

DREADBALL - The Futuristic Sports Game

“Guarda come fila! Scarta il primo avversario, scivola in tackle attorno ad un altro ed è in zona! Strike! 3 punti! E Quella, Jim, è la danza della vittoria di Partenza!”

“Non c'è tempo per festeggiare, Jake! La palla è di nuovo fuori! 300 chilometri all'ora ed è solo una scia d'argento! È Riggitt ora, per i Manglers. Punta a prendere la palla, ma Barton è sulla sua strada!”

“non per molto! Gorag sta aprendo un varco, e non sono chiamati Manglers per niente. Ouch! Quello deve fare male.”

“E Riggitt è arrivato, ma riuscirà a prendere la palla? Non posso guardare!”

“L'ha persa! Deve aver chiuso gli occhi anche lui, e ora è nei guai seri.”

“Ancora Partenza, che si smarca attraverso il gruppo. Non rallenta nemmeno mentre raccoglie al volo la palla e scarta verso la linea. Tenta un altro Strike! Nessuno riesce a fermarlo!”

“Gorag non ti ha sentito, Jim. Si schianta su Partenza e lo Striker va giù duro. Gorag rotola via, così come la palla, col generatore anti-grav che la fa rimbalzare...”

“Direttamente su Riggitt! Afferra la palla e lancia un luuuuungo passaggio a Laknak che riceve in maniera talmente perfetta da farlo sembrare facile. Ed è partito, correndo, scartando tra gli avversari come se fossero fermi.”

“Ultimi secondi, Jim. Ha bisogno di 4 punti per vincere.”

“Sarà una sfida molto serrata.”

Un gioco di Jake Thornton

DreadBall Il gioco sportivo futuristico

Introduzione

Concept & Game Design: Jake Thornton (www.quirkworthy.com)

Supporting Development: James M Hewitt.

Box Art: Stephen Tappin.

Logo & Board Art: Georges Clarenko.

Internal Art: Robin Carey, Roberto Cirillo, Ali McVey and Chris Webb.

Layout and Graphic Design: Sean Turtle (www.wgdr.co.uk).

Photography: Ben Sandum.

Painting: Golem Painting Studio.

Lead Playtesting: Jody “Numbers” Barton, James M Hewitt.

Playtesting: Jez Allum, Elliot Bairstow, Mark Bairstow, Rich Baker, Neil Dixon, Stewart Gibbs, Matt Gilbert, Richard Godfrey-Oakley, Jacob Graham, Anthony Holloway, Ashley Hunt, Richard Jeffery, Matt Lewis, Pete Kijek,

Robert Parnham, Nathan Payne, Ronnie Renton, Paul Scott, Ben Shaw, Holly Snaith, Chris Tapper, Rich Turner, Chris Webb and Sophie Williams.

Indice generale	
INTRODUZIONE.....	4
LA TUA PRIMA PARTITA.....	5
COMPONENTI.....	5
Gli umani.....	7
I Marauders.....	7
l'Arbitro e la palla.....	8
Piazzare e Muovere Modelli sul Campo da Gioco.....	11
Estremità del campo.....	11
Tenere il conto.....	12
Vincere la partita.....	13
Storia di DreadBall.....	13
DreadBall Xtreme.....	14
Ruoli dei giocatori.....	14
Il guanto da DreadBall.....	15
Guardia.....	15
Jack.....	16
Striker.....	16
Una Rush di esempio.....	17
Parliamo di tattiche.....	20
Il regolamento di DreadBall.....	20
Tiri di dado e test.....	20
Sequenza dei tiri di dado.....	21
Controllate i vostri modificatori.....	22
Raddoppiare.....	22
Dadi Allenatore.....	22
Iniziare una partita.....	23
Lanciare la palla.....	23
Disperdere la palla.....	24
Giocare una Rush.....	25
Fine di una Rush.....	26
AZIONI.....	26
AZIONI GRATUITE.....	27
Run (movimento normale) (per qualsiasi giocatore).....	27
Sprint (per qualsiasi giocatore).....	28
Entrare in campo.....	28
Uscire dal campo.....	28
Slam (solo per Jack e Guardie).....	28
Spingere indietro.....	30
Tiri Armatura.....	30

Rubare palla (Steal) (solo per Striker e Jack).....	31
Lanciare (Throw) (solo per Striker e Jack).....	32
Lanciare uno Strike.....	33
Passare a compagni.....	34
Lanciare la palla ai giocatori avversari.....	34
Rialzarsi (Stand Up) (per qualsiasi giocatore).....	35
Comprare una carta.....	35
EXTRA.....	35
Scattare (Dash) (per qualsiasi giocatore).....	35
Smarcarsi (Evade) (per qualsiasi giocatore).....	36
Raccogliere la palla (Pick up the Ball) (solo per Jack, Striker o Portieri).....	36
Interferenza (Running interference) (solo per Jack).....	37
L'arte del Fallo.....	37
Arbitri.....	38
Chiamare Fallo!.....	38
Tiri Arbitrali.....	38
Azioni Fallose.....	39
Fallo: Colpo alle Spalle (Sucker Punch) (solo per Jack o Guardie).....	39
Fallo: Pestone (Stomp) (solo per Jack o Guardie).....	39
Fallo: Ostruzione (stall) (per qualsiasi giocatore).....	40
Fallo: Sovrannumero (sneak) (per qualsiasi giocatore).....	40
Fallo: Distrarre l'Arbitro (Distract the Ref) (Qualsiasi giocatore).....	41
LE CARTE DI DREADBALL.....	41
La vostra mano di carte.....	42
Le Carte in gioco.....	42
Effettuare Mosse Speciali.....	42
Scatenare Eventi.....	42
Effettuare Fan Checks.....	43
Muovere l'Arbitro.....	43
Selezionare un giocatore a caso.....	44
Descrizione Carte.....	44
Partite di Esibizione.....	45
Organizzare una Lega di DreadBall.....	46
Leghe di DreadBall.....	46
Sponsor di Lega.....	47
Organizzare i turni.....	47
Squadra dispari extra (Odd Man Out).....	48
Ogni partita conta (every match counts).....	48
Incentivo Sfavoriti (Underdogs).....	48
Tabelle di Lega.....	50
MVP.....	50
Tenere traccia delle Partite.....	51
Sequenza tra le partite.....	51

Determinare il Migliore in Campo (MVP).....	51
Risultati.....	52
Chi può guadagnare esperienza?.....	52
Determinare gli avanzamenti dei giocatori.....	52
Risolvere i Tiri Avanzamento.....	53
Incassi e Spese.....	54
Morti dei giocatori (Player Fatalities).....	54
Comprare nuovi giocatori (Buying New Players).....	55
Ingaggiare MVP (Hiring MVPs).....	55
Comprare altre carte e dadi.....	56
Ranking di Squadra.....	56
ABILITA'.....	56
Presca sicura (A safe pair of hands) - Striker o Jack.....	56
Saltar su/Colpo di reni (Backflip) - Qualsiasi giocatore.....	56
Fatto nulla! (Can't feel a thing) - Qualsiasi giocatore.....	57
Hey, QUESTO fa male? (Does this hurt?) - Guardie o Jack.....	57
Salto (Jump) - Striker o Jack.....	57
Preso! (GOTCHA!) - Qualsiasi giocatore.....	57
Temprato (Grizzled) - Qualsiasi giocatore.....	58
Mente come l'acqua (mind like water) - Qualsiasi Giocatore.....	58
Fortunato (Lucky) - Qualsiasi giocatore.....	58
Portiere (Keeper) - Guardie.....	58
Veramente Fortunato/Paraculo (Really lucky) - Qualsiasi giocatore.....	58
Capriola (Roll) - Striker o Jack.....	59
Interferenza (Running interference) - Guardie o Jack.....	59
Piedi Saldi (Steady) - Guardie o Jack.....	59
SQUADRE DI DREADBALL (DreadBall Teams).....	59
TRONTEK 29ERS.....	61
GREENMOON SMACKERS.....	62
SKITTERSNEAK STEALERS.....	63
MIDGARD DELVERS.....	64
MVP.....	65
BUZZCUT.....	66
NUMERO 88.....	66
JOHN DOE.....	67
REEK ROLAT, noto come "PAYBACK".....	68
"LUCKY" LOGAN.....	69
"SLIPPERY JOE".....	69
GORIM IRONSTONE.....	70
L'ENFORCER.....	71

INTRODUZIONE

DreadBall è lo sport ipercinetico del futuro, dove l'azione non si ferma mai.

Due squadre di 6 giocatori ciascuna si affrontano su un campo in *neodurium*; ognuna punta a segnare più punti dell'altra effettuando degli Strike in una delle 3 aree di punteggio avversarie. La partita viene giocata con una piccola sfera argentea in titanio corazzato per armamenti, che contiene un piccolo generatore pulsante anti-gravità per mantenere imprevedibili i rimbalzi e eccitante l'azione. Lanciata fino ad oltre 200 miglia orarie da un abile giocatore, è tanto un'arma quanto un mezzo per segnare.

Dal primo momento al *klaxon* finale di fine partita, il gioco scorre in una continua serie di Assalti (Rush), con l'iniziativa che cambia mano come la palla. Appena viene segnato uno Strike la palla viene lanciata di nuovo nel campo di gioco, senza aspettare che i giocatori si riposizionino. In questo modo viene mantenuta l'azione adrenalinica e anche quando giocatori vengono espulsi o sostituiti l'azione non si ferma un attimo.

Termini di Gioco

In DreadBall, le persone reali che giocano al gioco da tavolo sono conosciuti come gli Allenatori delle squadre. Ciò li distingue dai Giocatori che sono i singoli modelli da gioco che costituiscono le squadre stesse. La partita viene giocata in una serie di turni, chiamati Rush. All'interno di ogni Rush un allenatore effettua Azioni con i propri giocatori al fine di prendere controllo della palla e di segnare punti effettuando uno Strike. La squadra col maggior numero di punti alla fine delle 14 Rush, o quello che arriva prima dei due a 7 punti in qualsiasi momento, vince il match.

LA TUA PRIMA PARTITA

Come in qualsiasi gioco di ogni età, sarete ansiosi di tuffarvi direttamente nella vostra prima partita. Il modo più veloce per fare ciò è quello di avere un amico che vi mostri come giocare. Tuttavia, se non è possibile non preoccupatevi. Tutto ciò che dovete fare è seguire questi 3 facili passi:

1. Disponete tutto il contenuto della scatola sul tavolo e osservate cosa avete. Leggete le pagine seguenti per una spiegazione su cosa rappresentano i differenti modelli, cosa significano i colori del campo da gioco, etc.
2. Leggete l'esempio di Assalto (Rush). Questo capitolo comincia a **pag *******.
3. Giocate una partita! Ora che capite i segni del campo da gioco e avete un'idea su come le azioni si intrecciano assieme in un Assalto, perché non fare una partita? Cominciate a **pag ******* con la sequenza per prepararla e provateci! Avrete bisogno inizialmente di riferirvi al regolamento, ma vedrete che il gioco ingrana velocemente e giocherete da soli in pochissimo tempo.

COMPONENTI

Nella scatola di DreadBall troverete tutti i modelli, i dadi e gli altri pezzi necessari per giocare la partita.

Prima che cominciate a leggere le regole, vale la pena guardare velocemente ad ogni componente e capire cosa significano i differenti colori e pose. Questo renderà molto più semplice capire il regolamento successivamente. Osservando il campo da gioco, i segnalini e i dadi noterete un tema ricorrente rosso e bianco. Questo i colori distinguono le cose appartenenti alla squadra di Casa (in bianco) e la squadra fuori

casa (in rosso). Una volta che sapete questo è molto più semplice capire con un'occhiata a quale squadra appartiene ogni elemento.

Libro del regolamento

Questo è il libro che state leggendo adesso. È diviso in 4 sezioni principali:

1. *Il background e la storia del gioco.* Prende in esame inoltre il campo da gioco, i modelli e tutto quello che trovate nella scatola. Leggete questo per avere una solida base e comprendere il gioco.
2. *Il regolamento.* Questa parte espande il background nella parte 1 e spiega come giocare le partite di DreadBall.
3. *Le Leghe di DreadBall.* Se volete organizzare le vostre partite in una Lega questa sezione vi spiega come fare.
4. *Riferimenti.* Sono elencati i valori di gioco per quattro differenti tipi di squadre, assieme ai dettagli su otto famosi giocatori individuali (MVP).

Scheda di Squadra (Team Roster)

DREADBALL											Team name:	Dice:	Cards:
Player	Name	Role (S/U/B)	Experience	Rank	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Abilities			
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
Team Crest			Notes						Dice @ 6mc each				
									Cards @ 10mc each				
									Total mc (Team Ranking)				

Prima di iniziare a giocare dovrete riempire una scheda di squadra con i valori relativi alla vostra squadra scelta (Pag ****_*****). Potete anche pensare a un nome per la vostra squadra, e forse anche nomi per i singoli giocatori. Durante una partita a volte è importante capire a quale giocatore ci si sta riferendo, per cui ad ognuno va assegnato un numero da 1 a 14. Avrete bisogno di marcare i modelli in maniera da riuscire a capire a quali modelli si riferiscono i valori della vostra scheda. Tutti i modelli possiedono uno spazio sulle loro schiene appositamente predisposto per dipingervi sopra un numero o applicare un trasferibile. Se non avete per ora intenzione di dipingere i vostri modelli potete invece scrivere il numero del giocatore sopra o sotto la basetta. Una parte della scheda è utilizzata per riferimento durante una partita. Il resto è per giocare le Leghe di DreadBall, nelle quali diversi match sono collegati assieme e i giocatori aumentano esperienza e migliorano man mano che proseguono nella lega. Vedete le pagine ?- ? per ulteriori dettagli.

Una delle cose che non si trovano in questa scatola è la vostra immaginazione, ma dovrete considerarla comunque come una parte di questo gioco. Non consiste solamente nel muovere pezzi di plastica sul tavolo da gioco, ma nel vedere la partita nella vostra testa, sentire le urla dei giocatori e il ruggito del pubblico, annusare il sudore e vedere la paura sulla faccia del Jack mentre la Guardia Orx corre per travolgerlo. Ho detto paura? Non per Lucky Logan...

“Ed è Logan! Ancora una volta, con 3 Guardie ancora da superare. Tocca prima al numero 9 – si allunga e afferra l’aria, Logan continua a muoversi. Rognat si avvicina velocemente - non è chiamato Rovina per nulla - ed è come un autotreno senza freni. E Colpisce! Logan è giù! Aspetta... sta rotolando... è in piedi, e Rognat rimane sul pavimento. Dovremo riguardare la moviola più tardi per vedere cosa è successo.

Ne rimane solo uno da superare, ma questo è il capitano dei Grizzlers e non si farà fregare facilmente. Logan si ferma solo per un istante. Il resto della squadra si sta avvicinando. Non c’è tempo da perdere. Ecco che si muove. È troppo lontano per provare uno Strike – cosa vuol fare? Lancia la palla. Dritta in alto! Non ho mai visto una cosa simile – e comincia a scattare. Vuol fare uno Slam sull’Orx! No! Eì una tackle in scivolata! No, sbagliato ancora! Scivola tra le gambe della Guardia ed è subito in piedi dietro di lui, a raccogliere la palla che cade. Il pubblico impazzisce! Che azione! i Grizzlers non capiscono neanche cosa è successo. E Logan corre nella Strike Zone per lanciare il suo terzo Strike della partita.”

La scatola contiene due squadre di giocatori di DreadBall: una di giocatori umani chiamati Trontek 29, e l’altra costituita da Orx e Goblin chiamata Greenmoon Smackers.

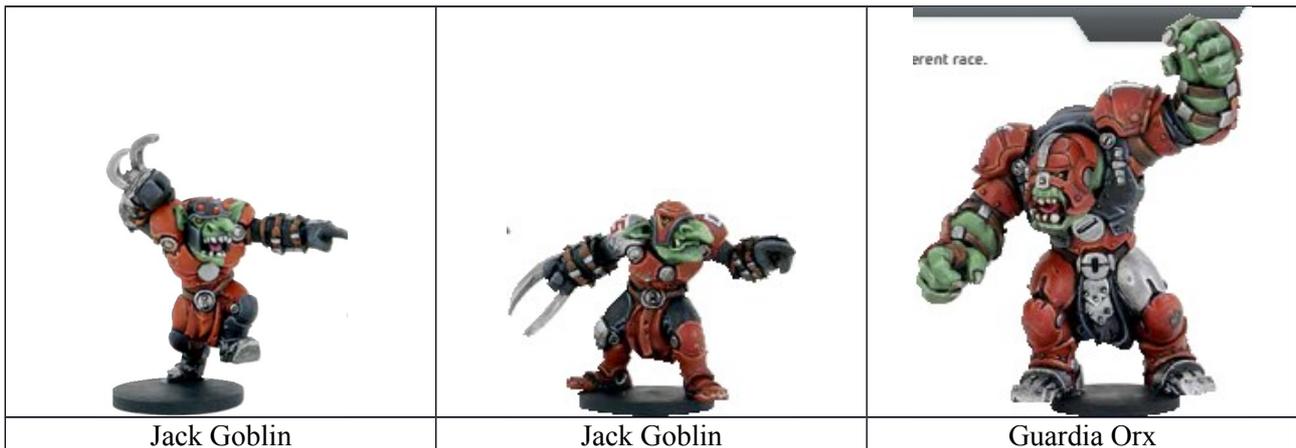
Gli umani

I Trontek 29 sono costituiti da 3 tipologie di giocatori.



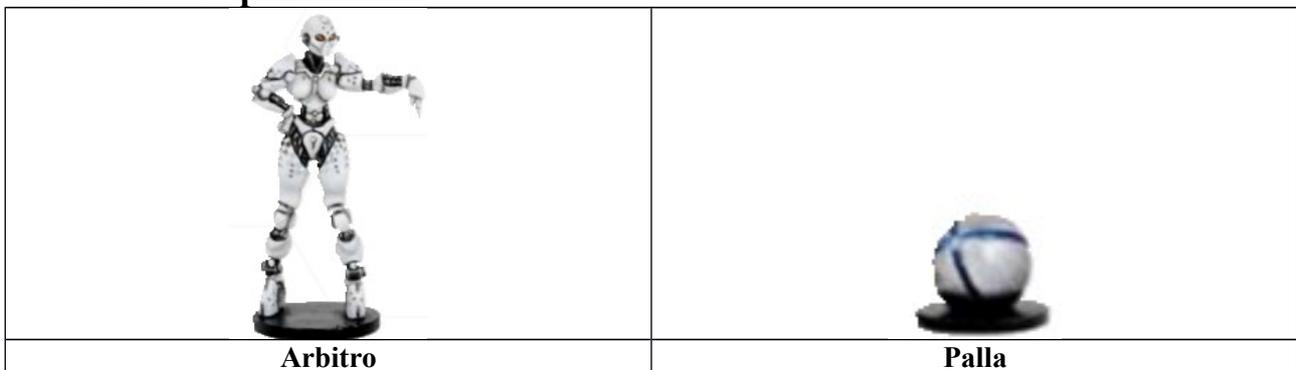
I Marauders

I Greenmoon Smackers sono costituiti da solo 2 tipi di giocatori, e ogni tipo fa parte di una specie diversa. Questi sono:



In entrambe le squadre, ogni tipologia di giocatore ha un aspetto particolare. Questo può essere ulteriormente potenziato con uno schema di pittura particolare. I loro ruoli in partita sono spiegati a [pagina ****](#).

l'Arbitro e la palla



Regole per l'Arbitro possono essere trovate a [pag. ****](#). Ogni partita di DreadBall necessita di una palla

Orientamento e arco di minaccia

Orientamento e Hex di Minaccia/Placcaggio

Tutti i modelli possiedono basette circolari incorporate per aiutarli a stare in piedi. Nel gioco tutti i modelli dei giocatori (non quelli dell'Arbitro o della Palla) possiedono un orientamento finché sono in piedi. Questo significa semplicemente che il giocatore che rappresentano sta guardando in una particolare direzione. Modelli stesi a terra non possiedono orientamento. L'orientamento è molto importante nel gioco.

Hex di Minaccia arco Fronte/Spalle

I modelli dei giocatori in piedi (anche qui non quelli dell'Arbitro o della Palla) possiedono anche 3 Hex di Minaccia/Placcaggio di fronte a loro. Questi Hex sono importanti in quanto avversari in questi hex rischiano di essere sgambettati, afferrati o comunque ostacolati. Gli Hex di Minaccia permettono a un giocatore di esercitare una qualche influenza nell'area del campo di gioco attorno a sé. Il fatto che giocatori a terra non possiedono Hex di Minaccia incoraggia le Guardie a sbattere gli avversari a terra.



Il giocatore è orientato nella direzione della freccia. I tre hex adiacenti nell'arco frontale del giocatore sono chiamati Hex di Minaccia (evidenziati qui in rosso). Quando un avversario è in uno di questi hex può subire penalità nei suoi tiri di dado. Per dettagli consultare le regole successive.



Il giocatore è orientate nella direzione della freccia. Il giocatore ha un arco frontale e posteriore, divisi come mostrato qui disegnando una linea immaginaria attraverso il modello ad angolo retto con la direzione in qui è orientato. Questa linea immaginaria si estende fino ai bordi del campo da gioco. Ogni hex del campo di gioco conta come facente parte dell'arco frontale o posteriore di un giocatore. Se un hex è diviso a metà da questa linea immaginaria (come gli hex A e B qui in figura) conta sempre come parte dell'arco frontale.

Segnalini



Segnalini Azione

Segnalini punteggio e Rush

Segnalino Effetto Carta

DreadBall utilizza un piccolo numero di segnalini di cartone per tenere traccia di vari eventi durante il gioco. Ogni allenatore ha a disposizione 5 Segnalini Azione Squadra. Questi ti permettono di tenere traccia di quanto hai fatto fino ad ora nel tuo Assalto. Questi segnalini sono colorati diversamente per il team di casa (bianchi) e il team fuori casa (rossi).

Le due corsie laterali al campo di gioco necessitano anche loro di un segnalino per tenere traccia di quale Assalto si sta giocando e del punteggio.

