Turnover salvo che non stesse trasportando il pallone.

2-5 OH, THAT'S MY FAVOURITE!**(OH, IL MIO PREFERITO!)**

Può ritirare un singolo dado Blocco, un Test di Agilità, un Test Passaggio fino alla fine della partita. Ricordati che non puoi ritirare un tiro già ritirato. Un giocatore può beneficiare di questo risultato una volta per partita. Se lo ritira di nuovo non succede nulla.

6 DON'T FORGET YOUR VEGETABLES!**(NON DIMENTICARE LE TUE VERDURE!)**

Il giocatore aumenta la sua Forza di 1 fino alla fine della partita. Un giocatore può beneficiare di questo risultato una volta per partita. Se lo ritira di nuovo non succede nulla.

**CORRIDOIO DEL PRATO TRANQUILLO**

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione nel Corridoio del Prato Tranquillo aumenta il suo Movimento di 1 fino alla fine della sua attivazione.

**STANZA COLTURA DEI FUNGHI**

Quando un giocatore finisce la sua attivazione nella Stanza Coltura dei Funghi, tirare un D6. Con un risultato di 2+ il giocatore evita l'effetto delle spore. Con un risultato di 1, il giocatore è piazzato Prono; questo non causerà un Turnover a meno che non fosse in possesso del Pallone, Gli Snotling, i Goblin ed i Troll ignorano questi effetti, sono abituati alle spore e agli effetti dei funghi.

**CORRIDOIO DELLE RADICI**

Qualsiasi giocatore che finisce la sua attivazione nel Corridoio delle Radici deve tirare un D6. Con un risultato di 2+, il giocatore continua la sua attivazione normalmente. Con un risultato di 1, il giocatore rimane imbrigliato nelle radici ed incapace di muoversi. All'inizio dell'attivazione del giocatore imbrigliato, prima di dichiarare quale azione vorrebbe effettuare, tirare un D6. Se il numero è uguale o più basso della sua Forza, si è divincolato con successo dalle radici e può agire normalmente. Se il tiro è maggiore della sua Forza, o un 6 naturale, il giocatore rimane imbrigliato e non può muovere dalla casella che occupa per qualsiasi ragione, volontariamente o altro.



FONTANA DELLA GIOVINEZZA

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione nella Fontana della Giovinezza può effettuare l'Azione Speciale Bevi dalla Fontana invece di fare qualunque altra cosa nel turno.

BEVI DALLA FONTANA Quando un giocatore effettua questa azione, tirare un D6 e consultare la tabella seguente:

TABELLA - BEVI DALLA FONTANA

ID6 RISULTATO

1-3 YOU HAVE CHOSEN, POORLY!

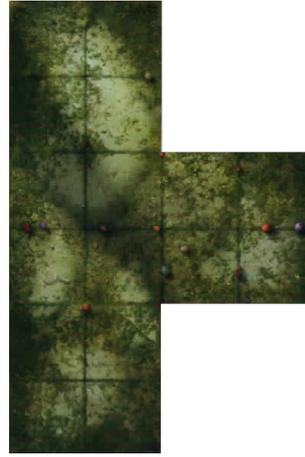
(HAI SCELTO, MALE!)

Il giocatore è piazzato Prono e viene effettuato un Tiro Infortunio contro di esso; questo non causa un Turnover salvo che non stesse trasportando il pallone.

4-6 YOU HAVE CHOSEN, WISELY!

(HAI SCELTO, BENE!!)

Il giocatore recupera immediatamente le Ferite Profonde e gli Infortuni Persistenti della precedente partita. Inoltre, per la durata della partita, la prima volta che questo giocatore dovrebbe essere rimosso come Perdita, viene invece piazzato nello spazio delle Riserve e non si effettua il tiro sulla Tabella delle Perdite.



CORRIDOIO PALUDE MALEODORANTE

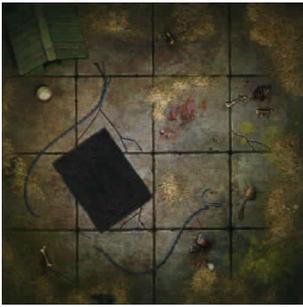
Mentre si trova nella Palude Maleodorante, qualsiasi giocatore con Forza 3 o meno, applica una penalità -1 ai tiri per tentare un Dodge, o Saltare (Jump e Leap).



SERRA RIGOGLIOSA

Alla fine di ciascun turno di squadra, prima che il nuovo turno incominci, selezionare a caso un giocatore dentro la Serra Rigogliosa. Effettuare immediatamente un Tiro Armatura contro di esso.

TESSERE DEL COLLEGE OF DEATH

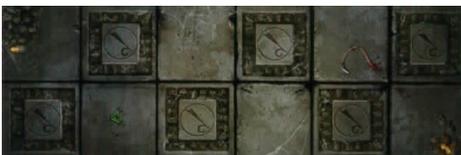
**TANA DEL LUPO MANNARO**

Questa stanza contiene un Lupo Mannaro, che difende ferocemente il suo territorio. Il Lupo è posizionato dopo le squadre e incomincia sempre la partita nella casella della cuccia.

BESTIA SCATENATA Se ci sono giocatori nella Tana del Lupo Mannaro alla fine di qualsiasi turno di squadra, tirare un D6. Con un risultato di 1, il Lupo Mannaro rimane nella cuccia. Con un risultato di 2+ il Lupo Mannaro blitzerà il giocatore più vicino In Piedi attraverso la via più breve possibile (se ci sono due o più giocatori equidistanti, verrà determinato a caso chi subirà il Blitz). Se il Lupo Mannaro muove in una casella con il pallone, questo rimbalzerà come descritto a pagina 11 del Regolamento del Dungeon Bowl. Se il Lupo Mannaro muove in una casella contenente un Portale, si considera aver mosso in una casella normale e non sarà teletrasportato.

Se il Lupo Mannaro deve scegliere il risultato dei dadi Blocco, la scelta avverrà sempre in questo ordine: Difensore a Terra, Difensore Incespica, Spintonato, Entrambi a Terra, Attaccante a Terra. Se il Lupo Mannaro spinge un giocatore come risultato dei dadi Blocco, lo spingerà direttamente verso l'entrata più vicina alla Tana del Lupo Mannaro. Se ci sono due o più entrate alla stessa distanza, scegliere a caso verso quale entrata sarà spinto. Una volta che il Lupo Mannaro ha completato la sua azione Blitz, è rimosso dalla mappa e "piazato" nella cuccia. Se il Lupo Mannaro dovesse essere Atterrato, rimuoverlo dalla mappa e "pizzarlo" nella cuccia. Se il Lupo Mannaro non può essere piazzato nella cuccia, piazzarlo nella casella non occupata più vicina. Se ci sono una o più caselle disponibili per questo, scegliere casualmente dove piazzare il Lupo Mannaro.

Il Lupo Mannaro ha Movimento 8, Forza 3, la Mutazione Claws e l'Abilità Frenzy.

**CORRIDOIO DELLE OSSA**

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione dentro il Corridoio delle Ossa può scegliere di effettuare un'Azione Speciale Spacca Crani invece di fare qualunque altra cosa quel turno.

SPACCA CRANI Selezionare un giocatore avversario entro una casella da questo giocatore, che può essere visto da questo giocatore e tirare un D6. Con un risultato di 4+, il giocatore avversario è immediatamente Atterrato.

**CORRIDOIO DELLE NEBBIE VORTICOSE**

Qualsiasi giocatore che tenta di fare dei Rush in una casella del Corridoio delle Nebbie Vorticose, deve applicare un modificatore -1 al tiro.

**CORRIDOIO DEI FANTASMI**

Se un giocatore tenta di muoversi nel Corridoio dei Fantasmi, deve tirare un D6. Con un risultato di 2+, può continuare la sua attivazione normalmente. Con un risultato di 1, questo giocatore non può entrare volontariamente nel Corridoio dei Fantasmi in questo turno, ma può continuare a muovere il resto della sua Capacità di Movimento normalmente. Un giocatore può essere mosso nel Corridoio dei Fantasmi come risultato di uno Spintonato, spinta a catena o qualsiasi altro effetto che lo muoverebbe contro la sua volontà.