Alcuni eventi influenzano uno determinato giocatore per un periodo di tempo, e questi segnalini vengono utilizzati per contrassegnare questo giocatore.

Dadi

Esistono dadi di tre colori differenti in DreadBall. Il team di casa utilizza dadi bianchi. Questo è il linea col colore della sua panchina sostituti, griglia di punteggio etcc. Similmente, la squadra fuori casa utilizza dadi rossi, in linea con le sue aree del campo di gioco. L'ultimo tipo di dado è quello blu. Questi dadi vengono utilizzati da entrambi gli allenatori e vengono chiamati Dadi Allenatore. Le regole per i Dadi Allenatore si trovano a pag. 28.

Carte



Il mazzo di carte di DreadBall contiene 54 carte con varie funzioni in gioco. Leggete pag. ?? per una descrizione completa delle regole relative e i tipi di carte.

Il campo da gioco

Il campo da gioco rappresenta un tipico campo moderno da DreadBall di una delle speciali arene dei pianeti centrali.

Il campo è diviso in esagoni, ognuno costituito da un compost di *neodurium* ad alto impatto che a volte è modellato con una texture scolpita per fornire stabilità ai giocatori in movimento. Questa caratteristica non è universale, dato che altre arene possiedono campi a superficie lucida, in teoria per lavarle più facilmente dal sangue...

Ogni esagono, o hex come vengono normalmente chiamati, è circondato da una sottile lama di luce brillante che illumina i giocatori mentre corrono sul campo. Attorno ai bordi del campo vi è una solida parete, modellata per adattarsi agli hex nella parte bassa, ma che si spiana via via salendo, bucata solamente dalle due porte di uscita delle panchine Sostituti. I fan possono vedere attraverso i muri di carbonite, ma non possono raggiungere i giocatori e sono protetti dalla palla - una soluzione che mantiene il conteggio vittime basso da ambo le parti. Il colore principale del campo da gioco è il nero, ma molti hex sono colorati o segnati in differenti maniere per evidenziare zone speciali. Le più importanti tra queste sono le zone Strike. Vi sono 6 Zone Strike nel campo, 3 rosse e 3 bianche. Ognuna è costituita da 8 hex che collegate a un singolo Hex Strike. Gli hex rossi e bianchi che le costituiscono sono segnate con cerchi concentrici, come dei bersagli. Il bersaglio che bisogna cercare di colpire per effettuare uno Strike è l'Hex Strike, che è colorato uniformemente col colore di quella zona (rosso o bianco). **Un giocatore può tirare uno Strike (e segnare punti) se è in piedi nella Zona Strike collegata allo Strike Hex a cui sta mirando.**

Ogni allenatore difende le Zone Strike e gli Strike Hex del suo colore e cerca di segnare negli Strike Hex avversari. Dei tre Strike Hex dove potete segnare, due sono più vicini e valgono 1 punto, mentre quello più lontano vale 3 punti per ogni Strike, perché è più difficile da raggiungere. Inoltre, potete guadagnare un punto extra se lanciate la palla dal bonus hex, perché è un tiro più difficile. Quest'ultimo è l'hex più lontano

dallo Strike Hex ed è colorato con una tonalità di bianco o rosso per chiarezza. Un bonus Strike quindi vale 2 o 4 punti a seconda di quale Strike Hex stai puntando. Oltre alle Zone Strike e agli Strike Hex, ci sono altri simboli sul campo da gioco. L'hex da cui l'Arbitro inizia ogni partita è segnato con una barra a scacchi bianchi e neri. Semplicemente piazza il modello qui all'inizio di una partita.

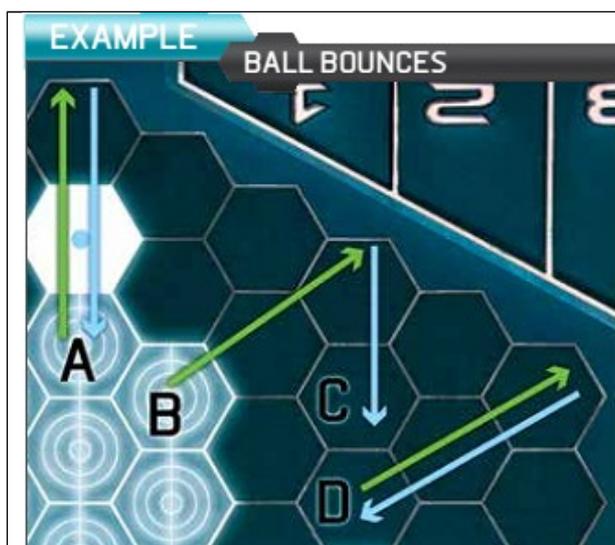
A ciascuna delle estremità del campo vi è un hex di entrata circondato da un bordo giallo. Questi sono i punti di entrata per i giocatori che vanno in campo dalla panchina sostituiti, o viceversa. Puoi entrare o uscire dal campo solo se questo hex non è bloccato da un giocatore di entrambe le squadre. Quando muovi si conta questo hex come il primo hex del movimento. Quando muovi un giocatore fuori dal campo devi muoverlo dall'hex giallo.

Nota bene: devi utilizzare questo sistema solo se vuoi sostituire o ritirare dalla partita giocatori tu stesso. Se sono infortunati o espulsi per fallo allora vengono immediatamente piazzati nella appropriata area della fossa del fallo – non c'è bisogno di muoverli come sopra descritto. Al centro del campo da gioco ci sono una serie di cinque hex contenenti un logo verde di DreadBall. Questi segnano il percorso della palla quando viene lanciata in gioco.

Le due linee gialle che seguono i bordi degli hex al centro del campo segnano la linea avanzata di inizio per ogni squadra, con una piccola area tra di loro nella quale nessun giocatore di entrambe le parti può posizionarsi. Queste hanno importanza solo durante il Face Off prima che inizi una partita. Una volta che la partita è in corso l'azione non si ferma mai!

Piazzare e Muovere Modelli sul Campo da Gioco

Ogni modello occupa un hex e tu devi posizionarli ognuno in maniera che sia chiaro in quale hex sono e in quale dei sei lati sono orientate. Se un modello è atterrato allora occupa comunque un singolo hex. La palla è l'unico modello che può dividere un hex con un altro modello (e solo quando è stata raccolta e viene trasportata). Una palla può anche essere lanciata su un modello atterrato. Nessun altro modello può muoversi attraverso un hex dove è presente un altro modello in piedi, che sia un compagno di squadra o un avversario. Questa restrizione inoltre impedisce a un modello di essere spinto indietro su un hex contenente un altro modello.



Quando una palla colpisce il bordo del campo rimbalzerà sul muro. A seconda di quale porzione di parete colpisce, la superficie ondulata causerà un rimbalzo in due possibili direzioni. I seguenti esempi mostrano la direzione in cui la palla può rimbalzare (ignorando la distanza che percorrerà per ora). La situazione più comune è quando una palla colpisce una parte angolata della parete, mostrata qui nel movimento dall'hex B al C. Questo movimento è reversibile, per cui una palla che si muove dalla direzione dell'hex C rimbalzerà indietro verso B. La maggior parte del bordo del campo è così. L'altra possibile situazione succede solamente da 6 direzioni specifiche nel campo ed è illustrata qui dalle direzioni A e D. In questi casi la palla torna indietro nella direzione dalla quale proveniva.

La forma inusuale dei lati del campo può far sì che la palla rimbalzi in maniera imprevedibile. Quando la palla disperde sul bordo del campo e colpisce il muro rimbalzerà in una di due possibili direzioni, a seconda di quale lato della parete colpisce. Misurare le distanze è molto semplice. Non dovete contare l'hex nel quale iniziate, ma dovete contare l'hex nel quale completate la misurazione.

Estremità del campo

Al di là della griglia esagonale del campo stesso abbiamo due altre aree di vitale importanza del tavolo, una per ogni estremità del campo: le Panchine Sostituti e le Fosse del Fallo.

Anche queste sono contrassegnate con i colori bianco del team di Casa e rosso per il team Fuori Casa. La panchina sostituti è semplicemente un'area di attesa per i giocatori in forma. Co un roster di 8 giocatori di cui 6 possono iniziare in campo, una squadra iniziale comincerà ogni partita con 2 giocatori nella loro panchina sostituti. La fossa del fallo è dove i giocatori vengono mandati se effettuano falli e vengono visti, e si utilizza anche per i giocatori che sono feriti e abbisognano di cure mediche prima di poter tornare in gioco. La fossa del fallo è un termine collettivo per le aree segnate con i numeri 1,2 e 3 - nel complesso costituiscono la fossa del fallo. Quando un giocatore viene espulso per fallo, o perchè è ferito, viene piazzato nella fossa del fallo della sua squadra. L'area nel quale viene piazzato (1-3) denota il numero degli Assalti della sua squadra per cui rimane fuori dalla partita. Alla fine di ognuno degli Assalti del tuo team, muovi tutti i modelli nella fossa del fallo nella sezione a numero minore più vicina. Comincia con quelli nella sezione 1 e muovili nella Panchina Sostituti, pronti per il prossimo Assalto. Quindi muovi quelli della sezione 2 nella sezione 1, e quelli della sezione 3 nella 2. Nota bene che un giocatore non può mai muovere nel campo se è ancora nella fossa del fallo.

Tenere il conto

Il campo da gioco ha spazi per tenere tracce di due valori: il numero di Rush e il punteggio.

Lungo uno dei lati del campo da gioco potete vedere una serie di numeri da 1 a 14 per tenere traccia di quale Rush si sta giocando. Ricordate che Rush è il termine di DreadBall per il "turno" di una squadra e di solito consiste in numerose azioni (vedere termini di gioco a pag. 7 e le regole che cominciano a pagina 32). La prima Rush è sempre del team di casa, ed è il motivo per cui i suoi numeri sono in bianco. Le Rush della squadra fuori casa sono tutte in rosso.



Misurare le distanze è facile. Semplicemente contate il numero di hex dal modello all'hex bersaglio. Non contate l'hex contenente inizialmente il modello, ma includete l'hex bersaglio. Per esempio, in questo diagramma il Goblin nell'Hex A è distante 3 hex dallo Strike Hex B. A è lontano 7 hex dal suo compagno nell'hex C, che a sua volta è lontano 2 hex da D. Quando misurate la distanza per qualsiasi ragione, dovete prendere il percorso il più breve possibile. Tuttavia, noterete che c'è quasi sempre più di un percorso equivalente, quindi quale dovete scegliere? La scelta è dell'Allenatore che controlla il giocatore attivo. In molti casi il percorso da scegliere non è importante, ma può essere cruciale, per esempio durante un Lancio. Il diagramma mostra due possibili percorsi tra A e B (percorso blu e percorso verde) che sono entrambi lunghi 3 hex. C'è inoltre un terzo percorso da 3 hex non segnato – riuscite a vederlo?

DreadBall è un gioco violento, ed è possibile che una squadra finisca senza giocatori rimasti sul campo di gioco. In questo caso la squadra continua le sue Rush normalmente, sperando che i suoi giocatori feriti recuperino prima che l'avversario faccia troppi Strike. Naturalmente, nella bizzarra storia sportiva del gioco, è accaduto che squadre vincessero partite senza nessun giocatore in campo per raccogliere il trofeo, avendo precedentemente accumulato un vantaggio di punti abbastanza alto.

Vincere la partita

Se una partita raggiunge in qualsiasi momento i 7 punti di scarto a favore di una squadra, questa vince immediatamente per evidente superiorità. L'altra squadra è chiaramente surclassata e non c'è motivo di continuare il suo imbarazzo. Se la partita raggiunge la fine delle 14 Rush senza che nessuna delle due squadre guadagni un vantaggio di 7 punti sull'altra, la squadra con il punteggio maggiore vince. Se il differenziale tra i due punteggi è 0 alla fine delle 14 Rush allora le squadre sono chiaramente equilibrate. Tuttavia, al Comitato di Governo di DreadBall non piacciono i pareggi, per cui si continua a giocare in modalità Sudden Death. Continuate la partita da dove eravate alla fine delle 14 Rush, muovendo il segnalino alla Rush 1, in maniera da riuscire a tenere traccia delle Rush.

In modalità Sudden Death si continua a giocare normalmente con le seguenti eccezioni:

- La prima squadra che segna qualsiasi punto vince la partita.
- Nessun giocatore può entrare in campo. Non importa se era stato mandato fuori per un fallo, una ferita, o era uscito per scelta tattica. Nessuno torna indietro.

- Se in un qualsiasi momento solo una squadra delle due ha giocatori in capo che possono lanciare la palla (e quindi effettuare uno Strike), quella squadra vince la partita.
- Nel rarissimo evento nel quale entrambe le squadre perdono il loro ultimo Jack o Striker nello stesso momento, o se entrambe le squadre non ne hanno quando viene chiamata la Sudden Death, la partita finisce effettivamente in un pareggio. Entrambi gli allenatori prendono un punto se questa è una partita di lega, ma nessun titolo Uomo della Partita viene assegnato e i fans sono arrabbiati.

Sull'altro lato del campo vi è la striscia segnapunti. Questa è inusuale perché tracciate la differenza tra i punteggi invece che il punteggio che ogni squadra ha segnato in totale. Il segnalino del punteggio inizia sulla casella 0 e muove verso la squadra che ha segnato secondo il numero di punti che vale ogni Strike che fa. Per esempio, se io ho segnato uno Strike da 2 punti e tu hai segnato uno Strike da 4 punti, la striscia segnapunti mostrerà un 2 in tuo favore. Questo è il motivo per il quale vi è un solo un segnalino per questa striscia. Anche qui, notate che il punteggio di una squadra è nei suoi colori – bianco per la squadra di casa e rosso per la squadra fuori casa. Quindi, ricapitolando, un 2 rosso sulla striscia del punteggio indica che la squadra fuori casa ha un vantaggio di 2 punti.

Storia di DreadBall

La vera storia di DreadBall è un argomento molto dibattuto, e che probabilmente non verrà mai risolto in maniera inequivocabile. Questo può sembrare un po' strano data la sua grande popolarità – come può uno sport così pubblico e celebrato essere un mistero? La risposta, naturalmente, è: soldi. DreadBall è lo sport più popolare mai designato, e i profitti che genera sono vastissimi. Le corporazioni non vedono l'ora di sponsorizzare nuove squadre e arene sempre più splendide, sapendo che i loro investimenti ritorneranno loro decuplicati. Le squadre pagano enormi cifre per nuovi giocatori, ingaggiando esotici alieni e addirittura vecchi nemici per arricchire lo spettacolo e divertire i fan. Poche persone hanno mai visto un Forge Father o un Veer-myn prima della loro comparsa in un'arena di DreadBall, ad eccezione dei reportage post guerra nelle news; e anche se essi sono stati definiti dal reporter di Sportline 888 come “mercenari esiliati dalle loro società”, essi sono comunque alieni reali e viventi. O almeno, questa è una delle varie interpretazioni. Robot, prigionieri controllati mentalmente, e cloni cresciuti in laboratorio sono spiegazioni suggerite da tutti quelli che non riescono a capire che tutti, anche gli alieni, hanno il loro prezzo.

I soldi decidono anche il corso della storia. Ma lasciamo per un attimo da parte le (supponiamo) incredibili teorie cospirative e le varie contrastanti rivendicazioni, e ascoltiamo cosa ha da dirci il Comitato di Governo di DreadBall. Dopotutto è senza dubbio la più importante organizzazione in DreadBall. Forse il seguente estratto dal loro vidcast “Cosa è DreadBall?” spiegherà almeno la versione ufficiale riguardo alla nascita di questo sport.

Chi avrebbe potuto mai immaginare, quando questo nuovo sport venne inventato, che sarebbe diventato un tale successo in meno di una generazione? Dalle sue umili origini negli sporchi hangar della nave spaziale ammiraglia del suo creatore agli oloschermi di ogni casa dei pianeti centrali, è stata una cavalcata furiosa. Cominciò tutto nella mente dell'oggi ritirato Comandante Anziano di Riserva Jesus Ortiz. Nelle sue parole “era qualcosa per tenere la truppa contenta, in forma per combattere e assetata di sangue. Non avevo la minima idea che sarebbe diventato così popolare”. Ma è cresciuto, eccome se è cresciuto. Cominciò nel spartano guscio d'acciaio dell'hangar di sbarco 91 della nave “Dread” della Corporazione. Le prime partite venivano giocate con munizioni a grappolo smontate come palla, vestendo armature Enforcer in disuso. Il giocatore moderno scende in campo in stadi multi-arena costruiti appositamente, vestendo una uniforme attentamente progettata e personalizzata, che vale milioni di crediti. Queste uniformi non durano più di 2 o 3 partite prima di essere distrutte oltre ogni riparazione. Le sfere in titanio per armamenti vengono rimpiazzate ogni volta che entrano nell'arena, da quanto è grande lo stress che subiscono. È uno sport violento.

Sorprendentemente, lungo la sua evoluzione il gioco è rimasto fedele alla visione del suo creatore, grazie al sacrificio di tempo e energie che Ortiz vi ha impegnato. È supervisionato dal Comitato di Governo di DreadBall, (DreadBall Governing Body) normalmente conosciuto come DGB, o “Digby”. Il Chairman del DGB è lo stesso Jesus Ortiz, che mantiene il controllo sul gioco per assicurare che rimanga fedele allo spirit originale non venga insidiato dalle innumerevoli influenze che puzzano di soldi e potere e che cercano di corromperlo. “Fino a quando sarò io al comando”, dice Ortiz “DreadBall rimarrà puro.”.

Il gioco attuale è uno spettacolo di successo e fortemente pubblicizzato, che è istantaneamente familiare a qualsiasi cittadino della Sfera della Co-Prosperità della Corporazione. È cresciuto dal nulla per diventare lo sport più popolare sulla rete, e sembra proprio lo sarà per parecchi anni a venire.

DreadBall Xtreme

Anche oggi Sportline 888, assieme al colluttorio Glistergin, vi offre un altro report approfondito! L'argomento di questa settimana – il fenomeno di nome DreadBall Xtreme!!!

Nei vicoli bui e nelle fogne oleose del labirinto irregolare che è il sottosuolo della città, il discendente illegittimo e illegale di DreadBall reclama le sue vittime sotto il ruggito di una folla impregnata di sangue. È giocato in arene segrete, senza un arbitro, ed è l'imbarazzo del Comitato di Governo di DreadBall, il DGB. Le partite vengono interrotte una volta scoperte e gli arresti sono frequenti. Anche così, la sua popolarità è cresciuta tra quelli convinti che il DreadBall “ufficiale” sembra troppo pulito e corretto. Addirittura, i suoi praticanti sostengono che è questa versione a mantenere lo spirit del vero gioco originale.

Ruoli dei giocatori

Diventare da adulti un giocatore di DreadBall è il sogno di ogni bambino – qualunque sia la sua specie. È un duro processo di selezione, ma le ricompense sono enormi. Una volta che un giocatore è riuscito a superare l'addestramento, gli allenamenti senza fine e i i terribili campi di selezione ed è viene finalmente scelto da un allenatore, verrà addestrato intensamente in uno dei ruoli specifici familiari a qualsiasi fan di DreadBall: una Guardia, uno Striker o un Jack. Alcune squadre utilizzano tutti e tre i ruoli standard, mentre altre si specializzano solo in uno o due. Col tempo un giocatore che sopravvive ad abbastanza partite imparerà nuovi trucchi e abilità, rendendolo ancora più letale sul campo, e ancora più un bersaglio per le Guardie avversarie. A discapito di tutte le abilità che possa imparare, un giocatore è sempre riconosciuto per il suo ruolo principale – con una sola eccezione. Occasionalmente una Guardia cadrà di testa una volta di troppo, e diventerà ancora più pazzo e attaccabrighe del normale. Questi individui sono a volte allenati come Portieri (Keeper). Il ruolo di un portiere non è quello di proteggere gli Striker, come fa una Guardia, ma è invece quello di difendere gli Strike Hex. È ancora più corazzato di una Guardia normale, ed è anche equipaggiato con un guantone per rilanciare la palla nel campo, lontano dalle zone di Strike della sua squadra. Non sono addestrati abbastanza bene per passare la palla, ma la loro forza innata e il loro completo disinteresse per la precisione permette loro di allontanare velocemente il pericolo dalla loro metà campo e guadagnare alla squadra un po' di spazio per respirare un attimo. E naturalmente, cosa più importante, se qualcuno si avvicina troppo, rischia una bella botta!

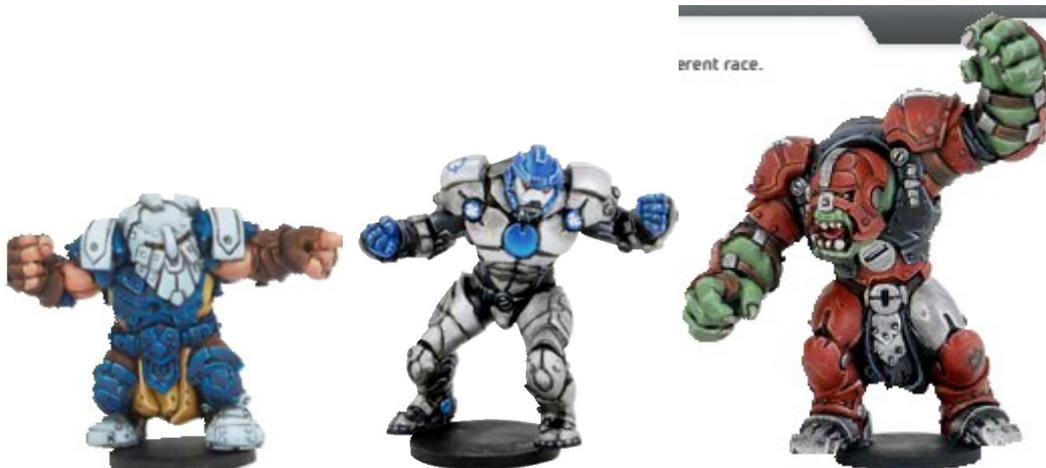
Portiere (Keeper)

I Portieri (Keeper) sono definiti dal possedere l'abilità Portiere (Keeper), e possono essere create solo in seguito all'esperienza. Nella lega ufficiale di DreadBall, nessuna squadra inizia con un Portiere.