LABORATORIO DEL NEGROMANTE

Qualsiasi giocatore che inizia la sua attivazione nel Laboratorio del Negromante può scegliere di effettuare l'Azione Speciale Sotto la Sega invece di fare qualunque altra cosa nel turno.

SOTTO LA SEGA Quando un giocatore effettua questa azione, tirare un D6 e consultare la tabella seguente:

TABELLA - SOTTO LA SEGA

ID6 RISULTATO

1 OOPS...

Il giocatore è immediatamente piazzato nello spazio delle Perdite; non prenderà più parte alla partita. Questo non causa un Turnover salvo che non stesse trasportando il pallone.

2 THAT WAS CLOSE!

(C'È MANCATO POCO!)

Il giocatore non riceve nessun beneficio dall'esperimento se non quello di rimanere vivo!

3-5 NO, THERE WON'T BE SIDE EFFECTS!

(NO, NON CI SONO EFFETTI COLLATERALI!)

Il giocatore ottiene una Mutazione casuale fino alla fine della partita. Se il giocatore dovesse ottenere una Mutazione che non potrebbe avere o che ha già, scegliere di nuovo casualmente fino a quando non ne ottiene una appropriata. Un giocatore può beneficiare di questo risultato una volta per partita. Se lo ritira di nuovo non succede nulla.

6 YES, YES, YES!

(SI, SI, SI!)

Il giocatore ottiene una Mutazione di sua scelta fino alla fine della partita. Un giocatore può beneficiare di questo risultato una volta per partita. Se lo ritira di nuovo non succede nulla.



CORRIDOIO FOSSA DEI PALETTI

La Fossa dei Paletti è una caratteristica di 2 caselle per 2 in questa stanza. La Fossa dei Paletti può essere attraversata solo Saltando come descritto a pagina 27 del Regolamento del Dungeon Bowl, con l'eccezione che se si salta con successo, atterrerà in una casella non occupata su un altro lato della fossa. Se il giocatore fallisce il Test di Agilità per Saltare sopra la fossa, Cadrà a Terra nella casella della Fossa dei Paletti più vicina alla casella bersaglio di destinazione. Inoltre, se un giocatore è Spintonato nella Fossa dei Paletti, sarà Atterrato. Se un giocatore inizia la sua attivazione nella Fossa dei Paletti, fuggirà dalla fossa; rimuovere il giocatore dalla fossa e piazzarlo nella casella non occupata più vicina alla Fossa dei Paletti. Se non ci sono caselle libere disponibili, l'attivazione del giocatore termina immediatamente rannicchiato fra i paletti in attesa dell'occasione per uscirne. Una volta che un giocatore sia uscito dalla Fossa dei Paletti la sua attivazione termina. Se il pallone dovesse finire nella Fossa dei Paletti rimbalza di casella in casella fino a quando non ne è fuori.

Quando si effettua un Tiro Armatura per un giocatore finito nella Fossa dei Paletti, si aggiunge un modificatore +1 al tiro.



BARATRO DEI CADAVERI

Mentre ci si trova all'interno del Baratro dei Cadaveri, se si applica un risultato Spintonato durante un'Azione Blocco, il bersaglio del Blocco deve effettuare un Test Agilità. Se il test è fallito, trattare il risultato del Blocco come se fosse un Difensore a Terra!

SPONSOR

Le partite di Dungeon Bowl sono eventi ideali per le grandi e piccole compagnie per sperperare il loro oro in marketing di qualità, sicure di legare il loro nome associato a potenziali stars del futuro.

Questo è particolarmente vero per le piccole compagnie, per cui far passare i propri annunci è davvero uno sforzo costoso. Tuttavia quando le squadre locali hanno necessità di raccogliere fondi per rinnovare i loro equipaggiamenti, trovano molte opportunità nel vasto panorama di compagnie pronte a sopperire ai bisogni in cambio dei loro loghi e slogan ben in vista su caschi e tenute. Alcuni sponsors non contribuiscono solo con oro ma con ogni tipo di "aiutini": da vecchie mappe polverose contenenti segreti, a tuonanti ceste esplosive per movimentare il gioco!

DUNGEON BOWL TI HA PORTATO DA...