Il guanto da DreadBall

Di tutto l'equipaggiamento che viene utilizzato da un giocatore di DreadBall, quello più importante è il guanto di DreadBall. Questo appare in molte forme, a seconda della specie della squadra, ma la sua funzione rimane sempre la stessa: ricevere e lanciare la palla di titanio ad alte velocità senza che strappi via la mano dell'utilizzatore. Alcune squadre adottano una via più tecnologica e utilizzano design elegantemente costruiti che incorporano un lanciatore sul dorso del polso. L'uso di questi è facilitato da congegni a tunnelizzazione elettromagnetica calibrati attentamente per guidare la palla in movimento nel lanciatore. I goblin adottano un altro metodo. Si affidano a lame accuratamente forgiate per catturare e decelerare la palla per una combinazione della forma della lama e l'abilità del giocatore. Naturalmente, quando la palla può raggiungere le 200 miglia orarie, succedono incidenti. Tuttavia, non c'è mai carenza di giovani reclute che non vedono l'ora di provare a giocare.

Guardia



Il più grosso e forte giocatore a scendere in campo è la Guardia. Questi sono i giocatori più pesantemente corazzati, e necessitano di ogni piastra di quella protezione perché i loro ruoli sono sia quello di schiacciare gli Striker avversari che di proteggere quelli appartenenti alla loro squadra dalle Guardie avversarie

Le Guardie non utilizzano guanti di DreadBall e non raccolgono mai o lanciano la palla. Sono troppo occupati a spaccare teste!

La violenta semplicità del ruolo di Guardia attira moltissimi fan che amano vedere i loro beniamini travolgere le linee avversarie.

Jack



Il “jack buono per tutto” (Jack of all trades), o Jack per gli amici, è il multiruolo della partita. Sono capaci di riempire qualsiasi ruolo, che sia quello di tenere la linea contro le Guardie avversarie, o passare la palla quasi come uno Striker. Naturalmente essi sacrificano la finezza degli specialisti, ma permettono a una squadra di adattarsi alla situazione della partita in continuo e rapido cambiamento. La loro armatura è un compromesso tra il bisogno di protezione che necessita la Guardia e la leggerezza essenziale per lo Striker. Indossano inoltre i guanti di DreadBall e possono lanciare e fare Strike con i migliori di essi (nelle giornate buone). I fan adorano i Jack per la loro volontà di tentare qualsiasi cosa, e in molti casi un ultimo tentativo disperato di un Jack ha salvato una squadra dalla sua sicura sconfitta.

Striker



Spesso visti come le stele della partita, gli Striker sono i giocatori che segnano più punti effettuando il maggior numero di Strike. Tuttavia, senza la protezione dei loro compagni di squadra sono velocemente eliminate dal gioco dato che indossano solo protezioni leggere, sacrificando l’armatura per la velocità e la manovrabilità. Gli Striker sono stati descritti come semplici tremite per far arrivare un guanto di DreadBall nel posto giusto e al momento giusto per effettuare uno Strike. Questo è un giudizio un po’ duro, ma contiene un elemento di verità. È sicuramente il loro pezzo di equipaggiamento più caratteristico.

Tutti amano i vincitori, e segnare punti è la via più facile per catturare l’attenzione dei fan adoranti. È anche il ruolo più rischioso da giocare dato che le Guardie avversarie saranno fin troppo felici di distruggere qualsiasi Striker avversario a loro portata.

Una Rush di esempio

Probabilmente il modo più facile per mostrarvi come giocare è quello di mostrarvi una intera Rush. Questo vi darà una vision generale di come si svolge il gioco e come azioni differenti possano essere linkate assieme per svolgere un’azione e segnare uno Strike. Il testo seguente non cerca di andare in profondità in ogni dettaglio del regolamento, che verrà spiegato più avanti. Cercate di leggere questo esempio per avere un’idea generale dell’andamento di una Rush, e successivamente rileggetelo cercando riferimenti nelle sezioni successive per avere una migliore idea di come ogni elemento del regolamento funziona. A quel punto saprete abbastanza per provare a giocare, controllando il regolamento quando ne avete bisogno. Non preoccupatevi se la vostra prima Rush è lenta perché è normale quando state imparando; le vostre Rush diventeranno via via più veloci man mano che prendete mano. Dopo un paio di partite riuscirete ad effettuare una partita in poco meno di un’ora.

Quindi, senza perdere altro tempo...

Immaginate la scena. È quasi la fine di una dura partita, inizialmente dominata nel punteggio dagli Smackers ma che con le ultime Rush è stata riportata in parità dall’ostinato rifiuto dei Trontek 29 di essere battuti. L’atmosfera è elettrica, dato ogni squadra ha solo una singola Rush per vincere e il pubblico sente che il suo

tifo può portare la propria squadra alla vittoria. Ogni mossa è accolta con un ruggito di approvazione e, anche se i giocatori sono stanchi e feriti, hanno ancora in loro energia per un ultimo sforzo...

In termini di gioco, è l'inizio dell'ultima Rush dei Trontek 29. Il loro allenatore ha 5 Segnalini Azione da spendere sui suoi giocatori per attivarli e muoverli, effettuare Slam, lanciare la palla, etc. Nel tentativo di segnare.



L'allenatore dei Trontek ha due cose da preparare prima di provare ad arrivare nella Strike Zone. Prima di tutto deve liberare lo Striker dall'Orx che gli sta in faccia. In seconda battuta deve creare un varco per farlo passare senza inciampare sopra troppi giocatori avversari. Entrambe queste azioni sono il compito di una Guardia.

La Guardia comincia spendendo un'azione per effettuare uno Slam sul Goblin che ha di fianco (1). È una bella botta, e spinge il Goblin indietro e a terra (2). La Guardia sceglie di non seguire nella spinta perché dovrà a momenti muoversi nell'altra direzione. Comunque, questo ha creato un piccolo spiraglio nella linea che potrà essere utilizzato più tardi dallo Striker. Dato che è stato atterrato da uno Slam, il Goblin subisce un test armatura. Supera facilmente il test ed è a terra, ma non è svenuto.



L'allenatore dei Trontek spende una seconda azione sulla Guardia, che corre per 2 hex per effettuare uno Slam sull'Orx che è davanti allo Striker (3). Spinge indietro l'Orx, ma non lo atterra. Questa volta segue nella spinta e si piazza tra il pericoloso Orx e il suo fragile compagno Striker (4).



Lo Striker effettua il suo movimento per posizionarsi per lo Strike. Vi sono due vie per cui può arrivare nella Zona di Strike, e ognuna utilizza un differente metodo di muoversi in DreadBall. La prima opzione è quella di correre (Run) tra il Goblin e l'Orx (5). Questa è la strada più diretta, ma lo Striker dovrà evadere (Evade) le grinfie di entrambi i giocatori avversari per passare attraverso il varco e dovrà anche scattare (Dash) un'extra hex alla fine per arrivare nella Zona di Strike. Quando corri (Run) ti muovi per un hex per ogni punto di movimento che ha il tuo giocatore (5 in questo caso), e girarsi verso un'altra direzione è gratuito. La seconda opzione è quella di effettuare uno Sprint attorno la fine della linea degli Smackers, oltre il Goblin atterrato dalla Guardia nella prima azione della Rush (6). Questo richiede che lo Striker evada (Evade) due volte invece che una, ma tirerà più dadi ogni volta rispetto allo smarcamento (Evade) della via più corta. Inoltre, non dovrà scattare (Dash) per il movimento extra alla fine (7). Notare che in uno Sprint il movimento è il doppio del valore di movimento del giocatore (10 in questo caso). Tuttavia, in questa

modalità di movimento girarsi costa un punto per ogni lato dell'hex a cui si è rivolti che si cambia. Questo rende lo Sprint ideale per muoversi in linea retta o curve ad ampio raggio, ma non una buona scelta per dribblare e scartare.

Non c'è molto da scegliere in termini di probabilità, ma l'allenatore dei Trontek decide che se deve fallire una evasione (Evade) (Il che significa che lo Striker cadrà e perderà la palla) sarebbe meno pericoloso perderla nella strada più lunga, per cui sceglie questa opzione. Pianificare in anticipo in questa maniera è il segno distintivo di un buon allenatore.

Nella partita, lo Striker supera entrambe le Evasioni (Evade), ed effettua uno Sprint attorno ai Goblin fino alla Zona di Strike.



Dato che lo Striker è adesso nella Strike Zone e può tentare di Lanciare uno Strike con la sua seconda azione, l'allenatore dei Trontek si ricorda di avere una azione che gli rimane dalle 5 iniziali. Potrebbe utilizzarla per comprare una Carta DreadBall, dato che non sai mai quando una potrebbe tornare utile, e anche in questo ultimo turno ci sono carte che potrebbero aiutare. In alternativa, ci potrebbe essere una mossa migliore da effettuare da qualche altra parte del campo, posizionando un giocatore per bloccare la Rush finale degli Smackers. In ogni caso, dovrebbe spendere l'azione che non gli serve per il suo tentativo di Strike prima di effettuare il Lancio, altrimenti verrà persa. Perché? Perché perdere la palla, sia lanciando uno Strike che mancandolo comporterà la fine della Rush anche se avete Segnalini di Azione di Squadra non spesi. In questo caso l'allenatore decide di comprare una Carta DreadBall.



Finalmente, lo Striker prende la mira ed effettua il suo Lancio allo Strike Hex (8). E centra il bersaglio! Due punti per i Trontek, e la folla impazzisce!

Parliamo di tattiche

Quando cominci a giocarlo per la prima volta, DreadBall probabilmente ti sorprenderà. Quello che succede quando qualcuno segna uno Strike è una delle caratteristiche più inusuali di DreadBall, e prende alla sprovvista molti neo-allenatori. Sicuramente vi sarà più familiare la diffusa sequenza degli sport dove le

squadre si ripiazano dopo che viene segnato un punto/goal/meta, e il fatto che DreadBall ignori questa tradizione può rendere più difficile adattarci le vostre tattiche. Almeno all'inizio.

L'abilità chiave da imparare è la pianificazione in anticipo. Via via che gli allenatori guadagnano esperienza li vedrete utilizzare azioni per muovere giocatori che non sono coinvolti nella giocata attuale, e che possono non essere nelle immediate vicinanze della palla. Di solito sono posizionati per marcare giocatori, coprire possibili vie di passaggio, o palle vaganti(in difesa), o in posizioni per partire con nuove giocate (in attacco), e queste sono le cose che dovrete considerare per battere il meglio del meglio degli avversari. Dove sarà concentrata l'attenzione della partita nella prossima Rush? E in quella successiva? Come potete riuscire a controllarla? Nessuna squadra ha abbastanza giocatori per coprire ogni possibile sviluppo di gioco. Bilanciare il vostro attacco e la vostra difesa è un'altra abilità chiave. È bello far correre tutti i vostri giocatori verso le Zone Strike dell'avversario, ma cosa succede se la squadra avversaria buca la vostra difesa e passa attraverso? Avete bisogno di lasciare uno o due giocatori nella vostra metà campo per poter reagire velocemente, preferibilmente con una singola azione. Il modo col quale raggiungere questo perfetto equilibrio tra attacco e difesa dipende da moltissimi fattori. Non c'è una singola risposta esatta.

Il regolamento di DreadBall

Le regole per giocare a DreadBall sono semplici, ma combinandole in maniera intelligente si può trovare un bel po' di profondità tattica. Non preoccupatevi di questo per ora comunque, cominciate con le basi. Una volta che cominciate a tirare dadi e muovere i modelli in giro per il campo tutte le meccaniche di gioco cominciano a fluire, e in pochissimo tempo lancerete il vostro primo Strike. Per cominciare, se non avete letto la cronaca di una Rush a pagina ??? fatelo adesso. Questo vi darà un'idea di come le singole mosse sin incastrano assieme e di come è fatto un "turno" di gioco.

Ora che avete una idea generale di cosa succede sul campo, cominciamo con un concetto centrale: il dado, e come leggerli.

Tiri di dado e test

Tranne alcune poche eccezioni (spiegate nelle loro sezioni) tutti i tiri di dado sono risolti nella stessa maniera. Ciò è scritto in un formato standard che descrive:

Il numero di dadi da tirare (di solito 3).

Il valore in gioco che ogni dado ha bisogno di eguagliare o superare per ottenere un successo (Forza, Velocità, Abilità o Armatura).

Il numero obiettivo (tra parentesi) dei tiri di dado con successo da raggiungere per ottenere lo scopo del tiro di dado.

Se questo numero è un "(1)" allora dovrai ottenere un singolo tiro di dado con successo per passare il check.

Se questo numero è "(X)", allora il risultato deve essere comparato con quello del tuo avversario per vedere chi ha vinto.

Se questo numero è "(123)" allora il primo tentativo in una azione del giocatore necessita un 1, e ogni tentativo consecutivo nella stessa azione necessita 2, il terzo necessita 3, il quarto 4, e così via. Questo vale anche se i tentativi non sono in hex consecutivi, basta che facciano tutti parte della stessa azione.

Per esempio, un test Abilità a 3 dadi (1) significa che tirate 3 dadi e ciascun dado che raggiunge o supera il valore di Abilità del giocatore è un successo. Se ottieni almeno un successo allora hai passato il test.

Per dare un altro esempio, una Dash è un test su Movimento (Speed) a 3 dadi (123). Questo significa che tirate 3 dadi e ogni dado che raggiunge o supera il valore di Movimento (Speed) è un successo. Se è la prima volta che effettuate questo test nell'azione del giocatore avete bisogno di un successo per passare il test; se è la seconda volta nell'azione di questo giocatore avete bisogno di 2 successi; e così via.

Sequenza dei tiri di dado

Se una regola dice che il tiro di dado è risolto “in maniera normale” significa che viene risolto nella seguente maniera.

Determina quanti dadi devi tirare. Di solito si comincia con 3 per ogni test, ma può variare.

Applica gli eventuali modificatori al tiro. Questi sono elencati nella spiegazione del test.

Importante! i modificatori aggiungono o sottraggono sempre al/dal numero dei dadi da tirare. Non modificano MAI il risultato di un dado per il successo.

Se i modificatori riducono il numero dei dadi che potete tirare a zero o meno allora non avete dadi per effettuare il test. Non potete effettuare questo tiro se non utilizzando i dadi Allenatore (Coaching Dice) (vedi sotto).

Controllate il vostro valore per vedere cosa dovete tirare in ogni dado. Ricordate che questo valore non cambia mai – solo il numero di dadi che tirate.

Tirate tutti i dadi contemporaneamente.

Ogni dado è letto separatamente.

Un qualsiasi risultato diverso da 6 è comparato col vostro valore. Se avete uguagliato o superato il valore necessario allora avete effettuato un successo. Altrimenti quel dado è un fallimento.

Ogni dado che mostra un 6 conta come un successo e potete inoltre tirare un dado supplementare. Se tirate un 6 anche in questo dado avete un altro successo ancora, e potete tirare un ulteriore dado. Continuate a tirare fino a che il risultato è diverso da un 6. Per questo motivo un 6 è a volte chiamato un Roll Up.

Somma il numero di successi per trovare il tuo punteggio finale.

Quindi, se un Jack Umano con un valore di Movimento (Speed) di 4+ prova una Dash. Questo è un test sul Movimento (Speed) a 3 dadi (123), per cui tira 3 dadi e ottiene 1, 2, e 4. I risultati 1 e 2 sono meno del suo valore di Movimento (Speed) e quindi sono fallimenti. Tuttavia il risultato 4 è uguale al suo valore e quindi è un successo. Se immaginiamo che questa è la sua prima Dash questa azione necessita solo 1 successo per cui egli ha passato il test. Se l'allenatore decide che il Jack deve continuare la Dash su un altro hex allora deve tirare ancora. Il tiro di dado sarà lo stesso: 3 dadi con ogni risultato che ha bisogno di essere uguale o superare il suo valore di Movimento (Speed). Tuttavia, dato che è un test (123), nel secondo tentativo nello stesso turno egli avrà bisogno di due successi per passarlo. Diciamo che i risultati dei dadi sono 2, 3 e 6. Ha ottenuto quindi solo un successo, e di conseguenza ha fallito. Ma aspetta! Ha tirato un 6, che conta come un successo ma permette anche di tirare un'ulteriore dado. Lo fa e ottiene un 4, quindi ottiene in totale 2 successi, ed effettua la Dash in sicurezza. Se avesse ottenuto un'altra volta 6 col dado extra, avrebbe tirato un'ulteriore dado extra, e così via, finché il risultato fosse stato 5 o meno. In questa maniera un giocatore realmente fortunato può più successi di quanti dadi ha a disposizione normalmente.

Controllate i vostri modificatori.

Vale sempre la pena controllare il testo esatto dei modificatori prima di tirare i dadi. Bisogna prestare particolare attenzione alle penalità date dagli hex di minaccia (threat hex) avversari, per esempio in uno Slam. Tuttavia, se non state **tirando un test di opposizione**, allora di norma tutti gli hex di minaccia contano, per esempio in una Dash. È una differenza sottile ma importante.

Raddoppiare

In alcuni casi, raddoppiare il numero obiettivo del test oppure raddoppiare il totale dell'avversario può causare un effetto migliorato dell'azione. Questi casi sono elencati dove si applicano.

Per cui, un risultato di 2 o più successi quando è richiesto (1) è un raddoppio; come anche 4 su (2) e 6 su (3) e così via. Per tutte le esigenze di questo gioco, se il vostro avversario ottiene 0 successi allora tutto quello di cui avete bisogno per un raddoppio è ottenere 1 successo.

Per esempio, una Guardia umana e una Guardia Orx si affrontano, e l'Orx effettua uno Slam sull'umano. L'umano sceglie un'azione Slamback, che è descritta più avanti a pagina **???**. In pratica è una specie di lotta. Uno Slam e uno Slamback sono entrambi test su Forza (Strenght) a 3 dadi (X). L'umano ha una Forza di 4+ e l'Orx ha una forza di 3+. Entrambi i giocatori ottengono un +1 dado perché sono Guardie, e assumiamo che non si applichi nessun altro modificatore. La Guardia Orx ottiene coi dadi 2, 3, 3, 5, per un totale di 3 successi. L'umano ottiene coi dadi 1, 3, 6, 6, per un totale di 2 successi, ma ha due 6 e quindi tira due ulteriori dadi. Il loro risultato un 4 e un 6, per cui tira ancora un altro dado. Questo ultimo tiro ottiene un 1, e quindi il suo numero totale di successi è 4.

Dato che questo è un test (X) compare il numero totale di successi. L'umano vince per 4 a 3. Se il risultato del tiro di dado fosse stato invertito allora l'Orx avrebbe vinto 5 a 1 e avrebbe raddoppiato quindi il punteggio totale dell'umano, per un effetto dell'azione potenziato (**vedere pag 36???**)

Dadi Allenatore

Ogni squadra comincerà ogni partita col numero di Dadi Allenatore (Coaching Dice) di colore blu, che è segnato nel suo roster. Ogni Dado Allenatore può essere utilizzato una volta per partita. Sono di un colore distinto per evitare che vengano confusi o mischiati ai normali dadi per errore. Possono essere aggiunti a qualsiasi test normale di un vostro giocatore, sia durante il vostro turno che in quello dell'avversario. Questo test può essere qualunque test che utilizza le meccaniche normali spiegate sopra. Per esempio, uno Slam, un Dodge, Evade, Dash, Throw o che altro. Essi non possono essere utilizzati per check Arbitro (Ref) o per disperderela palla, per esempio, dato che questi non sono test normali.

I Dadi Allenatore sono aggiunti dopo che tutti gli altri modificatori sono stati applicati. È importante tenere a mente che i modificatori non possono ridurre il numero dei dadi sotto lo zero. Se modificatori negativi hanno ridotto il numero di dadi che potresti tirare per un test a zero allora i Dadi Allenatore possono essere utilizzati per effettuare questo tiro "impossibile". Semplicemente scegliete quanti Dadi Allenatore volete da quelli a voi disponibili, e aggiungeteli ai dadi in mano prima di tirarne qualsiasi. Sono trattati esattamente come qualsiasi altro dado e possono rerollare se danno un 6, e così via. Una volta che un Dado Allenatore è stato usato è rimosso dal gioco. Potete, tuttavia, guadagnare ulteriori Dadi Allenatore più avanti nella partita.

Iniziare una partita

Prepararsi al gioco è veloce e facile – Seguite semplicemente questi passi.

1. Separate le due carte Fan Support dal resto del mazzo, mischiatele e ponetele a faccia in giù sul tavolo. Ogni allenatore prende una carta e la piazza di fianco a lui, a faccia in su. Questo determina quale squadra gioca in casa (Home) e quale fuori casa (Visitors).
2. Piazzate il campo da gioco tra i due allenatori, con le estremità Home e Visitors orientate sulle rispettive squadre.
3. Mischiate il mazzo col resto delle carte DreadBall e piazzatelo a faccia in giù di fianco al campo da gioco. Mettete il segnalino eventi vicino a esso.
4. Distribuite a ogni allenatore il numero di carte segnato sul suo roster. L'allenatore ora ha un'unica possibilità di scartare alcune o tutte queste carte e di pescare dei rimpiazzi. Questa opzione di scambiare carte si applica solo una volta e solo all'inizio della partita.
5. Piazzate il counter del punteggio sullo zero, e il counter delle Rush sulla Rush 1.
6. Piazzate l'arbitro nell'hex a scacchi bianchi e neri vicino alla linea centrale del campo.
7. Date a ogni allenatore i 5 token Azione di Squadra (Team Action Tokens) e i dadi del loro colore.
8. L'allenatore della squadra che gioca in casa posiziona fino a 6 giocatori in qualsiasi hex della sua parte della linea di partenza. Il resto della sua squadra viene posizionato nella Panchina Sostituti (Subs' Bench). Ricordate che il numero massimo legale di giocatori in qualsiasi momento in campo è 6.
9. L'allenatore della squadra che gioca fuori casa posiziona fino a 6 giocatori in qualsiasi hex della sua parte della linea di partenza. Il resto della sua squadra viene posizionato nella Panchina Sostituti (Subs' Bench). Ricordate che il numero massimo legale di giocatori in qualsiasi momento in campo è 6.
10. Questo set up iniziale con entrambe le squadre che si fronteggiano dietro le loro linee di partenza è chiamato Face Off.
11. La palla è lanciata in campo e l'Allenatore della squadra che gioca in casa comincia la partita muovendo il segnalino Rush sul numero 1, e inizia la prima Rush della partita.