Gli Sponsor sono una regola opzionale che può essere incorporata in una Lega di Dungeon Bowl dal Commissario di Lega o usata nelle Partite di Esibizione per dare un pò di varietà al gioco. Se queste regole opzionali sono usate, all'inizio della stagione quando gli Allenatori sottoporranno al Commissario le loro squadre scelte, dovranno selezionare anche uno Sponsor che li rappresenterà durante la stagione. Gli Allenatori potranno scegliere fra: Cragfall's Catacomb Cartography, Farblast & Sons Ordnance Solutions, Dr. Brauer's Prototype Portals, Cristall Ball Sportcasting, Ligthingade e Air Oberwald. Uno Sponsor può essere selezionato da un qualsiasi numero di squadre, ma se state giocando una piccola Lega con 4-6 giocatori, potete assegnarlo casualmente a ciascuna squadra, oppure usare un sistema di pesca che consenta agli Allenatori di avere un unico Sponsor.

Se desiderate usare gli Sponsor nelle Partite di Esibizione, gli Allenatori possono semplicemente scegliere quale Sponsor vogliono usare all'inizio di ogni partita. In caso di eventi multipartite, gli Sponsor rappresenteranno la squadra per tutta la durata.

Ogni Sponsor fornisce un beneficio unico alla squadra:

CRAFALL'S CATACOMB CARTOGRAPHY
"CAN'T USE AN OLD MAP TO EXPLORE A NEW DUNGEON"
(CARTOGRAFIA DELLE CATACOMBE DI CRAFALL
"NON PUOI USARE UNA VECCHIA MAPPA PER ESPLORARE
UN NUOVO SOTTERRANEO")

Se Cragfall's Catacomb Cartography è il tuo Sponsor, una volta per partita, durante il tuo turno di squadra, all'inizio dell'attivazione di qualunque giocatore, puoi selezionare un giocatore della tua squadra senza il pallone, rimuoverlo dalla mappa – piazzarlo immediatamente in qualsiasi casella non occupata in un'altra stanza non Zona di Meta. Se il giocatore selezionato non è stato ancora attivato in questo turno, può ancora effettuare un'azione normalmente.

FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS
"FARBLAST: WHEN YOU NEED TO BLAST THINGS THAT
ARE VERY FAR AWAY"

(FARBLAST & FIGLI SOLUZIONI DI ORDIGNI
"FARBLAST: QUANDO HAI NECESSITÀ DI FAR BRILLARE
QUALCOSA CHE SIA MOLTO LONTANA")

Se Farblast & Sons Ordnance Solutions è il tuo Sponsor, quando un giocatore apre un Forziere per cercare il pallone, se il Forziere non contiene il pallone, la sua trappola esplosiva Atterrerà tutti i giocatori entro 2 caselle invece che solo in quelle adiacenti. Inoltre se due o più squadre in partita hanno scelto Farblast & Sons Ordnance Solutions come Sponsor, applicare un modificatore +1 al Tiro Armatura quando i giocatori sono Atterrati da un Forziere esplosivo.

DR BRAUER'S PROTOTYPE PORTALS
"GETTING YOU THERE 50% OF THE TIME, EVERY TIME!"
(PORTALI PROTOTIPO DEL DOTTOR BRAUER
"RISPARMIERAI IL 50% DEL TEMPO, OGNI VOLTA!")

Se Dr. Brauer's Prototype Portals è il tuo Sponsor, quando uno dei tuoi giocatori si teletrasporta dalla panchina nel sotterraneo, tirare 2D6 e scegliere in quale dei due corrispondenti Portali il giocatore comparirà. Se si ottiene un doppio sui 2D6, il giocatore non arriverà questo turno ed è piazzato di nuovo in panchina per un malfunzionamento del Portale. Il giocatore non subisce nessun altro effetto ed il prossimo turno può tentare di nuovo il teletrasporto.

CRYSTAL BALL SPORTCASTING
"FOR THAT CRYSTAL CLAEER PICTURE"
(TRASMISSIONE SPORTIVA DELLA SFERA DI CRISTALLO
"PER QUELLA NITIDA IMMAGINE")

Se Cristall Ball Sportcasting è il tuo Sponsor, quando un giocatore della tua squadra effettua un'Azione Fallo, tirare un D6. Con un risultato di 2+, un provvidenziale mistico blackout spegne i circuiti di registrazione, e il giocatore non può essere Espulso per tirare un doppio naturale durante un'Azione Fallo. Con un risultato di 1, il giocatore non può contestare la Chiamata del Fallo se ottiene un doppio naturale, dato che l'immagine è rimasta ben focalizzata e visibile dall'arbitro. Inoltre il tuo avversario non può contestare la Chiamata del Fallo quando uno dei suoi giocatori è Espulso, dato che Cristall Ball Sportcasting ha assicurato all'arbitro una perfetta visione di ogni fallo dell'avversario.

LIGHTNINGADE
"JUMP START YOUR DAY, THE RIGH TH WAY!"
(LIGHTNINGADE
"INIZIA IL TUO GIORNO CON SPRINT, IL MODO GIUSTO!")

Se Ligthingade è il tuo Sponsor, quando un giocatore della tua squadra sarebbe KO o Infortunato, tirare un D6. Con un risultato di 5+, il giocatore si riprende velocemente ed è piazzato nello spazio Riserve della panchina. Con un risultato di 1-4 non succede nulla; piazzare il giocatore nello spazio KO o Infortunati normalmente.

AIR OBERWALD "JUST BOOT IT"**(AIR OBERWALD "POMPATI")**

Quando Air Oberwald è il tuo Sponsor, scegliere un giocatore della tua squadra che diventa un atleta Air Oberwald. All'inizio di ogni partita, dopo il passo 4 della Sequenza Pre-Partita, il tuo atleta Air Oberwald può scegliere uno dei seguenti benefici per la durata della partita:

LAME DA NOCCHIE Il giocatore selezionato ottiene l'Abilità Sneaky Git ed il Tratto Stab;

SCATTO DI VELOCITÀ Il giocatore selezionato aumenta la sua Capacità di Movimento di +1 e ottiene l'Abilità Sprint;

IMBOTTITURA AGGIUNTIVA Il giocatore selezionato aumenta la sua Capacità di Armatura di +1 (fino ad un massimo di 11+) e ottiene l'Abilità Thick Skull;

MEDICO PERSONALE Quando si effettua un Tiro Armatura contro questo giocatore, l'Allenatore avversario tira due volte e sceglie quale risultato applicare. Inoltre, se si ottiene un risultato Fatto Male, il giocatore è rimosso dallo spazio Infortunati della panchina e spostato in quello Riserve.

In aggiunta, in partite di Lega, un atleta Air Oberwald guadagnerà un SPP aggiuntivo per ogni partita in cui gioca.

Se tutti i tuoi atleti Air Oberwald muoiono, alla fine della partita in cui sono stati uccisi, puoi scegliere un nuovo giocatore che diventerà il tuo atleta Air Oberwald.

CAMBIARE SPONSOR

Gli Sponsors saranno cambiati regolarmente durante il corso di una stagione di Dungeon Bowl. Dopo ogni partita durante la stagione, una squadra può cercare di cambiare il suo Sponsor per uno degli altri disponibili. Tuttavia una squadra può cambiare un solo Sponsor durante la stagione in corso.

INCENTIVI

Non tutte le squadre di Dungeon Bowl sono uguali, anche se molte squadre in cuor loro pensano questo!

Semplicemente alcune squadre sono migliori di altre quando si raffronta la qualità dei giocatori; sebbene ciò non equivale ad una vittoria assicurata. Spesso i Magisterium dei Collegi che schierano una squadra più debole doneranno dell'oro extra alle loro squadre svantaggiate per dargli una mano. Tutto sommato è meglio donare una piccola somma prima della partita che perdere una scommessa con il Magisterium del Collegio avversario!

INCENTIVI NEL DETTAGLIO

Le squadre di Dungeon Bowl sono sempre alla ricerca di un vantaggio, lecito o meno che sia! Gli Allenatori pagheranno tutti i personaggi loschi in grado di assistere la propria squadra sia da bordo campo che in campo. Durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, gli Allenatori possono acquistare Incentivi per la partita da disputare spendendo l'oro assegnato come Borsellino, prelevandolo dalla propria Tesoreria o da entrambi. Quando si crea una squadra per le partite di Esibizione, un Allenatore può acquistare Incentivi dal proprio Budget di Squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI LEGA

Come descritto a [pagina 17](#), durante la Sequenza Pre-Partita di una partita di Lega, ogni squadra può spendere pezzi d'oro sia dalla propria Tesoreria, sia dal Borsellino (vedere [pagina 17](#)) o da entrambi, per acquistare qualsiasi degli Incentivi a loro disposizione che vengono poi registrati nel Report Partita della squadra.