Lanciare la palla

All'inizio della partita e dopo ogni Strike eseguito con successo, viene lanciata una nuova palla in campo.

Quest'azione si svolge nel seguente modo:

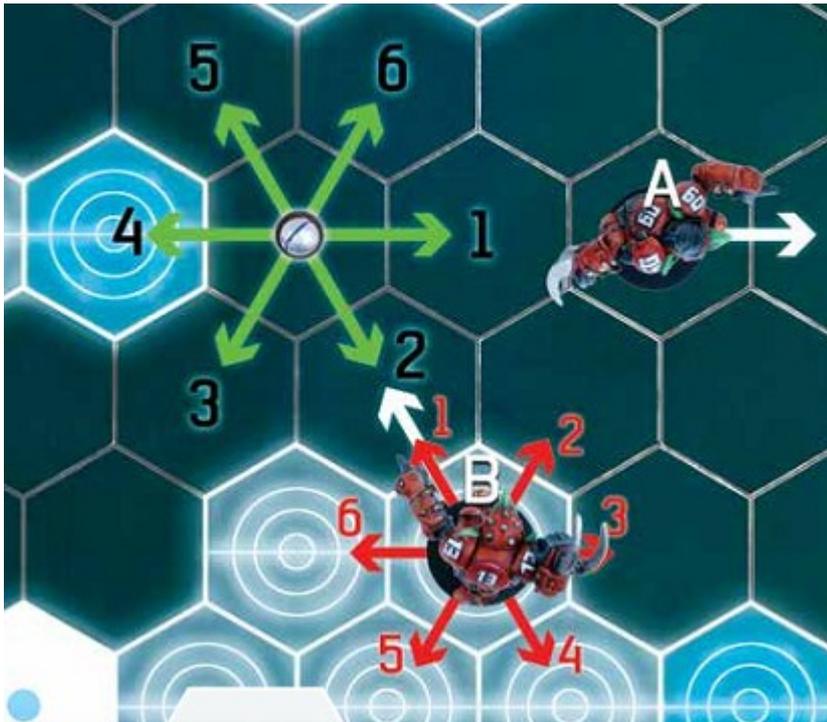
1. La palla viene lanciata lungo la linea centrale del campo dalla sinistra e verso la destra dell'allenatore che sta iniziando la Rush. Tira 1 dado per vedere quanta strada percorre. Conta solo gli hex con il logo DB verde. Può accedere una delle seguenti eventualità:
 - a. La palla si muoverà di un numero compreso tra 1 e 5 hex senza colpire niente. Quindi si ferma. Vai al passo 2.
 - b. La palla si muoverà di 5 hex senza colpire nulla, ma il risultato del dado sarà stato un 6. Questo significa che colpisce la parete del campo opposta a quella di lancio e rimbalza. Tirate un altro dado. Con un risultato di 1-3 viene rimbalzata verso la metà campo dell'allenatore che sta iniziando la Rush, con un 4-6 rimbalza verso la metà campo avversaria. L'ultimo hex di movimento viene quindi impiegato in quella direzione. Osservate il diagramma sotto.
 - c. Ci sarà un giocatore in uno degli hex della traiettoria della palla. I casi sono due:
 - i. Il giocatore deve provare a ricevere la palla, se gli è permesso normalmente. Conta come un passaggio inaccurato.
 - ii. Il giocatore non può provare a ricevere la palla perché è una Guardia oppure è rivolto nella direzione sbagliata. Scatterà la palla da quell'hex.
2. La Rush continua a meno che un giocatore della squadra che sta giocando la Rush fallisca un tentativo di ricezione della palla.



Disperdere la palla

Per la maggior parte del tempo la palla sarà sempre controllata saldamente da un giocatore. Tuttavia, non è sempre così, e sia che manchi uno Strike o che sia sbalzata via dalla presa di un giocatore a causa di uno Slam, disperderà sempre nello stesso modo.

1. Dichiarate qual è la direzione 1. Questo dipende se la palla disperde da un giocatore in piedi oppure no.
 - a. Se disperde da un giocatore in piedi allora la direzione 1 è quella a cui il modello è rivolto.
 - b. Se disperde da un giocatore caduto o da un hex vuoto, allora la direzione 1 p sempre lungo il campo da gioco, nella direzione opposta a quella della metà campo dell'allenatore che tira il dado.
2. Tirate un dado per la direzione. Iniziando dalla direzione 1, contate in senso orario attorno all'hex da cui sta disperdendo la palla fino a che non ottenete il numero risultato dal tiro di dado. Questo è l'hex nel quale disperde la palla.
3. Tirate un dado per la distanza. La palla disperde per il numero di hex risultato del dado.
4. Se la palla raggiunge un giocatore in piedi prima di terminare il suo percorso allora:
 - a. Il giocatore deve provare a ricevere la palla, se gli è permesso normalmente. Conta come un passaggio inaccurato. Quando si cerca di stabilire se il giocatore può vedere la palla arrivare per prenderla, considerate l'hex dal quale ha originariamente disperso come se fosse il lanciatore. Un giocatore può raddoppiare la ricezione per una palla dispersa, con i normali benefici (vedere pag. 28??) anche durante la Rush della squadra avversaria. Se ciò avviene allora il vostro avversario riprenderà la sua Rush interrotta una volta risolte tutte le vostre azioni gratuite/libere.
 - b. Il giocatore non può provare a ricevere la palla perché è una Guardia oppure è rivolto nella direzione sbagliata. Scatterà la palla da quell'hex.
5. Giocatori a terra non fermano il tragitto di una palla dispersa, che passa loro sopra, ma se la palla termina il suo tragitto sopra di loro disperderà ulteriormente.



Per l'esempio qui sopra, immaginate che la palla in questo diagramma debba disperdersi. In questo caso è l'allenatore della squadra che gioca in casa che tira il dado, per cui la direzione 1 è opposta al suo fondo campo. Se la direzione del dado è da 3 a 6 allora la via è libera per la palla di disperdersi per il numero di hex determinato dal dado. Se la direzione risultante è invece un 1 o un 2 allora la palla colpirà un giocatore se il tiro di dado per la distanza è superiore a 1. Il giocatore A non può vedere l'hex sul quale la palla inizia la dispersione, per cui non può provare a riceverla. Se il tiro del dado per la distanza è 2 o più allora la palla colpirà il giocatore A e disperderà ulteriormente dal suo hex. La direzione iniziale della dispersione sarà la stessa della dispersione iniziale, dato che quella è la stessa direzione a cui è rivolto il giocatore A.

Il giocatore B può vedere l'hex dal quale la palla disperde, e quindi deve provare a ricevere la palla se può. Conta come un passaggio inaccurato, per cui avrà zero dadi a meno che non riceva un bonus o utilizzi un dado allenamento. Se non riceve la palla l'effetto sarà il medesimo del giocatore A, con l'eccezione che la direzione iniziale della dispersione sarà differente perché è orientato in maniera differente.

Giocare una Rush

Una Rush consiste nei seguenti passi:

1. Muovere il segnalino delle Rush di una posizione lungo la apposita corsia
2. Spendere un Segnalino Azione Squadra o una carta Mossa Speciale (Special Move) su un giocatore
3. Risolvere l'azione
4. Ripetere i passaggi 2 e 3 fino a quando la vostra Rush finisce
5. Fine della Rush
 - a. Muovete i vostri modelli di una posizione nella fossa del peccato, verso la Panchina Sostituti
 - b. Riprendete i vostri 5 Segnalini Azione Squadra
 - c. Pescate e girate la prima carta del mazzo comune e muovete l'Arbitro di conseguenza

Fine di una Rush

Una Rush può terminare nelle 4 modalità seguenti:

1. La squadra riesce ad effettuare con successo uno Strike
2. L'allenatore decide di fermarsi

* Un giocatore non è obbligato a fare nulla in una Rush e potete agire con molti o pochi a seconda del vostro volere (siete comunque soggetti alla fine della Rush per alter ragioni). Se un allenatore pensa che sia meglio che un suo giocatore stia immobile e non faccia nulla, allora è quello che egli farà.

3. L'allenatore finisce i giocatori con cui può agire oppure le azioni che può spendere.

Ogni giocatore può potenzialmente agire più di una volta, ma il Massimo di azioni per un singolo giocatore è 2 Azioni Squadra (segnalini) e una Mossa Speciale (carta) in ogni Rush.

Non c'è un ordine prestabilito per giocare carte Mossa Speciale e Segnalini Azione Squadra. Una Rush può continuare finché un allenatore può giocare uno dei due.

4. La squadra perde la palla. Questo può succedere per i seguenti motivi:
 - Fallimento nel Raccogliere la Palla.*
 - Fallimento nell'effettuare una ricezione.*
 - Fallimento nell'effettuare uno Strike*
 - Lanciare la palla a un altro giocatore.*
 - Un Portiere deflette la palla.*
 - Cadere a terra mentre si è in possesso della palla.*

*In tutti questi casi la palla disperderà. Importante: in tutte le variabili del caso (4), se una palla che sta disperdendo è presa da un membro della squadra che la ha lasciata cadere (anche lo stesso giocatore) allora la Rush non è finita, dopotutto.

Inoltre, notate la distinzione tra il cadere a terra con la palla tra le mani, e cadere sulla palla che è già a terra. Cadere in un hex che contiene già la palla che sta sul pavimento la farà disperdere, ma non finirà la vostra Rush.

Lo stesso vale per una Guardia che si muove in un hex che contiene la palla. Cadere a terra durante il possesso di palla farà cadere di mano la palla, che a sua volta disperderà e provocherà la fine della Rush. Appena si verifica uno di questi casi, la Rush in corso termina. Completate qualsiasi parte rimanente dell'azione in corso (dispersione pallam etc) e quindi risolvete i passi di Fine Rush. L'allenatore avversario quindi inizia la prossima Rush muovendo di una posizione il segnalino sulla corsia delle Rush.

AZIONI

Durante una Rush potete spendere i vostri 5 segnalini azione squadra e un qualsiasi numero di carte Mossa Speciale che possedete e che volete usare. Ogni segnalino Azione Squadra e carta Mossa Speciale "acquista" una azione per un giocatore. Alla fine della Rush riprendere tutti i vostri segnalini Azione Squadra (ma non le carte) per la prossima Rush.

In una singola Rush, ogni giocatore può eseguire un massimo di 2 azioni provenienti da segnalini Azione Squadra, e 1 azione proveniente da una carta Mossa Speciale. Le Azioni Gratuite non contano per questi limiti.

Una volta che avete speso un segnalino Azione Squadra o una carta Mossa Speciale indicate un giocatore e dichiarate che tipo di azione egli eseguirà dalla lista sottostante. Notate che molte azioni sono limitate a uno

o due ruoli di gioco (listati tra virgolette dopo il nome dell'azione). In nessuna circostanza un giocatore che non è del ruolo corretto può eseguire quella azione.

Notate anche che anche se un giocatore può agire più di una volta in una Rush, queste azioni non devono per forza essere consecutive. Un allenatore può quindi selezionare il giocatore A e fargli fare una azione, quindi selezionare il giocatore B e utilizzare una azione con lui prima di ritornare al giocatore A. Tuttavia, ogni azione gratuita deve essere utilizzata immediatamente dal giocatore che l'haguardagnata, altrimenti viene persa.

Ricordate! i modificatori aggiungono o sottraggono sempre dal numero di dadi da tirare. Non modificano mai il numero che bisogna tirare per ogni tiro individuale per ottenere un successo.

AZIONI GRATUITE

In alcuni casi, quando un giocatore esegue una azione particolarmente bene otterrà una azione gratuita. Questo è esattamente quello che sembra: una azione che non costa un segnalino Azione Squadra o carta Mossa Speciale.

Un utilizzo intelligente di questa possibilità può permettere a un giocatore individuale di agire molto oltre il suo normale limite di 3 azioni in una Rush (2 dai segnalini Azione Squadra e 1 da una carta Mossa Speciale). In teoria, è anche addirittura possibile segnare punti senza comprare nessuna azione!

Run (movimento normale) (per qualsiasi giocatore)

Il giocatore muove un numero di hex fino ad un massimo uguale al suo valore di movimento. Può muovere ulteriormente solo se sceglie di rischiare una Dash (scatto).

In una azione di Run un giocatore può girarsi liberamente, e girarsi non conta per la distanza percorsa.



Una azione Run è molto flessibile e non è ristretta dall'orientamento o da rotazioni.

Sprint (per qualsiasi giocatore)

Il giocatore muove fino a un numero di hex massimo uguale al doppio del suo valore di movimento. Può muovere ulteriormente solo se sceglie di rischiare una Dash (scatto).

In una azione di Sprint, un giocatore deve muovere nell'hex direttamente di fronte a lui (ovvero l'hex centrale dei suoi 3 hex di minaccia). Ogni rotazione di 60° (ovvero un lato di un hex) che effettua un giocatore conta come un hex per il conteggio del suo movimento.



Una azione Sprint deve pagare per ogni rotazione per cui è meglio muoversi in linea retta. Anche col doppio del movimento disponibile non può far andare lontano se si prova a seguire il percorso della Run nella figura verso sinistra.

Entrare in campo

Per entrare nel campo, un modello deve essere nella Panchina Sostituti (non la Fossa della Penitenza) e avere un'azione giocata su di lui che gli permette di muovere almeno un hex. Questo primo hex deve essere l'hex bordato di giallo adiacente alla sua Panchina Sostituti. L'entrare in campo costa un punto di movimento, come ogni altro hex. Il resto dell'azione è risolto in maniera normale. Notate che un giocatore può effettuare uno Slam, etc, solo se è già sul campo – non è possibile mentre è ancora nella Panchina Sostituti.

Uscire dal campo

Questo funziona come entrare in campo, ma al contrario. Dovete uscire obbligatoriamente dall'hex di entrata bordato di giallo, e dovete avere abbastanza movimento per continuare nella Panchina Sostituti come se fosse un hex separato. Solo tu puoi muovere nella tua Panchina Sostituti, mai un tuo avversario.

Nota che tu esci dal campo in questa maniera solo se spendi una azione per muovere un giocatore per tua scelta. Giocatori espulsi per falli o usciti per via di ferite sono immediatamente rimossi e piazzati nella appropriata sezione della Fossa della Penitenza.

Slam (solo per Jack e Guardie)

Uno Slam è un tentativo brutale di allontanare un avversario, o di toglierlo di mezzo per bene! Un Jack può muovere fino a 1 hex prima di effettuare uno Slam, girandosi gratuitamente se sceglie di farlo. Non può effettuare una Dash come parte di questa azione, ma potrebbe dover eseguire un Evade. Una Guardia può effettuare una completa azione Run come parte di uno Slam. Questo conta come una singola azione di Slam per quanto riguarda i modificatori, avversari che effettuino interferenze in corsa (Running Interference), etc. Una Guardia può effettuare Dash e può dover effettuare Evade come normale durante questa azione Run. Quando tu hai finito di muovere, nomina un bersaglio. Questo deve essere un singolo avversario in uno dei 3 hex di minaccia del giocatore che effettua lo Slam. Il bersaglio può scegliere di effettuare un Dodge oppure

uno Slamback. Dodge è disponibile a tutti i giocatori. Slamback è disponibile se il bersaglio è un Jack o una Guardia, e il giocatore che effettua lo Slam è in uno dei suoi 3 Hex di minaccia.

A seconda di cosa sceglie ogni giocatore, entrambi tirano test dado differenti.

Slam: un test Forza a 3 dadi (X)

- +1 se il giocatore è una Guardia
- +1 se il giocatore non ha iniziato l'azione Slam adiacente al bersaglio, ma si è mosso durante questa azione
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il tuo bersaglio, per un Massimo di -2 di penalità)

Slamback: un test di Forza a 3 dadi (X).

- +1 se il giocatore è una Guardia.
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il tuo bersaglio, per un Massimo di -2 di penalità)

Dodge: un test di Velocità a 3 dadi (X).

- +1 se il giocatore è uno Striker.
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il tuo bersaglio, per un Massimo di -2 di penalità)

Comparete i due totali dei numeri di successi per ottenere il risultato del test.

Numero di successi pari: i giocatori si girano entrambi rivolti l'uno verso l'altro.

Slam/Slamback vince: il giocatore perdente è spinto in uno dei 3 hex direttamente opposti al vincitore (vedere diagramma).

Slam o Slamback raddoppia l'avversario: il giocatore perdente viene spinto indietro come sopra, viene atterrato e deve infine effettuare un tiro Armatura. Il numero di successi necessario per il tiro è uguale alla differenza del totale dei successi dello Slam vincente e quello del tiro del giocatore perdente.

Schivata (Dodge) vince: il giocatore che schiva può girarsi in qualsiasi direzione. Il giocatore che effettua lo Slam si gira verso il giocatore che schiva.

Schivata (Dodge) raddoppia l'avversario: il giocatore che schiva può muovere di 1 hex in qualsiasi direzione e non ha bisogno di effettuare smarcamenti (Evade) per fare ciò. Può scegliere anche liberamente la direzione a cui è rivolto. Il giocatore che ha effettuato lo Slam si gira direttamente verso l'hex appena lasciato dal giocatore che ha schivato.



I giocatori Jack o Guardia sono rivolti nelle direzioni delle frecce.

Quando un modello è mosso “lontano” da un attaccante viene risolto in una di due modalità a seconda che l’attaccante sia adiacente al giocatore che si muove oppure no. In entrambi i casi è la posizione relativa dell’attaccante che indica la direzione del movimento.

Se la Guardia A effettua uno Slam sul Jack X e lo spinge via, l’hex dove viene spostato deve essere uno dei tre hex marcati con A. Se la Guardia B è il bersaglio di un Lancio allora la direzione è determinata a seconda che il modello che Lancia sia sull’arco frontale o posteriore. È come se il modello che Lancia sia adiacente al bersaglio, subito davanti o subito dietro dell’avversario. Quindi, Jack Y spingerà la Guardia B in uno degli Hex marcati Y, e il Jack Z lo spingerà in uno degli hex marcati Z.

Spingere indietro

A volte uno o più dei 3 hex dietro all’avversario sono già occupati. In questi casi tu non puoi spingere un modello in un hex dove non potrebbe muoversi normalmente. Se tutti i 3 hex dietro all’avversario sono già occupati allora egli non può essere spinto indietro. Se raddoppi nel testi l’avversario verrà atterrato nell’hex che occupava.

Tiri Armatura

In DreadBall, l’armatura indossata dipende dal ruolo che si ha in campo, non dalla squadra per cui si gioca, e i massimi livelli di protezione consentiti sono dettati dal DGB. Di conseguenza, tutti i Jack hanno lo stesso valore armatura, a prescindere dalla squadra di appartenenza. Lo stesso vale per le Guardie e gli Strikers. Guardate la tabella sotto. Anche se non prendono parte in partite singole (fuori da leghe), anche i Portieri sono qui elencati per completezza.

Ruolo del giocatore	Valore Armatura
---------------------	-----------------

Guardia (Guard)	4+
Striker	5+
Jack	4+
Portiere (Keeper)	3+

Un tiro Armatura è un test a 3 dadi valore armature (X). Gli unici modificatori sono per le Guardie e i Portieri che ottengono un +1 dado.

Ogni successo in questo tiro cancella un potenziale punto di danno, Se il totale del numero di successi eguaglia o è superiore al numero di danni inflitti, allora il giocatore non viene ferito. Se non tutti i danni non sono stati annullati allora il giocatore viene mandato fuori campo per recuperare. Il numero di turni di cui ha bisogno per recuperare (e quindi il settore della Fossa della Penitenza nel quale viene spedito) è uguale al numero dei danni non cancellati dal tiro armatura. Se questo è uguale o superiore a 4 allora il giocatore è stato ucciso e viene rimosso dalla partita.

Per esempio, uno Striker Veer-myn ha appena subito uno Slam da una Guardia umana. Il Veer-myn tira 2 successi col suo tiro Dodge, mentre la guardia tira 6 successi sul suo tiro Slam. Lo Slam ha più che raddoppiato il Dodge (6 successi contro 2), per cui il Veer-myn viene spinto indietro, atterrato, e deve effettuare un tiro Armatura. Il danno da evitare in questo caso è 4 (6 successi Slam – 2 successi Dodge).

Il Veer-myn tira 3 dadi per questo (perchè è il numero standard di dadi per un tiro Armatura), e ha bisogno di un 5 o + su ogni dado per ottenere un successo. Ottiene un 1, un 4 e un 6. Questo è un singolo successo, ma può tirare il 6 ancora e tira un 5. Questo è un totale di 2 successi. Dato che la sua armatura non è riuscita a fermare tutti e 4 i danni, viene mandato a recuperare per 2 turni (4 danni-2 salvataggi). Piazzate il modello nell'area "2" della Fossa della Penitenza (dannati?).

Il giocatore vincente sceglie quale hex e può inoltre scegliere se seguire o meno nell'hex lasciato libero dall'avversario spinto. Il giocatore perdente viene orientato direttamente verso l'hex che ha appena lasciato. Il giocatore vincente viene orientato verso il giocatore bersaglio (se segue) oppure l'hex lasciato libero dall'avversario (se non ha seguito).

Rubare palla (Steal) (solo per Striker e Jack)

Rubare palla è una maniera subdola di ribaltare il gioco afferrando la palla da un avversario prima che riesca a segnare.

Un Jack può muovere fino ad un hex prima di effettuare un Rubare Palla, girandosi gratuitamente se decide di farlo. Non può effettuare scatti (Dash) come parte di questa azione, anche se può dover effettuare smarcamenti (Evade). Uno Striker può effettuare una completa azione di Run come parte di uno Steal. Questo conta come una singola azione Steal per quanto riguarda interferenze in corsa, etc. Uno Striker può effettuare scatti (Dash) e può dover effettuare smarcamenti (Evade) durante questa azione Run. Quando avete finito di muovere, nominate un bersaglio. Questo deve essere un singolo avversario in piedi che porta la palla e si trovi in uno dei 3 hex di minaccia del giocatore che prova lo Steal.

Il bersaglio può scegliere di effettuare una schivata (Dodge), oppure uno Slamback. Dodge è disponibile a qualsiasi giocatore. Slamback è disponibile se il giocatore bersaglio è un Jack o una Guardia, e il giocatore che prova lo Steal è in uno dei suoi 3 hex di minaccia.

A seconda di cosa sceglie ogni giocatore, essi tirano differenti testdadi:

Steal: un test Velocità a 3 dadi (X)

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il tuo bersaglio, per un Massimo di -2 di penalità)

Slamback: un test di Forza a 3 dadi (X).

- +1 se il giocatore è una Guardia.
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il giocatore che tenta lo Steal, per un Massimo di -2 di penalità)

Dodge: un test di Velocità a 3 dadi (X).

- +1 se il giocatore è uno Striker.
- -1 per giocatore avversario con zona di minaccia nell'hex dove sei tu (ignorando il giocatore che tenta lo Steal, per un Massimo di -2 di penalità).

Comparete i totali dei successi dei due tiri per ottenere il risultato. I risultati sono gli stessi come per lo Slam (vedi sopra), cambia solo il caso quando il giocatore che effettua lo Steal vince.

Steal vince: la palla viene fatta saltare via dalle mani del giocatore perdente. Disperdetela immediatamente.

Steal raddoppia l'avversario: il giocatore vincente strappa la palla al perdente

Lanciare (Throw) (solo per Striker e Jack)

In realtà, un "Lancio" è un proprio termine corretto, perchè metà delle squadre utilizza un lanciatore potenziato per effettuare il "Lancio" per loro. Questi lanciatori possono sparare la palla a più di 300 Km/h. Non stupisce che DreadBall è la palla più veloce nello sport! Questa è una delle ragioni per cui, anche se non sembra, è piuttosto difficile passare la palla tra giocatori uno accanto all'altro. Potreste pensare che essere così vicini dovrebbe rendere le cose più facili, ma la palla muove talmente veloce che c'è pochissimo tempo per reagire, e non è più facile effettuare un passaggio a distanza ravvicinata rispetto a un passaggio da qualche passo indietro.

In termini di distanza, un lanciatore potenziato può sparare la palla per la lunghezza dell'intero campo senza problemi. La ragione per cui i passaggi sono generalmente brevi in DreadBall ha più a che fare con il controllo di palla piuttosto che per qualsiasi limitazione tecnica. I Portieri sono gli unici che utilizzano l'intero raggio d'azione dei lanciatori potenziati. Il resto dei giocatori sono addestrati a prediligere il controllo di palla rispetto al raggio dei lanci. La velocità con cui una singola palla incontrollabile può essere trasformata in uno Strike da 4 punti è un testamento alla saggezza di questa strategia.

Il giocatore attivo prova a lanciare la palla a un compagno, allo Strike Hex per segnare punti, oppure a un avversario per ferirlo. Un Jack può muovere fino a 1 hex prima di effettuare un Lancio (Throw), girandosi gratuitamente se sceglie di farlo. Non può effettuare scatti (Dash) come parte di questa azione, anche se può dover effettuare smarcamenti (Evade). Uno Striker può effettuare una completa azione di Run come parte di un Lancio. Questo conta come una singola azione di Lancio ai fini dei modificatori, interferenze in corsa avversarie, etc. Uno Striker può effettuare scatti (Dash) come parte di questa azione, e può dover effettuare smarcamenti (Evade) normalmente durante una azione Run. Quando avete finito di muovere, nominate un hex che potete vedere come vostro bersaglio. Questo deve essere un compagno di squadra, un avversario, oppure lo Strike Hex associato alla Strike Zone dove siete. Potete nominare uno Strike Hex anche se ha un

avversario oppure un compagno di squadra in piedi su di esso. Notare che se un avversario o compagno di squadra è in piedi nello Strike Hex, tirerai per risolvere prima il tentativo di Strike, e successivamente, se hai fallito a segnare, risolvere se in realtà è sempre stato un lancio al giocatore avversario (o compagno di squadra). Quindi, come puoi capire se riesci a vedere il tuo bersaglio? Prima di tutto, sia che sia un giocatore o uno Strike Hex, deve essere nel tuo arco frontale (Vedere diagramma a pagina ??). Secondariamente, tu devi avere una via libera tra te e il tuo bersaglio. Ricorda che devi sempre misurare la distanza secondo la via più breve, ma che spesso vi sarà una scelta di vie diverse (vedere diagramma a pag ??). Se tutte le possibili vie più corte attraversano un giocatore in piedi oppure l'Arbitro, allora il Lancio è bloccato. Se almeno una delle vie più corte passa solo sopra hex vuoti o giocatori a terra, allora il bersaglio è in visuale e il Lancio viene tentato.

Se il Lancio è verso un compagno di squadra, allora egli deve essere in grado di vedere il lanciatore, e deve essere un Jack, uno Striker oppure un Portiere. Non puoi effettuare un Lancio a un compagno di squadra che non può ricevere la palla. Questo è completamente contro l'addestramento del giocatore, e perderebbe il controllo della palla senza motivo.

In ogni caso, il tuo bersaglio deve essere nel tuo arco frontale.

Il giocatore che effettua il Lancio effettua un test Abilità utilizzando un numero di dadi che dipende dalla distanza tra lui e il suo bersaglio:

1-3 hex = 3 dadi

4-6 hex = 2 dadi

7-9 hex = 1 dado

La massima distanza a cui un giocatore può effettuare un Lancio è di 9 hex.

Questo testo è modificato da:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 se il bersaglio è uno Strike Hex
- -1 se il giocatore si è mosso o girato prima di questa azione Lancio.
- -1 per giocatore avversario che minaccia il tuo hex (massima penalità di -2)

Un Lancio che non ottiene successi viene chiamato "inaccurato"

1-3 hex = 3 dadi

4-6 hex = 2 dadi

7-9 hex = 1 dado

Lanciare uno Strike

Il Lancio è inaccurato: devia la palla dallo Strike Hex

Il Lancio ha successo: Strike! Segna i punti nella corsia segnapunti, termina la Rush corrente e lancia una nuova palla.

Il Lancio raddoppia: Strike! Segna i punti nella corsia segnapunti, termina la Rush corrente e lancia una nuova palla. In aggiunta, il giocatore che ha effettuato il Lancio lo ha fatto con talmente tanto stile che

immediatamente effettua un Fan Check per Showboating (vedi pag ??). Questo è un check in aggiunta a quello che ottiene effettuando uno Strike da 3 o 4 punti.

Passare a compagni

Se il vostro bersaglio era un compagno di squadra allora lanciare la palla non è abbastanza. Il vostro compagno bersaglio deve provare a riceverla. Ricevere la palla è un test a numero variabile di dadi su Abilità (Skill) (1). Il numero base di dadi è di 1 per ogni successo che il giocatore che ha lanciato ha ottenuto effettuando il passaggio. Questo numero è modificato da:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 se il giocatore è un Portiere
- -1 per giocatore avversario che minaccia il tuo hex (massima penalità di -2)

Notare che anche un Lancio inaccurato può essere preso al volo da uno Striker perché egli ha un +1 dado. Potete anche usare i Dadi Allenatore per tentare di ricevere Lanci inaccurati con qualsiasi Striker, Jack o Portieri. Una Guardia che non è stata addestrata come Portiere non può mai ricevere una palla.

Notare anche che tentare di Ricevere la palla non è una azione a prescindere che sia lanciata da un compagno di squadra oppure che stia disperdendo a random.

Ricezione fallisce: disperdi la palla dall'hex del giocatore che riceve. La Rush finisce.

La Ricezione ha successo: il giocatore ricevente adesso è in possesso di palla. La Rush continua se l'Allenatore ha altri segnalini Azione Squadra o carte Mossa Speciale da utilizzare.

La Ricezione raddoppia: il giocatore ricevente ora è in possesso di palla e riceve un'azione gratuita immediata. Questa può essere o una Run o un Lancio.

Lanciare la palla ai giocatori avversari

A volte, una situazione disperata chiama misure disperate, e questa è una di esse. Lanciare la palla ad un avversario non è un fallo, ma finirà la vostra Rush, per cui non va tentata a cuor leggero. Comunque, ci sono casi in cui l'utilizzo della palla come arma è l'unica cosa sensata rimasta da fare.

Il Lancio viene risolto come sopra. Se il giocatore bersaglio ha il lanciatore nel suo arco visuale frontale può provare a effettuare una schivata (Dodge) della palla in arrivo. Se il bersaglio non può schivare allora conta come se abbia effettuato 0 successi.

Dodge: un test Velocità a 3 dadi (X)

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per giocatore avversario che minaccia il tuo hex (ignorando il giocatore che lancia la palla, massima penalità di -2)

Lancio vince: il giocatore perdente viene spinto in uno dei 3 hex direttamente opposti rispetto al vincitore (vedi il diagramma a pag ??). Il giocatore vincente sceglie quale hex. Il giocatore perdente viene girato rivolto direttamente verso l'hex che ha appena lasciato. Disperdete la palla dall'hex originale del giocatore bersaglio. La Rush finisce.

Lancio raddoppia l'avversario: il giocatore perdente viene spinto come sopra, viene atterrato e deve effettuare un tiro armatura. Il numero da raggiungere col tiro Armatura è uguale alla differenza tra il totale

dei successi del lancio del vincitore e quello del tiro del giocatore perdente. Disperdete la palla dall'hex originale del giocatore bersaglio. La Rush finisce.

Pareggio o vince la schivata (Dodge): la palla colpisce il giocatore bersaglio, ma è solo un colpo di striscio e il giocatore non ne risente. Disperdete la palla dall'hex del giocatore bersaglio. La Rush finisce.

Schivata (Dodge) raddoppia l'avversario: il giocatore che schiva può muovere di 1 hex in qualsiasi direzione. Egli può scegliere la direzione a cui rivolgersi. Disperdete la palla dall'hex bersaglio. La Rush finisce.

Rialzarsi (Stand Up) (per qualsiasi giocatore)

Un giocatore che è stato atterrato può tentare di recuperare e rialzarsi utilizzando una azione.

Questa è un test di Velocità a 3 dadi (1)

Questo test subisce i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per giocatore avversario che minaccia il tuo hex (massima penalità di -2)

Rialzarsi fallisce: il giocatore è ancora un pò stordito dalla caduta. Rimane a terra dov'era.

Rialzarsi ha successo: il giocatore si rialza nell'hex dov'era, rivolto in una direzione a scelta del suo Allenatore.

Rialzarsi raddoppia: il giocatore si rialza nell'hex dov'era, rivolto in una direzione a scelta del suo Allenatore. Riceve inoltre un'azione gratuita immediata. Questa può essere qualunque azione ad eccezione di una corsa (Sprint).

Comprare una carta

Un Allenatore può spendere un Segnalino Azione Squadra per comprare la carta al top del mazzo. Questa può essere tenuta segreta all'avversario fino a quando viene giocata. Ogni Squadra può comprare un massimo di carte per Rush uguale al numero di carte scritto nel suo roster.

Ad esempio, una squadra iniziale di Umani può comprare fino a 2 carte per Rush, mentre per una squadra di Marauders il limite iniziale è di 1. Questo numero aumenta durante lo svolgimento di una lega (vedi pag. ??)

EXTRA

Gli extra non sono azioni nel senso vero del termine, ma piuttosto modificano o aggiungono su altre azioni.

Scattare (Dash) (per qualsiasi giocatore)

Uno scatto (Dash) modifica un'azione di movimento normale (Run) oppure un'azione di corsa (Sprint).

Questo include azioni Run che fanno parte di Slam (per Guardie) o di lanci (per Strikers). Lo Scatto (Dash) funziona allo stesso modo in tutti i casi. Muovete fino a quanto potete con il normale valore di movimento disponibile per la data azione. Quindi dichiarate che il giocatore effettuerà uno scatto (Dash). Dovete dichiarare ad alta voce in quale hex volete andare (oppure, se il movimento extra è necessario per una rotazione, specificare in quale direzione si intende ruotare) prima di tirare per vedere se l'azione è riuscita oppure no.

Lo Scatto (Dash) è un test Velocità a 3 dadi (123). Tirate per ogni hex/rotazione separatamente.

Questo testo ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dal quale ti stai muovendo (massima penalità di -2)

Scatto (Dash) fallisce: il giocatore va a terra nell'hex dove si stava dirigendo. Se la palla era nell'hex dove si stava dirigendo, allora essa disperde. L'azione finisce, ma non la Rush. Se il giocatore stava portando la palla quando è andato a terra, allora la palla disperde e la Rush finisce.

Scatto (Dash) ha successo: il giocatore riceve un extra hex di movimento. Se sta prolungando un'azione di Sprint allora può essere spento per girarsi di 60°, normalmente. Se il giocatore vuole può tirare per un ulteriore Dash (Con il numero di successi necessario aumentato di 1) per muoversi un altro hex o girarsi ancora a seconda della azione. Notare che un giocatore che viene atterrato a causa di uno scatto (Dash) fallito non effettua tiri armatura e non subirà ferite.

Smarcarsi (Evade) (per qualsiasi giocatore)

Un modello deve Smarcarsi (Evade) quando esce da un hex che è minacciato da un giocatore avversario. Girarsi all'interno di uno singolo hex non richiede un test Evade. Devi dichiarare a voce alta in quale hex vuoi muovere prima di tirare per controllare se riesci a smarcarti con successo.

Evade è un test Velocità a 3 dadi (123). Tira separatamente per ogni volta che hai bisogno di effettuare un Evade. Questo test ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dal quale ti stai muovendo (compreso il giocatore avversario dal quale ti smarchi) (massima penalità di -2)

Evade fallisce: il giocatore va a terra nell'hex dove si stava dirigendo. Se la palla era nell'hex dove si stava dirigendo, allora essa disperde. L'azione finisce, ma non la Rush. Se il giocatore stava portando la palla quando è andato a terra, allora la palla disperde e la Rush finisce.

Evade ha successo: il giocatore riceve un extra hex di movimento. Se il giocatore vuole può tirare per un ulteriore Evade (Con il numero di successi necessario aumentato di 1). Notare che un giocatore che viene atterrato a causa di uno scatto (Dash) fallito non effettua tiri armatura e non subirà ferite.

Notare inoltre che è possibile che un giocatore abbia bisogno sia di un test Dash che di un test Evade per muoversi in un altro hex. In questo caso entrambi i test devono aver successo perché il movimento avvenga. Effettuate i due tiri separatamente.

Raccogliere la palla (Pick up the Ball) (solo per Jack, Striker o Portieri)

Raccogliere la palla deve far parte di una azione di un qualunque Jack, Striker o Portiere che comprende muoversi in un nuovo hex contenente la palla.

È un test di Abilità a 3 dadi (1). Qualsiasi sia il risultato, termina l'azione in corso. Se effettui uno Sprint nell'hex che contiene la palla devi provare a raccogliere la palla prima di cambiare orientamento. Se effettui una Run nell'hex che contiene la palla devi decidere l'orientamento prima di tirare per raccogliere la palla.

Questo test ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker

- -1 se il giocatore è un Portiere
- -1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dove ti trovi (massima penalità di -2)
- -1 se l'azione che stai compiendo è uno Sprint.

Raccogliere palla fallisce: il giocatore colpisce la palla e questa disperde. La Rush finisce.

Raccogliere palla ha successo: il giocatore raccoglie la palla

Raccogliere palla raddoppia: il giocatore raccoglie la palla e ottiene un'azione gratuita immediata. Questa può essere una Run oppure un Lancio.

Notare che se una Guardia muove in un hex che contiene la palla allora essa disperde immediatamente senza terminare l'azione di quell giocatore o la Rush della sua squadra.

Un modello manterrà il possesso di palla fino a che sceglierà di effettuare un Lancio, se viene atterrato (o cade a terra) o se perde la palla a causa di un Rubare Palla. Se un modello è atterrato o cade a terra la palla disperde dall'hex dove esso atterra.

Il possesso di palla non ha nessun effetto sui valori di gioco e i tiri di un giocatore, oltre a quello di permettergli di effettuare un Lancio.

Interferenza (Running interference) (solo per Jack)

Ovvero provare a fermare un movimento avversario, o atterrarli mentre ti passano davanti in corsa.

Interferenza non è una normale azione e non può essere scelta normalmente. Gli unici casi in cui un giocatore può scegliere di effettuare un Interferenza sono quando hanno la specifica carta Mossa Speciale giocata su di lui, oppure se egli stesso possiede questa particolare abilità. L'abilità permette al giocatore di effettuare un Interferenza per partita, oltre a qualsiasi uso di specifica carta Mossa Speciale. Interferenza viene utilizzato nella Rush dell'avversario, per interrompere una delle azioni dei suoi giocatori. In qualsiasi momento durante un'azione di un giocatore avversario potete dichiarare l'Interferenza! L'allenatore avversario ferma immediatamente l'azione mentre tu effettui l'Interferenza, per riprendere con l'azione dichiarata una volta che hai finito. Ogni azione può essere oggetto solamente di un Interferenza. Ogni tentativo di Interferenza è effettuato da un singolo Jack, e questo giocatore non può essere il portatore di palla.

Interferenza è uguale ad uno Slam, effettuato da un Jack, ovvero può muovere di un hex prima di effettuare uno Slam. Tutte le regole per schivare (Dodge), hex di minaccia e via dicendo si applicano all'Interferenza normalmente.

Se l'Interferenza di un Jack vince lo Slam, allora l'azione del giocatore avversario bersaglio termina.

Se il giocatore avversario bersaglio perde la palla come risultato dello Slam, allora termina anche la Rush avversaria.

L'arte del Fallo

DreadBall è uno sport incredibilmente veloce e brutale, ma anche DreadBall ha delle regole. Ogni partita è supervisionata da due entità preposte: l'Occhio del Cielo e l'Arbitro. Compito di questi due è quello di assicurare che la partita sia giocata in maniera corretta, o almeno che quelli che violano le regole vengano punito.

“L’Occhio nel Cielo”, o Occhio per brevità, è una piattaforma volante di sorveglianza che volteggia lontano dal pericolo parecchio sopra il campo. Può vedere l’intero campo di gioco contemporaneamente e non ha angoli ciechi. L’Arbitro, d’altra parte, è sul campo di gioco assieme ai giocatori, e non può essere dappertutto contemporaneamente. Anche se a volte ha occhi letteralmente dietro la testa, può essere distratto, e se la sua attenzione è focalizzata da qualche altra parte è possibile effettuare un fallo senza essere visti.

Un Arbitro non può essere il bersaglio di nessuna azione, ad eccezione di Distrarre l’Arbitro.

Un fallo è il termine per una azione illegale – qualcosa che rompe le regole della condotta sportiva. Questo è un termine di partita e si riferisce ai giocatori in campo, non agli Allenatori che barano con le carte o altri metodi per barare nel mondo reale. Nel mondo reale gli Allenatori dovrebbero giocare in maniera assolutamente corretta. Quello che i loro giocatori combinano sul campo di gioco è tutta un’altra questione... i Falli sono azioni e sono descritte sotto nello stesso formato utilizzato fin’ora. Ma prima di dare un’occhiata ai possibili falli che i giocatori possono commettere, dobbiamo capire come funzionano i test Arbitraggio.

Arbitri

In uno sforzo di trovare arbitri completamente imparziali, il DGB si è rivolto a tutta una serie di opzioni intriganti. Oltre ad alcuni Arbitri di specie riconoscibili, nella Gilda degli Arbitri ci sono robot e cyborg di tutte le forme, oltre a moltissimi alieni. La maggior parte degli alieni sono deliberatamente scelti da sistemi distanti e oscuri, poco conosciuti al pubblico. Questo dà loro un’aria misteriosa che vale sempre qualche punto nei rating televisivi, ma ha anche un valido motivo. È difficile per gli Allenatori corrompere gli Arbitri se non sanno parlare la loro lingua.

Chiamare Fallo!

Nello svolgimento veloce della partita, è facile che un fallo non venga visto. Per mantenere la partita in movimento (e perché è divertente) un Allenatore deve chiamare “Fallo!” quando uno dei giocatori avversari infrange le regole. La descrizione specifica del fallo ti dice quando devi effettuare un test Arbitrale per controllare se qualcuno viene espulso. Tuttavia, questo test non è automatico: devi richiederlo.

Un Allenatore può chiamare “Fallo!” in qualsiasi momento durante l’azione, prima di o nel momento nel quale è indicato effettuare il test Arbitrale. Se perdi l’occasione e un giocatore è stato nominato per l’azione successiva (di entrambe le squadre), allora hai perso la possibilità. Ad esempio, il mio avversario sta giocando la sua Rush e decide di effettuare un Pestone su di uno dei miei Striker caduti. Appena dichiara l’azione e prende in mano i dadi io chiamo “Fallo!”. Questo non ferma l’azione, ma ora tireremo un test Arbitrale alla fine di quest’ultima. Avrei potuto chiamare “Fallo!” in qualsiasi punto durante l’azione con lo stesso risultato. Tuttavia, se non avessi prestato attenzione allora l’azione sarebbe andata impunita. Vi sorprenderete di come sia facile non vedere i falli.

Tiri Arbitrali

Un test Arbitrale viene richiesto quando un giocatore commette un fallo. Controllare la descrizione del fallo per il momento nel quale la richiesta deve essere effettuata. Tutti i test Arbitrali funzionano nello stesso modo, ma è da tenere presente che i test Arbitrali non funzionano allo stesso modo dei norali tiri.

1. Determinate il numero dei dadi da tirare
 - Tirate 1 dado per l’Occhio
 - Tirate un dado per l’Arbitro se è entro 7 hex dal giocatore che ha commesso il fallo. Nel caso di Sovrannumero, si considera qualsiasi giocatore della squadra in Sovrannumero. Notare che l’Arbitro non ha una direzione di facing, e può vedere in ogni direzione.