INCENTIVI NELLE PARTITE DI ESIBIZIONE

Quando una squadra viene creata per una partita di Esibizione, puoi spendere tanto o poco del suo Budget di Squadra nel modo che desideri per gli Incentivi, con la condizione che la tua squadra deve contenere un minimo di 11 giocatori.

Se stai creando una squadra per una partita di Esibizione da utilizzare durante un Evento o un Torneo, dovresti prestare molta attenzione al pacchetto di regole creato dagli Organizzatori, in quanto è abbastanza comune che non tutti gli Incentivi siano consentiti. Inoltre, è normale che gli Organizzatori di Tornei creino i propri Incentivi speciali.

Se due Allenatori stanno creando squadre per una partita di Esibizione tra di loro, dovrebbero impiegare alcuni minuti per discutere prima gli Incentivi. È importante decidere se ci sono degli Incentivi che ritengono debbano essere inclusi o altri esclusi.

ELENCO DEGLI INCENTIVI

Di seguito è riportato un elenco degli Incentivi che possono essere acquistati da una squadra di Dungeon Bowl:

TABELLA - INCENTIVI

0-8	EXTRA TEAM TRAINING (ALLENAMENTO INTENSIVO)	100.000 gp l'uno.
0-3	BRIBES (MAZZETTE)	100.000 gp l'uno.
0-1	COLLEGE WIZARD (MAGO DEL COLLEGIO)	100.000 gp l'uno.

0-8 ALLENAMENTO INTENSIVO (EXTRA TEAM TRAINING) 100.000 GP

Riunire tutti i tuoi giocatori nello stesso posto nel giorno dell'incontro è difficile, figuriamoci per sessione regolare di allenamento, ma se mostri un pò d'oro probabilmente otterrai l'attenzione dei tuoi giocatori. Ogni sessione di Allenamento Intensivo ti fornisce un Re-Roll di Squadra per la partita.

0-3 MAZZETTE (BRIBES) 100.000 GP

Quando un giocatore viene sorpreso a comportarsi male, un sacchetto di monete d'oro può avere un effetto sorprendentemente calmante su un arbitro arrabbiato! Una singola Mazzetta può essere usata quando un giocatore è Espulso per aver commesso un Fallo. Per usare una Mazzetta tirare un D6. Con un risultato 2-6 la Mazzetta funziona ed il giocatore non viene Espulso (e non è causato un Turnover). Invece viene teletrasportato indietro nel sotterraneo come descritto a [pagina 19](#). Con un risultato di 1 la Mazzetta è sprecata e la decisione dell'arbitro ha effetto! Ogni Mazzetta può essere usata una volta per partita.

Una singola Mazzetta può essere usata dopo che è stato effettuato un tentativo di Contestare la Chiamata del Fallo. Tuttavia se il risultato è un 1 quando si tenta di Contestare la Chiamata del Fallo con la conseguente espulsione anche dell'Allenatore, come descritto a [pagina 33](#), l'arbitro è talmente infastidito che nemmeno l'oro fa effetto e non si può usare la Mazzetta questa volta.

0-1 MAGO DEL COLLEGIO (COLLEGE WIZARD) 100.000 GP

Quando una squadra del Dungeon Bowl ingaggia un Mago del Collegio, lo dovrà ingaggiare dello stesso Collegio a cui appartiene la squadra. Un Collegio del Fuoco ad esempio potrà ingaggiare un Bright Wizard. Ogni Mago del Collegio avrà delle sue caratteristiche peculiari, come ci si aspetterebbe, saranno esperti nell'uso di magie differenti. Le regole per ciascuna di queste differenti magie sono descritte di seguito. Un Mago del Collegio può usare il suo incantesimo una sola volta per partita.

Nessuna squadra può acquistare più di un Mago del Collegio per partita.