- Questo numero può essere modificato da carte Evento
2. Tirate tutti i dadi contemporaneamente. I dadi sono tirati dall'Allenatore la cui squadra non è sospettata di aver commesso il fallo.
 3. Ogni dado viene letto separatamente
 - 1 equivale a 1 turno di penalità
 - 2 equivale a 2 turni di penalità
 - 3 equivale a 3 turni di penalità
 - 4-6 significa nessuna penalità
 4. Sommate i risultati di tutti i dadi che hanno restituito un numero da 1 a 3. Il giocatore viene spostato nella Fossa dei Dannati per tanti turni quanto la somma dei risultati. Se questa somma è uguale o supera 4 allora il giocatore è stato espulso per il resto della partita. Se bisogna effettuare test Arbitrali per più di un fallo nello stesso momento, allora risolvete nell'ordine nel quale sono elencati qui. Ad esempio, se un giocatore effettua un Pestone su un avversario, ma la sua squadra è anche in Sovrannumero, risolvete prima il Pestone.

Azioni Fallose

I Falli costano un segnalino Azione Squadra o una carta Mossa Speciale per poter essere eseguiti, come ogni altra azione. Ogni tipo di fallo è definito come una particolare azione, per cui puoi facilmente verificare se una carta Mossa Speciale può permettere un fallo oppure no.

Fallo: Colpo alle Spalle (Sucker Punch) (solo per Jack o Guardie)

Colpo alle Spalle è un tipo di Slam. L'unica differenza da un normale Slam è la posizione nella quale inizi questa azione, relativamente al tuo bersaglio. Aggirare qualcuno per effettuare uno Slam da dietro è considerato antisportivo e un fallo. Per cui, se inizi la tua azione nell'arco frontale di vista del bersaglio e lo colpisci da uno dei 3 hex del suo arco posteriore, allora lo Slam è considerato un fallo e chiamato Colpo alle Spalle (Sucker Punch).

Notare che muovere dietro un bersaglio in una azione, e successivamente effettuare uno Slam da dietro con una seconda azione non è considerato un fallo, come neanche effettuare direttamente uno Slam da dietro se capita che il bersaglio sia in quella posizione. Il fallo avviene solo quando si comincia l'azione nell'arco frontale e si muove nell'arco posteriore per effettuare lo Slam in un'unica azione.

Tirate un test Arbitrale dopo che il Colpo alle Spalle è stato risolto.

Fallo: Pestone (Stomp) (solo per Jack o Guardie)

Il Pestone è un tipo di Slam. Alcuni giocatori trovano la vista di un avversario atterrato sul pavimento davanti a loro una tentazione irresistibile, e ci piazzano il piede per essere sicuri che egli stia giù per un bel po'.

Il giocatore che effettua il Pestone può anche non muovere per niente, e il bersaglio deve essere in uno dei suoi Hex di Minaccia. L'unica risposta eseguibile da parte del bersaglio è schivare (Dodge).

Il Pestone è un test di Forza a 3 dadi (X). Ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è una Guardia
- -1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dove ti trovi (ignorando il tuo bersaglio, massima penalità di -2)

Schivata (Dodge): un test di Velocità a 3 dadi (X). Ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 se il giocatore è a terra.
- -1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dove ti trovi (ignorando il giocatore che effettua il Pestone, massima penalità di -2)

Confrontate i totali dei numeri di successi per ottenere il risultato.

Pestone raddoppia l'avversario: il giocatore perdente deve effettuare un tiro Armatura. Il numero di successi da raggiungere per deflettere il danno p dato dalla differenza tra il totale successi del Pestone vincente e quello della schivata (Dodge) del perdente.

Schivata (Dodge) raddoppia l'avversario: il giocatore che schiva può muovere di 1 hex in qualsiasi direzione e non ha bisogno di effettuare test per smarcarsi (Evade) per fare ciò. Rimane però a terra. Il giocatore che ha tentato il Pestone viene girato rivolto direttamente all'hex appena lasciato dal giocatore che ha schivato.

Qualsiasi altro risultato: il giocatore che effettua il Pestone viene girato rivolto direttamente alla sua vittima.

Tirate un test Arbitrale dopo che il Pestone è stato risolto.

Fallo: Ostruzione (stall) (per qualsiasi giocatore)

Ostruzione è un tipo di azione che permette a un giocatore di muovere uno o più hex. Continua a essere un fallo (e può essere chiamato tale) fino a che il giocatore non lo sta più commettendo.

L'accesso alla Panchina Sostituti si apre sull'hex giallo, e un giocatore avversario senza scrupoli può deliberatamente bloccarlo in modo che l'Allenatore non possa far entrare rinforzi in campo.

Alla fine di ogni azione dell'avversario, se uno dei suoi giocatori è sull'hex giallo adiacente alla vostra Panchina Sostituti (bloccando la vostra via di accesso e uscita dal campo di gioco) allora è un fallo di Ostruzione. Questo vale anche se il giocatore in questione è a terra.

Effettuate un test Arbitrale alla fine di ogni azione della squadra avversaria il cui giocatore vi ha bloccato questo hex, a prescindere che l'azione venga spesa su questo specific giocatore oppure no.

Fallo: Sovrannumero (sneak) (per qualsiasi giocatore)

Sovrannumero è inizialmente un qualsiasi tipo di azione che permette ad un giocatore di muovere uno o più hex e di conseguenza entrare nel campo di gioco dalla Panchina Sostituti. Dopo di questo continua ad essere un fallo fino a che la squadra non lo commette più. Questo significa che fino a quando tu hai 7 o più giocatori in campo ogni azione effettuata dai tuoi giocatori è un fallo (e può essere chiamato dall'avversario come tale). Il numero massimo legale di giocatori sul campo in un qualsiasi momento è 6. Tuttavia, questo non è sempre abbastanza per un Allenatore disperato.

Alla fine di ogni azione della squadra avversaria, se essa ha più di 6 giocatori in campo allora è un fallo di Sovrannumero. Effettuate il test Arbitrale alla fine di ogni azione effettuata dalla squadra avversaria se finiscono l'azione con più di 6 giocatori in campo. Viene tirato anche il dado dell'Arbitro se questi è ad almeno 7 hex di distanza da qualsiasi giocatore avversario. Se il risultato del tiro Arbitrale risulta in un giocatore espulso dal campo allora scegliete a caso tra tutti i giocatori avversari in campo.

Fallo: Distrarre l'Arbitro (Distract the Ref) (Qualsiasi giocatore)

Distrarre l'Arbitro è un tipo di Run o Sprint. Il giocatore discute animatamente coll'Arbitro con minacce, offerte per corromperlo, promesse e qualsiasi altra cosa riesca a escogitare per distrarlo dai falli che i suoi compagni di squadra stanno per commettere.

Il giocatore che Distrarre deve muovere adiacente all'Arbitro usando le regole normali, e quindi tentare di Distrarlo mentre l'Arbitro cerca di Rimanere Calmo. Questo viene risolto come un normale test, ma invece che essere fatto sui normali valori di gioco viene effettuato su un valore fisso di 4+ per tutti. Le Guardie ricevono un dado extra perché sono più intimidanti

Distrarre l'Arbitro: un test 4+ a 3 dadi (X). Si applicano i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è una Guardia

Rimanere Calmo: un test 4+ a 3 dadi (X). Si applicano i seguenti modificatori:

- -1 per giocatore della squadra di quello che distrae che minaccia l'hex in cui siete (ignorando il giocatore che distrae, massima penalità di -2).

Pareggio o Distrarre vince: l'Arbitro ignora il resto di entrambe le squadre per il momento e si focalizza sul giocatore davanti a lui. Per il resto della Rush l'Arbitro farà tirare dadi in un test Arbitrale solo contro il giocatore che lo ha distratto. Dopo che questa Rush finisce l'Arbitro ritorna normale. Tira immediatamente un test Arbitrale contro il giocatore che ha Distratto, ma non aggiungere il dado per l'Occhio.

Distrarre raddoppia l'avversario: come sopra, ma il giocatore che distrae è talmente convincente che non effettui un test Arbitrale contro di lui.

L'Arbitro vince: l'Arbitro non è impressionato. Tira immediatamente un normale test Arbitrale contro il giocatore che ha tentato di distrarre.

L'Arbitro raddoppia l'avversario: il giocatore che ha provato a distrarre viene espulso per il resto della partita.

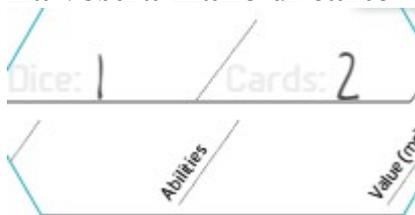
LE CARTE DI DREADBALL

Ci sono 54 carte nel mazzo, e sono divise in 4 tipi: carte Supporto Fan (Fan Support), Carte Speciali (Special Card), carte Evento (Event) e carte Mossa Speciale (Special Move). Ogni tipo di carta è chiaramente specificato in alto.



All'inizio della partita, separate le due carte Supporto Fan e mescolate il resto delle carte del mazzo. Queste formeranno un mazzo di carte rivolte a faccia in giù da cui gli Allenatori pescheranno le carte durante la partita. Qualsiasi carta che viene utilizzata viene piazzata di fianco al mazzo di gioco in una pila di carte scartate a faccia in su. Se il mazzo di gioco finisce le carte allora mescolate la pila di carte scartate per ricreare il mazzo.

La vostra mano di carte



Ogni Allenatore comincia la partita con il numero di carte specificato nel suo roster, pescato a caso dalla sommità del mazzo di gioco. Durante ognuna delle sue Rush egli può comprare carte aggiuntive. Ogni carta costa un Segnalino Azione Squadra. Un Allenatore può comprare un massimo di carte per Rush uguale al numero di carte specificato nel suo roster. Non c'è un limite al numero di carte che un Allenatore può avere in mano in qualsiasi momento.

Le Carte in gioco

Queste carte vengono utilizzate in vari modi, ed è importante capire le loro differenze.

Le carte possono essere utilizzate per:

- Effettuare Mosse Speciali
- Scatenare Eventi
- Effettuare Fan Check
- Muovere l'Arbitro
- Selezionare un giocatore a caso.

Effettuare Mosse Speciali

Se un Allenatore ha una carta Mossa Speciale nella sua mano allora può giocarla al posto di un Segnalino Azione Squadra. La maggior parte delle carte Mossa Speciale permette a uno o più definiti tipi di giocatore di effettuare uno o più tipi di azione. Ogni giocatore può avere un massimo di 1 carta mossa speciale giocata su di lui in una singola Rush. Questo in aggiunta al limite dei 2 segnalini Azione Squadra per singola Rush per ogni giocatore.

Scatenare Eventi

Se un Allenatore compra una carta DreadBall che si rivela essere un evento allora questa va nella sua mano normalmente. Può quindi giocarla quando vuole per scatenare l'effetto descritto. Questo può avvenire durante la Rush di entrambe le parti e prende effetto appena l'azione corrente e tutti i suoi tiri di dado e pescaggi di carte sono stati effettuati. Se una carta evento viene girata come parte di un Fan Check, movimento dell'Arbitro o una selezione casuale di giocatore, allora l'evento ha effetto non appena il Fan Check, movimento dell'Arbitro o selezione casuale del giocatore sono terminati. Con la sola eccezione di La Palla Si Distrugge, tutti gli eventi rimangono in gioco fino a quando un altro evento non viene giocato. Quando un nuovo evento viene pescato o giocato la vecchia carta viene scartata. La Palla si Distrugge è un

evento istantaneo. Viene risolto e scartato subito. Qualsiasi evento che era in gioco prima di questo rimane in gioco. Notare che se una carta indica “la tua squadra” o “la squadra avversaria” allora il punto di vista è dell’Allenatore che ha pescato o giocato la carta.

Se un giocatore che è soggetto ad un evento viene rimosso dal campo a causa di una ferita oppure di un fallo, egli rimane il soggetto di quell’evento.

Effettuare Fan Checks

Ai fan piace vedere le proprie squadre cercare di dare il massimo, e ai giocatori piace sentire il ruggito di approvazione dalla folla. Entrambi si alimentano a vicenda. Quando un giocatore effettua un’azione rilevante effettui un Fan Check. Ogni Allenatore ha la sua carta Supporto Fan per tenere traccia del support che ha dai fan della sua squadra.

Devi effettuare un Fan Check ogni volta che uno dei tuoi giocatori:

- Segna uno Strike da 3 o 4 punti
- Ferisce un avversario per 3 o più turni
- Si esibisce in uno spettacolo per il pubblico (Showboating)



Un Fan Check significa semplicemente girare la carta superior del mazzo di gioco e guardare al numero di “Cori” dei Fan (pallini rossi) alla base della carta. Questa carta viene piazzata al di sotto della carta Supporto Fan della squadra con i Cori sporgenti da sotto – Vedere Descrizione Carte a pag ???. Tuttavia, se la carta che avete appena pescato porta il totale dei cori visibili a 3 o più allora tutte le carte visibili sono girate e piazzate a faccia in giù sotto la carta Supporto Fan. In cambio la vostra squadra è così ispirata dal tifo della folla che ottenete un Dado Allenatore extra.

Se giocate una Lega di DreadBall allora il totale dei cori che avete ottenuto alla fine della partita è importante. Vedere pag. ???.

Notare che alcune azioni possono risultare nel dover effettuare più di un Fan Check. In questi casi semplicemente effettuate un Fan Check alla volta, prendendo Dadi Allenatore via via che vengono guadagnati.

Muovere l’Arbitro



L'Arbitro muove alla fine di ogni Rush. L'Allenatore che ha appena finite la sua Rush pesca la carta superior dal mazzo di gioco e la piazza a faccia in su davanti a lui. Può muovere l'Arbitro fino al numero di hex segnato sul pannello rosso in alto a sinistra sulla carta. Non c'è un movimento minimo richiesto, Tuttavia, dato che l'Arbitro cerca di non disturbare l'azione egli può finire il suo movimento solo su un hex completamente nero o sul suo hex di inizio col motivo a scacchi – e in nessun altro hex colorato o segnato. Muovere attraverso hex colorati è permesso, basta non finire il movimento in uno di essi. Inoltre, non si muoverà mai su di un hex contenente la palla. Dato che l'Arbitro è neutrale non ha mai bisogno di effettuare Smarcamenti (Evade) e può muovere liberamente. Un Arbitro non può effettuare scatti (Dash).

Notare inoltre che l'Arbitro fa del suo meglio per non disturbare il gioco e non proverà mai a prendere la palla. Se la palla disperde sul suo hex disperdetela ancora. Se la carta è un evento allora adesso può essere risolto. Se la carta è una Mossa Speciale o è una carta Speciale allora viene scartata.

Selezionare un giocatore a caso



Svariati eventi e altre regole richiedono che tu selezioni un giocatore a caso. Questa procedura è la stessa ogni volta. Ci sono tre passi:

1. Mettetevi d'accordo su quali giocatori possono essere selezionati. Questo non è sempre lo stesso gruppo di giocatori. Per esempio, potrebbe essere chiunque attualmente sul campo (per decidere chi deve essere espulso per Sovrannumero), oppure chiunque abbia giocato in questa partita (per decidere il Migliore in Campo (MVP))
2. Girate la carta superiore del mazzo di gioco
3. Cominciando dalla cima, andate giù nella sequenza random di numero di giocatore sulla destra della carta, uno alla volta, fino a che il numero coincide con quello di uno dei giocatori oggetto della scelta casuale.
4. Applicate l'effetto a quel giocatore e, se l'effetto è continuo, contrassegnatelo con l'apposito segnalino provvisto.



Se state risolvendo un evento e la carta che girate per determinare il giocatore a caso è una nuova carta evento, allora usate il numero casual normalmente e completate il primo evento prima di risolvere il secondo.

Descrizione Carte

Le carte solitamente sono facili da comprendere e si spiegano da sole. Tuttavia, un piccolo numero di esse può dare il via a strane situazioni e vale la pena spiegare come averci a che fare.

Bored Fans (Fan annoiati): la carta persa può essere a faccia in giù sotto la carta Supporto Fan (cioè, già utilizzata per ottenere un Dado Allenatore). È una scelta casuale tra tutte le carte che la squadra possiede.

The Ego has Landed (É arrivata la Primadonna): è responsabilità dell'Allenatore di assicurarsi che il suo avversario segua questa regola, come per i falli. Se qualcuno cerca di muovere l'Ego per secondo o più tardi, dovrebbe essergli ricordato che non può farlo. Se entrambi gli Allenatori sbagliano allora è dura – non si può riavvolgere la partita. Dovreste prestare più attenzione! Inoltre, se l'Ego prende la prima azione, allora può prendere ulteriori azioni in seguito. Queste non devono per forza essere eseguite all'inizio della Rush, vale solo per la prima.

Fan Support & “Cheers”: le carte Supporto Fan sono posizionate come mostrato qui in figura, con cori “non spesi” che appaiono da sotto il bordo. Quando guadagni un Dado Allenatore in cambio di 3 cori allora le carte che lo hanno “comprato” finiscono completamente sotto la carta Supporto Fan, non più visibili. Vengono utilizzate alla fine delle partite di Lega per verificare a quale squadra spetta il Migliore in Campo (MVP).



Notare che non puoi scegliere quali carte quando cambiarle – vengono scambiate automaticamente con un Dado Allenatore appena ricevi una carta che porta il tuo totale di cori “non spesi” a 3 o un numero superiore. Questo significa che puoi “sprecare” alcuni cori nel caso tu peschi una carta con 3 cori quando ne hai già 2 in mostra. É questione di fortuna nel pescare la carta.

Partite di Esibizione

A volte non si ha tempo o la voglia di giocare un'intera Lega, ma si vuole comunque provare il proprio modello di un nuovo MVP e giocare una partita con molti giocatori ben allenati e con molte abilità. In questa situazione quello che fa per voi è un tipo particolare di partita singola chiamata Partita di Esibizione (Exhibition Match). Queste sono partite che il DGB organizza per mostrare cosa c'è di eccitante nello sport. Spesso sono holotrasmesse in diretta e variano da spettacoli coreografati a veri derby violenti tra vecchie squadre rivali. In tutti i casi queste sono caratterizzate da un alta qualità della presentazione, equipaggiamento allo stato dell'arte e squadre scelte con cura e altamente motivate.

In termini di gioco, la differenza è semplice. Giochi una partita singola normalmente, ma invece che prendere una squadra semplice di partenza da 100 mc, vi mettete d'accordo per un budget di 120, 130 o più mc. Vi sono varie modalità nelle quali potete spendere questi soldi, a seconda di quale tipo di gioco volete prediligere. Discutetene col vostro Allenatore avversario per decidere che tipo di valore e limitazioni comuni volete impostare.

Una opzione è quella di prendere una normale squadra di partenza da 100 mc e spendere gli extra in MVP ed esperienza. Decidete quali MVP sono disponibili ed effettuate l'asta come normale. Questo probabilmente farà sì che qualche MVP a basso costo entri in partita, per cui state attenti che non finisca per sbilanciare il gioco contro il resto dei giocatori. L'esperienza non può essere acquistata solitamente, ma per questo tipo di partita è permesso farlo. Ogni tiro sulla tabella degli avanzamenti costa 5 mc. Scegliete una tabella e tirate

per il tiro esatto normalmente. Se entrambi gli Allenatori sono d'accordo allora i soldi extra possono essere utilizzati per comprare anche altri giocatori.

Notare che le squadre che giocano partite di Esibizione non possono mai giocare partite normali (ovvero quelle che contano per l'esperienza o la morte dei giocatori, oltre ai punteggi di Lega) contro quelle facenti parte di una Lega. Se volete giocare in una Lega allora utilizzate le regole degli Incentivi (Underdog) e sviluppate la vostra squadra e le vostre abilità di Allenatore sul campo. Le Partite di Esibizione sono ideate per permettervi di giocare con la gamma completa di modelli e abilità in una partita singola, non per ottenere una squadra già con esperienza per una Lega senza alcuno sforzo!

Organizzare una Lega di DreadBall

Immaginiamo che voi e un vostro gruppo di amici decidiate di voler mettere in piedi una Lega. Per giocare una Lega di DreadBall, avete bisogno di poche semplici cose. Innanzitutto, ogni allenatore ha bisogno di una squadra di modelli, preferibilmente dipinti nei suoi colori di squadra prescelti. Ovviamente avete bisogno di abbastanza set di DreadBall per poter essere in grado di giocare svariate partite contemporaneamente in maniera che tutti possano partecipare. L'ingrediente finale è altrettanto importante: avete bisogno di uno Sponsor di Lega.

Prima di entrare nei dettagli di cosa fa uno Sponsor di Lega durante la lega, diamo un'occhiata ai primi passi per crearne una. Ci sono un po' di punti su cui dovete discutere e trovare un accordo:

1. Quanto dovrà durare la Lega (troppo corta è meglio che troppo lunga)?
2. Ogni quanto si giocherà?
3. Chi sarà lo Sponsor di Lega?
4. Come verrà deciso il vincitore (valore squadra più alto, maggior numero di vittorie, o qualcos'altro)?
5. Giocherete una finalissima (tra le due squadre migliori, per esempio)?

La maggior parte di questi punti è ovvia e dipenderà da quello che è più comodo per voi. Se vi incontrate tutti per una sessione di gioco settimanalmente forse una lega di 4 settimane con turni settimanali sarebbe meglio. Quello che è importante è che vi accordiate su una soluzione comoda per voi. È molto, molto meglio finire una lega quando tutti sono ancora interessati che una che si allunga all'infinito finché tutti abbandonano per frustrazione. Puntate a organizzarne una breve all'inizio. Se condurrete una lega con successo allora alle persone piacerà parteciparvi ancora. A prescindere da quanto la vostra pianificazione sia incredibile e particolareggiata, se ha fatto cilecca ed è morta subito allora nessuno vorrà parteciparvi ancora la prossima volta. Riguardo la finalissima, è un bel modo divertente per finire una lega. Potreste farla giocare tra le due squadre con le posizioni più alte in classifica, oppure, se sono differenti, tra la squadra con la valore più alto in classifica e quella con il totale vittorie maggiore. Non ci sono regole fisse su questo – dipende sempre da quello che sembra più divertente a voi e ai vostri amici.

Leghe di DreadBall

In una lega di DreadBall il giocatore guadagna esperienza e la squadra diventa più forte. Questo succede perché mantieni gli stessi giocatori nella stessa squadra per diverse partite invece che iniziare ogni nuova partita con un set di giocatori nuovi. Non sono solo le abilità in più ad essere importanti. Quello che è più appagante sono le storie che una squadra crea e raccoglie mentre vince o perde, gioca partite facili e sconfitte combattute duramente, e si erge al top o combatte valorosamente contro la fortuna mutevole. Tutti ricordano lo Striker altamente addestrato che manca sempre la palla, oppure la Guardia Orx che perde 4 Slam di seguito contro un Jack umano. In una lega i giocatori e le squadre prendono una vita loro e il gioco si vivacizza in un modo completamente diverso.

Una volta che voi e i vostri amici avete giocato un paio di partite di DreadBall potrebbe piacervi provare a giocare a una lega.

Come per le Corporazioni, buona parte dell'organizzazione della Lega gira attorno ai soldi – un sacco di soldi. DreadBall usa milioni di crediti (mc) per tutte le transazioni, dato che somme minori sono troppo scarse per essere di peso nelle grandi leghe.

Sponsor di Lega

Nel vero DreadBall ci sono sponsor corporativi per ogni lega. Nel gioco, lo Sponsor di lega è la persona che sarà in carica di tutta la lega. Se siete lo Sponsor di Lega allora vi sono 4 compiti principali di cui vi dovete occupare:

1. Organizzare i round.
2. Mantenere la Lega
3. Tenere un elenco dei MVP disponibili
4. Tenere traccia delle partite.

Organizzare i turni

Una lega di DreadBall viene giocata in turni. In ogni turno, ogni squadra gioca almeno una partita e può giocare ulteriori. Una volta che ci si è messi d'accordo di giocare ogni settimana, ogni 2 settimane o quel che è, avete bisogno di iniziare. Quindi, come organizzate ogni turno? Chi gioca contro chi?

Nel primo turno, quando tutti hanno una squadra di partenza che vale lo stesso valore, la cosa più facile da fare è quella di mettere i nomi di tutti in un cappello e pescare una serie di sfide a caso. Questo stesso sorteggio può essere divertente, ed è un bel modo per far partire la lega, specialmente se potete giocare immediatamente le vostre partite.

Dopo il primo turno, le squadre avranno tutti valori differenti e otterrai una tabella di classifica di lega. Raduna tutti i partecipanti (sia fisicamente al club o via email o testo). Ci sono due questioni da risolvere. La prima è decidere le prossime partite e calcolare i Bonus Incentivo (Underdog Bonus); la seconda è l'asta per gli MVP (Vedere pag. ??).

Cominciando con la persona in fondo alla tabella di lega, fatele sfidare chiunque essa voglia. Quella sarà la vostra prima partita di lega. Quindi toccherà all'Allenatore subito sopra in tabella di sfidare qualcuno, e così via. Una volta che un Allenatore ha una partita allora non può sfidare o essere sfidato ulteriormente in questo turno per una seconda partita di lega (ma può avere partite amichevoli, vedere sotto). Oltre a questo siete liberi di scegliere di giocare contro qualcuno del vostro livello oppure di giocarla contro le squadre (per ora) più forti. Scegliersi in questo modo gli avversari permette agli Allenatori che non stanno andando molto bene un certo grado di controllo sul loro destino e di evitare i problemi di partite casuali contro persone che si ha poca fiducia di battere. In questa maniera tutti dovrebbero sentire di avere qualche possibilità, il che rende le cose più agevoli e apprezzabili.

Quando sapete contro chi dovete giocare potete calcolare quale squadra ha un Bonus Incentivo (Underdog Bonus) (se è necessario) e quanto vale. È importante verificare questo prima dell'asta dei MVP dato che la squadra sfavorita (Underdog) può utilizzare il suo bonus acquisito nell'asta. Vedere in seguito per ulteriori informazioni sugli Sfavoriti, gli Agenti Mercenari e gli MVP.

Una volta che tutti hanno risolto una partita e gli MVP sono stati messi all'asta, allora potete iniziare a giocare. Questa partita è quella che conterà per le vittorie e le sconfitte di lega. Tuttavia, se siete interessati potete giocare più di una partita per turno. Queste partite extra sono chiamate amichevoli. Aiutano a costruire

le abilità dei vostri giocatori e di conseguenza il vostro valore di squadra, anche se non conteranno per le vittorie e le sconfitte della lega. Potete organizzare le amichevoli in qualsiasi modo volete – Io trovo che la cosa migliore sia di essere informali e di lasciare alla gente il compito di organizzarsele. L'unica regola che suggerirei è quella di non lasciare che una squadra giochi contro lo stesso avversario due volte di fila. Potete anche giocare partite amichevoli prima o dopo la vostra partita ufficiale se volete – l'ordine non è molto importante finché giocate la vostra partita di lega in qualche momento del turno.

L'unica cosa che dovete fare è assicurarvi che entrambi abbiate ben chiaro prima di iniziare se la partita che state giocando è una partita di lega o un'amichevole. Questo sistema è il miglior compromesso tra una modalità libera e una strutturata. Avendo almeno una partita di lega organizzata per turno strutturate la lega, e lasciando giocare la gente quante partite riesce a fare evitate che i giocatori più veloci e più entusiasti diventino frustrati quando devono aspettare gli altri, che potrebbero semplicemente avere meno tempo libero. In generale, squadre che giocano di più hanno un vantaggio in esperienza e soldi e per questo hanno posizioni più alte. Questo può essere o non essere visto come un problema. In alcuni gruppi è visto come sleale se alcuni partecipanti hanno più possibilità di giocare rispetto ad altri e vincere semplicemente attraverso il numero di partite. Naturalmente, se qualcuno a molto tempo libero per giocare potrebbe partecipare con due squadre nella stessa lega e giocare una partita con ogni squadra per turno!

Quando avete sviluppato una squadra con alcune partite di DreadBall non vi piacerà molto tornare a una squadra di partenza per una partita singola. È facile abituarsi all'uso dei giocatori veterani che avete costruito, e una squadra di partenza standard può sembrarvi strana, dopo che avete combattuto duramente per dare una storia dietro ai vostri giocatori. Allora cosa succede se state giocando contro qualcuno che ha solo una nuova squadra, o vuole testarne una nuova? Come fare in modo di giocare una partita equa?

Squadra dispari extra (Odd Man Out)

Se avete un numero di squadre dispari allora qualcuno dovrà giocare due volte. Nella maggior parte dei gruppi di gioco questo non è un problema, ma per tenere l'andamento regolare ed equo potreste trovarvi meglio avendo lo Sponsor di Lega che giochi contro l'ultimo giocatore non scelto. Alternativamente, potreste portare qualcuno di esterno alla lega o semplicemente assegnare a quel giocatore una vittoria a tavolino immaginando che il suo avversario abbia avuto troppa paura per giocarci contro. Lo Sponsor di Lega dovrebbe decidere in anticipo quali regole utilizzerà in tal senso nella sua lega.

Ogni partita conta (every match counts)

E come fare per giocare contro qualcuno che non fa parte per niente della lega? Semplicemente usate le regole degli Incentivi Sfavorita (Underdog rules). Funzionano lo stesso che stiate giocando una partita singola oppure una partita di lega. Potete immaginare che queste siano partite di esibizione, mostrando la bandiera per gli sponsor della vostra corporazione, o semplicemente amichevoli per tenere tutti al massimo dell'allenamento. Qualunque sia la ragione, ogni partita conta verso la storia della vostra squadra. Se prendete esperienza allora è quello che è successo. Se un giocatore muore, anche quello è un fatto accaduto. Non potete riavvolgere a una versione precedente.

Giocate ogni partita come se importasse, perché in effetti lo fa!

Incentivo Sfavoriti (Underdogs)

Quando due squadre di valore differente si incontrano, la squadra col valore più basso è conosciuta come Sfavorita (Underdog). Per mantenere la sfida interessante, il DGB organizza un sistema di handicap che dà un potenziamento temporaneo alla Sfavorita per mezzo di Agenti Mercenari e un più facile accesso agli MVP. Questo è il Bonus Sfavorita (Underdog Bonus).

Il Bonus Sfavorita è misurato in mc ed è semplicemente il valore di squadra maggiore meno il valore di squadra minore. Per cui, ad esempio, se i Skittersneak Stealers hanno un valore di 134 mc e giocano contro i Ronton Rooks che hanno un valore di squadra di soli 112 mc, allora di Ronton Rooks hanno un Bonus Sfavorita di 22 mc (134-112).

Il Bonus Sfavorita può essere speso in due modi: in MVP e in Agenti Mercenari. Dato che non potete metterlo da parte tanto vale spenderlo, Qualsiasi Bonus Sfavorita che non viene speso all'inizio di una partita viene perso.

Una volta che avete organizzato la vostra partita e avete ricavato il vostro Bonus Sfavorita vi è l'asta degli MVP (spiegata sotto). Il vostro Bonus Sfavorita può essere utilizzato come soldi per puntare all'asta per giocatori, e se necessitate di ancora più soldi, potete aggiungervi sopra con i soldi messi da parte del vostro roster. Per esempio, immaginiamo che voi avete un Bonus Sfavorita di 12 mc e state puntando all'asta per Buzzcut. Anche se vincete il prezzo raggiunto dall'asta arriva a 17 mc. Questo vi costa 5 mc dei vostri risparmi oltre ai 12 mc del Bonus Sfavorita. È comunque un affare!

Se dopo che tutti gli MVP sono andati all'asta vi avanzano mc dal vostro Bonus Sfavorita, allora potete utilizzarli per acquisire Agenti Mercenari. Questi sono pescati casualmente da una serie di giocatori di DreadBall completamente equipaggiati e addestrati, che non sono affiliati a una squadra e sono assegnati casualmente, a prescindere dalle vostre necessità.

Gli Agenti Mercenari sono pagati dal DGB (tramite il Bonus Sfavorita) per giocare per una squadra solo per single partite. Questo dà alla squadra un altro giocatore o due e rende la partita molto più interessante. Tuttavia l'esperienza che guadagnano è persa dalla squadra, per cui dovete bilanciare farli condurre il gioco col fare in modo che anche i vostri giocatori acquisiscano nuova esperienza. In realtà sono individui molto differenti dato che è il DGB si assicura di effettuare una rotazione di tutti i suoi Agenti Mercenari per tenerne quanti più possibile in forma per partite.

Effettuate un tiro sulla Tabella Agenti Mercenari sotto per ogni 10 mc vi avanzano dal vostro Bonus Sfavorita. Qualsiasi valore meno di 10 mc viene perso – forse avreste dovuto utilizzarlo per gli MVP! Come qualsiasi altro membro della squadra, essi valgono per il limite massimo di 14 giocatori. Aggiungeteli temporaneamente al vostro roster. Un Agente Mercenario giocherà per una squadra solamente per una singola partita. Se avete bisogno di un altro Agente Mercenario per la vostra prossima partita dovrete pagare tramite Bonus Sfavorita e tirare ancora sulla tabella.

Tiro di dado	Agente Mercenario
1	Jack Umano
2	Guardia Umana
3	Striker Umano
4	Striker Veer-myn
5	Guardia Forge Father
6	Guardia Orx

Per esempio, sto allenando i Skittersneak Stealers contro i Greenmon Smackers. Ho un Bonus Sfavorita di 27 mc dopo che i MVP sono stati tutti aggiudicati. Dividendo questo valore per 10 e approssimando per difetto ho 2 tiri sulla tabella Agenti Mercenari. Se tiro un 1 e un 5 allora posso aggiungere un Jack Umano e una Guardia Forge Father al mio roster di squadra senza costi aggiuntivi, come Agenti Mercenari.

I purist avranno notato che in questa maniera le squadre sfavorite possono Ricevere giocatori e mescolanze di azzecchi che altrimenti non avrebbero mai potuto ingaggiare da sole. Questo è completamente intenzionale da parte del DGB. Quando una squadra sfavorita affronta una squadra di veterani esperti ha bisogno di qualcosa per darle una possibilità di vincere. Con le cose come stanno aggiungendo un Veer-myn ai Delvers oppure una Guardia Orx ai Trontek crea le basi di una partita decisamente interessante qualunque sia il vincitore - e dà ad entrambi gli allenatori qualcosa su cui ragionare. Gli Agenti Mercenari erano sorprendentemente popolari tra i nostri playtester che li trovavano divertenti da giocare su vari livelli. Era bello vedere un cambiamento di modelli da dipingere e molti vedevano immediatamente le possibilità di dipingere un set o due dei possibili Agenti Mercenari acquisibili nei colori della loro maglia. Nel gioco essi aggiungono un fattore completamente nuovo alle tattiche che ogni squadra ha disponibili, e variare il bilanciamento in questa maniera può essere sufficiente per dare alle squadre Sfavorite una vera possibilità contro le squadre con valori più alti.

Tabelle di Lega

Ogni lega ha bisogno di una tabella o tabellone che ordina le squadre da quella dal valore più alto a quella con quello più basso. Questo ordine cambia via via che vengono giocate partite, i giocatori muoiono o acquisiscono nuove abilità, e nuove squadre entrano a partecipare.

Una tabella o tabellone di lega dovrebbe tenere conto del valore, del totale punteggio dalle vittorie e sconfitte, e la differenza Strike totale per ogni squadra.

Questo significa che potete vedere chi possiede la squadra nel complesso più forte, chi vince più partite e chi prende più punti. Non sempre è un'unica squadra. Se vi è un pareggio sul valore di squadra, allora si guarda al punteggio. Se anche quello è un pareggio si guarda alla differenza reti.

La tabella o tabellone di lega può essere preparata al computer e stampata, o potrebbe essere messa sul sito web del club, oppure scritta solamente su un pezzo di carta o su una lavagna. Non c'è un modo giusto o sbagliato per realizzarla. L'importante è che lo Sponsor la aggiorni costantemente (questo significa che gli Allenatori sono tenuti a comunicargli i risultati delle partite) e che tutti possano consultarla se vogliono.

Se avete un luogo (club, negozio, casa di un particolare amico) dove vi trovate regolarmente per giocare potreste voler appendere la tabella ad un muro. In alternativa, il vostro club potrebbe avere un suo sito web, nel cui caso potreste inserirla lì. Oppure potreste inviare una email a tutti gli Allenatori una volta a settimana dopo che avete ricevuto i risultati delle partite di quel turno. Scegliete il sistema che meglio funziona con il vostro gruppo di gioco.

Nome Squadra	Valore Squadra	Punti di Lega	Differenza Reti
Mantic Corps	15	16	+7
The Veerminators	13	10	+3
Merc City	12	6	+5
Diabolic Sevens	12	6	+3
Cheddar Gorgers	11	1	-3
Aesir Avengers	11	1	-8
Darksun Raiders	10	0	-11

MVP

Un altro compito dello Sponsor di Lega è quello di tenere traccia dei MVP nella lega. Questo significa semplicemente mantenere una lista aggiornata di chi è disponibile per giocare, quanto viene a costare per

essere assunto, e per chi sta giocando in ogni turno. Vedere la sezione MVP a pag ?? per altre informazioni su questo tipo di giocatori.

Questa è probabilmente la parte più difficile. Non c'è in realtà molto da dover fare, è solo che le persone tendono a dimenticarsi di aggiornarvi.

Tenere traccia delle Partite

Per tenere traccia dei valori di squadra e i MVP, avrete bisogno di sapere i risultati dagli Allenatori coinvolti (valori squadra, risultati della partita, e punteggio finale). Di solito è una buona idea di chiedere a tutti di comunicarvelo dato che crea una sorta di sistema a ridondanza. Tuttavia, potreste semplicemente farveli dire dai vincitori di ogni partita. Dopotutto, è più facile che vogliano ammettere una gloriosa vittoria piuttosto che il loro avversario sgominato. Avrete comunque bisogno di registrare il valore squadra del perdente comunque.

Ricordate che avete necessità di registrar le vittorie, sconfitte e il numero totale di Strike per le partite di lega, mentre per il valore squadra conta per ogni partita effettuata, anche esterna alla lega.

Quando state giocando in una lega avete bisogno di fare un pochino di contabilità dopo ogni partita. Questo è meglio farlo immediatamente, quando gli Allenatori possono essere testimoni l'uno dell'altro per i propri tiri di dado così tutti sanno che sono corretti. È anche buona cosa farlo immediatamente perché così gli Allenatori si ricordano più facilmente quello che è successo.

La sequenza tra le partite segue i seguenti passi:

Sequenza tra le partite

1. Determinare il Migliore in Campo
 - Determinate chi è e allocate l'esperienza extra al Migliore in Campo
2. Risultati
 - Informate lo Sponsor di Lega del risultato. Egli annota i dettagli e aggiorna il tabellone di Lega di conseguenza
3. Determinare gli avanzamenti dei Giocatori
 - Tirare per le nuove abilità
 - Aggiornare il roster
4. Incassi e spese
 - Calcolare gli incassi
 - Giocatori morti
 - Comprare nuovi giocatori, Carte DreadBall e Dadi Allenatore
 - Aggiornare il roster
5. Valore di Squadra
 - Calcolare il nuovo valore di squadra dai giocatori, dai dadi, dalle carte e dai soldi
 - Aggiornare il roster

Per assicurare un gioco corretto, questi passi dovrebbero essere visionati dall'Allenatore avversario.

Determinare il Migliore in Campo (MVP)

Contate il totale di cori che ogni squadra ha ricevuto durante tutta la partita. Un giocatore a caso della squadra più popolare riceve un punto extra di esperienza. Non contate nessun giocatore che è morto o è rimesto nella Panchina Sostituti per tutta la partita.

Se nessuna delle due squadre ha ricevuto cori allora il Migliore in Campo non viene assegnato.

Se entrambe le squadre hanno ricevuto lo stesso numero di cori, diverso da 0, allora entrambe le squadre guadagnano il premio Migliore in Campo, come descritto sopra.

Risultati

Mentre il perdente può dire che dipende tutto da come giochi la partita, noi tutti sappiamo che quello che vale veramente in DreadBall è lo spaccare teste e il vincere trofei (e grossi pacchi premio)!

Una lega misura le vittorie e le sconfitte dalle partite, oltre alla differenza Strike fatti/subiti. Questa viene utilizzata, assieme al valore di squadra, per ordinare le squadre da quella con valore più alto a quella col valore più basso nel tabellone di lega. I punti sono assegnati per vittorie e sconfitte come di seguito:

Se la partita finisce con una evidente superiorità di 7 punti: Vincitore: 3 punti / Perdente: 0 punti

Qualsiasi altro risultato con vittoria di una squadra: Vincitore: 2 punti / Perdente: 1 punto

Pareggio: 1 punto a ciascuna squadra.

Ricordate di comunicare al vostro Sponsor di lega i risultati della vostra partita.

Chi può guadagnare esperienza?

Anche i giocatori hanno un livello come le squadre hanno un valore, e ogni giocatore comincia al livello 1.

Durante una partita un giocatore può guadagnare punti esperienza effettuando certe azioni e questo lo aiuta a salire attraverso i livelli.

Ognuna delle seguenti azioni fa guadagnare 1 punto esperienza al giocatore, ogni volta che la effettua:

- Segnare uno Strike da 3 o 4 punti (Per Striker o Jack)
- Ferire un avversario per 3 turni (Qualsiasi giocatore)
- Uccidere un avversario (Qualsiasi giocatore)
- Premio Migliore in Campo

Un giocatore normale guadagna 1 punto esperienza ogni volta che effettua una delle azioni qui sopra. Per esempio, se un Jack stende due avversari per 3 turni ciascuno e in seguito segna due Strike da 3 punti allora guadagnerebbe 4 punti esperienza per la partita in esame. Segnate ogni punto esperienza guadagnato nel roster non appena viene guadagnato.

Notare che i MVP e gli Agenti Mercenari non guadagnano mai esperienza.

Determinare gli avanzamenti dei giocatori

Alla fine di una partita, controllate i vostri giocatori per vedere se son aumentati di un livello. Un giocatore ha bisogno per passare di livello di guadagnare tanti punti esperienza quanto vale il livello successivo maggiore. Per esempio, se un giocatore è al livello 1 ha bisogno di 2 punti esperienza per passare al livello 2. Se un giocatore ha abbastanza esperienza allora passa al livello successivo. Scegliete una tabella avanzamenti (vedere sotto), tirate per vedere cosa ottenete, e aggiungete la nuova abilità o aumentate la statistica di gioco di conseguenza. Aggiornate il roster, assicurandovi di annotare il nuovo livello e di cancellare l'esperienza "spesa" per guadagnarlo.

Ad esempio, se il Jack nell'esempio sopra era di livello 1 e ha guadagnato 4 punti esperienza in una partita allora egli avrebbe Avanzato al livello 2 ed avrebbe effettuato un tiro avanzamento. Due suoi punti esperienza sarebbero stati cancellati e sarebbe rimasto con 2. Ne ha bisogno di 3 per avanzare al livello

successivo, per cui egli deve guadagnarne solo uno ulteriore nella partita successiva per avanzare ulteriormente.

Un giocatore può avanzare solamente di un livello per partita. Ogni livello a cui avanza un giocatore aumenta il suo valore di 5 mc. Ricordate di aggiornarlo sul vostro roster.

Risolvere i Tiri Avanzamento

Quando un giocatore aumenta di livello effettua un singolo tiro in una delle tabelle di avanzamento qui sotto. Ce ne sono 4 tra cui scegliere: 3 per specifici ruoli di giocatore e uno per allenamento extra. Potete sempre scegliere di utilizzare la tabella per il vostro ruolo oppure potete scegliere di sacrificare un Dado Allenatore (cancellandolo dal roster) e tirare sulla tabella dell'allenamento extra. Fate la vostra scelta prima di tirare.

Tirate 1 dado e controllate il risultato sulla vostra tabella scelta. Non ci sono modificatori per questo tiro. Se non può essere effettuato il tiro per il giocatore allora può essere scelto liberamente il risultato che si vuole in quella tabella. Se un giocatore ha già tutti gli avanzamenti che può avere con la tabella del suo ruolo allora può scegliere liberamente tra qualsiasi risultato dalle tabelle relative agli altri ruoli (ovvero, non dalla tabella dell'allenamento extra). Notare che non tutte le abilità sono utilizzabili da tutti i ruoli dei giocatori.

Ci sono alcune limitazioni a questi avanzamenti:

- Un giocatore può guadagnare al massimo solo 1 punto per ogni statistica di gioco (Forza, Velocità e Abilità)
- Una statistica di gioco non può mai essere migliore di 3+

Un giocatore non può guadagnare due volte la stessa abilità (unica "eccezione" Fortunato/Veramente Fortunato * La prima volta che un giocatore guadagna questa abilità egli diventa Fortunato. Se ottengono questo risultato una seconda volta diventano Veramente Fortunato)

Miglioramenti alle statistiche di gioco fanno abbassare il numero di 1. Per cui, un 5+ diventa un 4+ e un 4+ diventa un 3+.

Tabella Tiri avanzamento per Striker

1. Capriola
2. Salto
3. Un paio di mani sicure
4. Saltar su
5. Potenziamento Abilità
6. Scegli da questa lista

Tabella Tiri avanzamento per Jack

1. Interferenza
2. Potenziamento Forza
3. Potenziamento Velocità
4. Potenziamento Abilità
5. Scegli da questa lista
6. Scegli tra questa o le liste di Striker e Guardie

Tabella Tiri avanzamento per Guardie

1. Fatto niente

2. Hey, QUESTO fa male?
3. Portiere
4. Piedi saldi
5. Potenziamento Forza
6. Scegli da questa lista

Allenamento Extra

Tabella tiro del dado

1. Fortunato/Molto Fortunato
2. Fatto nientel
3. Temprato
4. Saltar su
5. Potenziamento Forza, Velocità o Abilità
6. Scegli da questa lista

Incassi e Spese

Incassi e spese sono misurati in milioni di crediti (mc).

I vostri incassi per una partita sono piuttosto imprevedibili dato che dipendono dalle vendite di magliette e gellati oltre che al semplice pubblico pagante, licenze video 3d e via di questo passo. Ottenete un numero di dadi da tirare e ogni dado vi fa guadagnare da 1 a 6 mc.

Tirate 1 dado per punto guadagno per aver vinto o perso la partita, più 1 dado ogni 10 ranghi di differenza tra la vostra squadra e quella avversaria, nel caso quest'ultima abbia ranking maggiore del vostro all'inizio della partita, a prescindere che abbiate vinto o perso.

Quando avete calcolato quanti dadi avete per tirare gli incassi, tirateli contemporaneamente e aggiungete i punteggi. Questo totale è l'incasso che la vostra squadra ha guadagnato in questa partita. Aggiungetelo alla tesoreria della vostra squadra.

Ad esempio, diciamo che avete appena giocato una partita e siete riusciti ad agguantare una vittoria negli ultimi secondo con un coraggioso Strike da 3 punti. Questo risultato vi dà 2 punti per la vittoria, per cui sono 2 dadi. La vostra squadra ha un ranking che è di 11 punti più basso del mio, per cui aggiungi unaltro dado per via del fatto che la mia squadra è 10 punti più alta della tua nel ranking, e puoi quindi tirare 3 dadi per gli incassi di questa partita. Non male!

Morti dei giocatori (Player Fatalities)

Nella Corporazione quasi tutto è disponibile, al giusto prezzo. La questione semplicemente è, è il giusto prezzo per voi? Se un giocatore muore allora dovete scegliere se spendere i soldi delle spese mediche per resuscitarlo, oppure guadagnare qualche fondo extra riciclando i suoi organi. Resuscitarlo costerà il prezzo base per quel ruolo di giocatore più un tiro di dado (1d6) in mc. La taglia che ricevete facendo invece i bravi cittadini e riciclandolo è fissa di 5 mc.

Giocatori venduti per gli organi invece che resuscitati vanno cancellati dal vostro roster. I soldi vengono aggiunti al loro posto. A questo punto essi non contano più verso qualunque limite di giocatori la vostra squadra ha per il loro ruolo. Giocatori resuscitati rimangono nel roster come prima, ma perdono qualsiasi esperienza non spesa e non possono guadagnare esperienza per la partita appena conclusa. Mantengono però qualsiasi abilità abbiano già guadagnato.

Comprare nuovi giocatori (Buying New Players)

Una squadra in qualsiasi momento può avere un massimo di 14 giocatori. Il costo dei nuovi giocatori è quello elencato nella loro pagina di squadra (vedere pagg ??).

Vi è un limite massimo del doppio del vostro numero di giocatori iniziale per ciascun ruolo. Per esempio, una squadra di Veer-myn non può avere più di 4 Guardie sul suo roster in qualsiasi momento perché questo è il doppio della normale iniziale dotazione di 2. Questo totale non include MVP o Agenti Mercenari – solo membri permanenti della squadra.

Ingaggiare MVP (Hiring MVPs)

In aggiunta ai normali giocatori con cui cominciate la partita, potete anche comprare i servizi di nomi celebri di DreadBall. Queste figure leggendarie sono conosciute come Most Valuable Players, o in breve MVP. Queste vendono i loro servizi come mercenari, per giocare per chi offre di più. Non pagate adesso questi giocatori – lo Sponsor di Lega metterà all'asta i loro servizi subito prima della determinazione delle vostre prossime partite.

Al contrario di normali giocatori che necessitano di essere pagati solo una volta, gli MVP devono essere pagati per ogni round della lega. Questo paga loro per giocare la prossima partita o due, ma non garantisce la loro fedeltà successivamente. La loro unica fedeltà è quella a una grossa paga. Lo Sponsor di lega ha bisogno di tenere conto di quali MVP sono disponibili nella lega e quanto essi valgono attualmente (vedere sotto). Lo Sponsor di Lega può scegliere di usare quanti MVP vuole, ma deve essere sicuro che tutti siano a conoscenza di quali sono disponibili. Noterete che differenti proporzioni tra MVP e squadre creeranno differenti tipi di febbri da acquisto quando sono disponibili all'asta e, ovviamente, più ne permettete di usare meno costeranno. Potete anche cambiare il bilanciamento di potere in una lega cambiando la composizione di MVP che permettete di utilizzare. Ogni MVP è un individuo e può giocare solo per una squadra alla volta. Una squadra può assoldare contemporaneamente quanti MVP vuole, basta che possa permetterselo.

Il costo base di un MVP è elencato sulla sua scheda. Questa è la paga minima per cui può lavorare. Tutte le tariffe degli MVP sono pagate in anticipo. Dopo ogni partita, quando tutti gli Allenatori sono disponibili e dopo che avete stabilito le partite del turno di lega successivo, effettuate l'asta per gli MVP. Mettete gli MVP disponibili all'asta, in qualunque ordine lo Sponsor di Lega decida. L'Allenatore che li ha assoldati l'ultimo turno ha la possibilità di fare la prima offerta; se nessuno li ha ingaggiati allora comincia un Allenatore a caso. Gli Allenatori possono quindi fare offerte a turno fino a che ne rimane solo uno. Questi paga i soldi e ingaggia l'MVP per il prossimo turno. Scrivete temporaneamente il suo nome sul vostro roster.

Qualunque somma abbia pagato diventa la paga minima per quell MVP per la prossima asta. Un Allenatore può chiamarsi fuori dall'asta per un particolare MVP in qualsiasi momento. Tuttavia, una volta che un Allenatore ha fatto questo allora non potrà fare offerte ulteriori per quel MVP in quel determinato turno. Potrà comunque fare offerte normalmente su altri MVP in quel turno, e fare offerte su quello specifico MVP in altri turni successivi.

Notare che potete fare offerte per un MVP anche pur non facendolo poi giocare per la vostra squadra. Questo è un modo per alzare il prezzo, anche se correte il rischio di vincere l'asta e dover pagare l'offerta solo per farlo poi sedere a bordo campo. Naturalmente questo potrebbe anche essere stato il vostro piano fin dall'inizio...

Se nessuno vuole assoldare un particolare MVP in un turno allora lo Sponsor dovrebbe annotare una riduzione di 2 mc dalla loro paga e tenerlo pronto per l'asta del turno successivo. Questa riduzione può

continuare fino a che la somma non raggiunge la loro paga base, che non verrà scontata ulteriormente. In questo modo, gli MVP possono essere tenuti fuori da un turno o due se diventano troppo avidi.

Una squadra non può avere più di 14 giocatori in totale nel suo roster. Ogni MVP che avete nella vostra squadra occupa una posizione nel vostro roster, come un giocatore normale. Gli MVP sono disponibili alla squadra che li ha ingaggiati per l'intero turno, non solo per la partita di lega. Questo significa di solito che Allenatori con MVP molto forti in genere non vedono l'ora di organizzare e fare il numero più alto possibile di partite per quel turno, ma i loro avversari potrebbero essere non altrettanto disponibili!

Per esempio, se l'MVP Lucky Logan va all'asta le offerte cominceranno a partire da qualunque sia stata la sua tariffa di ingaggio durante l'ultimo turno di lega, e la prima offerta tocca a chiunque lo ha assoldato per ultimo. Se questo è il primo turno della lega allora egli chiederà la sua paga minima di 8 mc. Le offerte cominceranno a partire da un Allenatore scelto a caso.

Comprare altre carte e dadi

Potete acquistare non più di una carta DreadBall e 1 Dado Allenatore extra durante la sequenza tra una partita e l'altra. Ogni Carta DreadBall costa 10 mc. Ogni Dado Allenatore costa 6 mc. Queste sono aggiunte permanenti al vostro roster (a meno che non venga specificato da un'altra regola). La vostra squadra può avere un massimo di 7 Dadi Allenatore e 7 Carte DreadBall.

Ranking di Squadra

Dato che alla base di questo sport vi sono le Corporazioni, le squadre di DreadBall sono ordinate secondo rank, che è il loro valore in mc. Questo è uguale alla somma totale dei valori delle seguenti cose:

- Giocatori (costo base più 5 mc per ogni livello guadagnato)
- Carte DreadBall (10 mc l'una)
- Dadi Allenatore (6 mc l'uno)
- Soldi in cassa/Tesoreria (non spesa/i)

Semplicemente sommate il tutto e scrivete il totale nella casella provvista. Questo è il ranking della squadra. Ricordate di comunicare al vostro Sponsor di Lega il vostro nuovo ranking dopo ogni partita, sia che sia un incontro di lega sia che sia un amichevole.

Notare che gli MVP e gli Agenti Mercenari non contano ai fini del ranking di squadra.

ABILITA'

I Giocatori sono addestrati nelle abilità più comuni per il loro ruolo, ma via via che guadagnano esperienza imparano nuovi trucchi e i veteran hanno differenti punti di forza e debolezze.

Presca sicura (A safe pair of hands) - Striker o Jack

Un giocatore con questa abilità riceve +1 dado per ricevere passaggi inaccurate, ovvero palle disperse oppure lanci falliti. Non riceve alcun bonus per ricevere passaggi accurati.

Saltar su/Colpo di reni (Backflip) – Qualsiasi giocatore

Un giocatore con questa abilità che prova a Rialzarsi lo farà automaticamente come se avesse raddoppiato nel test. Notare che non viene tirato in realtà nessun test. A tutti gli effetti, atterrare un giocatore con questa abilità semplicemente limita loro l'impiego della corsa (Sprint) nella loro prossima azione.

Fatto nulla! (Can't feel a thing) - Qualsiasi giocatore

Il giocatore riceve 1 successo automatico addizionale quando effettua un tiro Armatura, a tutti gli effetti ignorando un danno extra ogni volta.

Hey, QUESTO fa male? (Does this hurt?) – Guardie o Jack

Il giocatore tratta il Pestone (Stomp) come se fosse uno Slam, essendo capace di muovere 1 hex o effettuare un movimento normale (Run) prima di eseguirlo, a seconda del ruolo del giocatore. Se il giocatore non ha iniziato l'azione adiacente al bersaglio, ma ha mosso per arrivare adiacente allora riceve un dado addizionale nel suo pestone (Stomp). Notare che agli occhi dell'Arbitro questo rimane comunque un Pestone per cui è comunque un fallo.

Salto (Jump) - Striker o Jack

I giocatori più agili possono saltare sopra ai loro compagni o agli avversari in drammatiche esibizioni di abilità acrobatica. Un salto è un movimento di 2 hex (e costa 2 hex di movimento) e può fare parte di un'azione di movimento normale (Run) oppure di corsa (Sprint). Il primo hex che viene saltato deve essere occupato da un giocatore (sia in piedi oppure a terra). Salto è un test Velocità a 3 dadi (123). Tirate ogni volta che effettuate un Salto separatamente.

Questo test ha i seguenti modificatori:

- +1 se il giocatore è uno Striker
- -1 per ogni avversario che minaccia l'hex dal quale si sta muovendo (penalità massima di -2)

Il Salto fallisce: il giocatore cade nell'hex dove stava muovendo. Se l'hex contiene una palla a terra allora essa disperde. L'azione finisce ma non la Rush.

Il Salto ha successo: il giocatore muove nel nuovo hex in salvo e può essere rivolto in qualsiasi direzione si vuole (anche se stava effettuando un Salto durante uno Sprint). Se si vuole si provare ad effettuare un altro salto più tardi o nella stessa azione (con un numero di successi necessario maggiorato di 1). Notare che un giocatore che cade come risultato di un Salto fallito non deve effettuare tiri Armatura e non subisce ferite. Tuttavia, se è il portatore di palla, allora la perderà e finirà la Rush.

Notare inoltre che è possibile che un giocatore abbia bisogno di effettuare uno Scatto (Dash) per avere il movimento extra necessario per effettuare un Salto in un nuovo hex. In questo caso tutti i test di Scatto devono avere successo perché il Salto abbia successo. Tirate ogni test separatamente. Se il giocatore fallisce qualsiasi tentativo di Scatto necessario per il Salto allora egli cadrà nell'hex dove stava cercando di Saltare. Un giocatore che effettua un Salto non ha bisogno di tirare per effettuare smarcamenti (Evade) per quella parte del suo movimento, anche se è soggetto a queste regole normalmente sia prima che dopo il Salto.

Preso! (GOTCHA!) – Qualsiasi giocatore

Che la causa siano tentacoli, una personalità magnetica oppure la scia di liquid appiccicoso, è difficile sfuggire ad alcuni giocatori. Questo ha due effetti in gioco. Primo, quando un giocatore con questa abilità causerebbe una penalità di -1 dadi ad un avversario posizionato in uno dei suoi Hex di Minaccia, questa abilità raddoppia la penalità a -2 dadi. Secondo, se un giocatore avversario fallisce un test di smarcamento (Evade) da un Hex di Minaccia di un giocatore con questa abilità, allora non si muove per niente e la sua azione finisce.

Temprato (Grizzled) – Qualsiasi giocatore

Il giocatore è un veteran particolarmente robusto che non risente particolarmente del dolore fisico. Qualsiasi avversario che effettua uno Slam contro questo giocatore perde 1 dado nel test, oltre a qualsiasi altro modificatore.

Mente come l'acqua (mind like water) – Qualsiasi Giocatore

Il giocatore ha imparato ad applicare le tecniche delle arti marziali al campo di gioco senza incorrere nella furia dell'Arbitro. Invece che colpire l'avversario con la forza fisica, il giocatore usa un gioco di leve e sbilanciamenti per atterrare i suoi avversari, rivoltando la forza e la velocità degli avversari contro loro stessi. Quando questo giocatore è il bersaglio di uno Slam non ha bisogno di scegliere la sua risposta: è sempre la stessa. Determinate il numero di dadi che il giocatore che effettua lo Slam usa normalmente. Il giocatore con questa abilità utilizza lo stesso numero di dadi. Non vengono applicati ulteriori modificatori. Il giocatore con Mente come l'Acqua usa la sua Velocità per calcolare il numero di successi. Tuttavia, l'azione si considera uno Slamback per calcolare il risultato, anche se lo Slam proveniva dall'arco posteriore del modello.

Un giocatore con questa abilità che effettua uno Slam lo esegue normalmente.

Fortunato (Lucky) - Qualsiasi giocatore

Una volta per Rush il giocatore può ritirare uno di qualsiasi dado che ha tirato per un normale test. Dichiarate che farete questo dopo che voi e il vostro avversario avete entrambi tirato i vostri test normalmente, ma prima di applicare i risultati del test. Se entrambi avete Fortunato o Veramente Fortunato allora il giocatore attivo sceglie per primo se ritirare oppure no.

Ritirare il dado significa solo quello: prendete il dado che volete ritirare e tiratelo un'altra volta! Qualsiasi risultato inizialmente ottenuto viene ignorato. Solo il risultato del secondo lancio conta. Se il secondo lancio è un 6 allora conta come un successo e genera un ulteriore tiro di dado normalmente.

Portiere (Keeper) - Guardie

Quando un giocatore riceve questa abilità il suo ruolo cambia in quello di Portiere (Keeper). Un Portiere è un tipo di Guardia, e a meno che non sia specificato dalle regole di entrambi i ruoli o sia sovrascritto qui, il giocatore deve essere trattato come una Guardia. Il giocatore viene inoltre dotato di una nuova armatura più resistente (4 dadi al 3+) e un guanto da DreadBall. Sfortunatamente egli non è addestrato sufficientemente nel suo utilizzo e lo usa semplicemente per rilanciare la palla lungo il campo.

Al contrario di Guardie pure che non possono Raccogliere la Palla o Ricevere, un Portiere può farlo (con una penalità di -1 dado). Una Guardia non può effettuare Lanci della palla come un Jack o uno Striker, ma può effettuare una azione unica al suo ruolo chiamata Rilancio (Punt).

Se un Portiere decide di effettuare un Rilancio (Punt) con la palla, allora semplicemente piazza la palla dove vuole rilanciarla dove vuole sul campo. Questo è un metodo notevolmente inaccurato per liberarsi della palla. Disperdete la palla dall'hex dove è stata piazzata, quindi disperdetela ulteriormente quando si ferma. Un Rilancio non può mai essere utilizzato per effettuare uno Strike. Un Rilancio conta come una perdita di palla e quindi finisce la vostra Rush.

Veramente Fortunato/Paraculo (Really lucky) – Qualsiasi giocatore

Potete ottenere questa abilità solo se possedete già l'abilità Fortunato (che questa abilità rimpiazza). Un giocatore non può possedere contemporaneamente Fortunato e Veramente Fortunato nello stesso tempo.

Questa abilità funziona come Fortunato, ma il giocatore la può utilizzare una volta per azione invece che una volta per Rush.

Capriola (Roll) – Striker o Jack

Il giocatore è abituato ad essere atterrato e sa come rotolare velocemente via dagli avversari. Se il giocatore è il bersaglio di un Pestone, trattate una vittoria normale della Schivata (Dodge) come se fosse un raddoppio.

Interferenza (Running interference) – Guardie o Jack

Il giocatore può utilizzare questa abilità una volta per partita. Vedere a pag. ?? per dettagli su come funziona.

Piedi Saldi (Steady) – Guardie o Jack

Un giocatore con l'abilità Piedi Saldi non può essere atterrato in seguito ad uno Slam. Egli può essere spinto indietro e può essere ferito, ma non può essere atterrato. Questo significa che uno giocatore con l'abilità Piedi Saldi che viene raddoppiato in un test di uno Slam verrà spinto indietro e deve effettuare un tiro Armatura normalmente. Se questo fallisce allora viene rimosso dal campo per recuperare dalle sue ferite normalmente. Tuttavia, se la sua armatura lo protegge egli rimane in piedi nell'hex dove era stato spinto. Notare che un giocatore con l'abilità Piedi Saldi può cadere da solo, per esempio se fallisce un test mentre prova uno Scatto o uno Smarcamento.

SQUADRE DI DREADBALL (DreadBall Teams)

Esistono migliaia di squadre professioniste di DreadBall nelle moltissime leghe continue della Sfera della Co-Prosperità della Corporazione. Ogni squadra è diretta da una delle innumerevoli corporazioni all'interno della Corporazione. Alcune corporazioni scelgono nomi ovvi, come per i Trontek 29ers e i Shill Industries Nightmares; altri puntano alla spettacolarità di nomi come The Beasts o la semplicità di un luogo e mestiere – ad esempio i Prosperion Prospectors. Alcune, come i Midgard Serpents, sono ispirate dalla mitologia antica.

I nomi delle squadre sono spesso collegati alla (o alle) specie dei loro giocatori dato che parte dell'essere una squadra di DreadBall di successo è la spettacolarità, e l'originalità portate. Anche se la Sfera della Co-Prosperità è per la maggior parte umana e sono state combattute guerre contro i Forge Fathers, i selvaggi Orx e così via, questo non significa che tutte le altre specie sono cattive. Dopotutto, anche molte di esse sono fan di DreadBall!

Tutte le squadre non-umane hanno storie emozionanti che descrivono come sono finite a giocare a DreadBall, e alcune di loro sono pure vere! Più comune della verità disadorna vi è un buon apporto di licenze artistiche e esagerazioni ovvio anche al pubblico, ma ignorato perché rende l'intero spettacolo più eccitante. È un'occasione di fuga dalla realtà per il pubblico, e nessuno è interessato alla banalità del reale lavoro dietro i riflettori. DreadBall è una particolare combinazione di sport, carnevale e telenovela, il tutto amalgamato assieme a formare una miscela unica e irresistibile.

Tipi di squadra

Ogni roster delle squadre di partenza viene controllato dal DGB, e ognuno deve essere conforme a uno dei formati riconosciuti (e approvati). Questo significa che tutte le squadre di partenza di una data tipologia sono identiche. Date un'occhiata alle pagine seguenti per le formazioni iniziali dei tipi di squadra più comuni. Questa limitazione ai roster delle squadre iniziali permette al DGB di assicurare partite eque e interessanti per la visione del pubblico. Naturalmente, appena vi iscrivetevi ad una lega e giocate qualche partita la squadra cambierà e crescerà, ma anche quello è di interesse per i fan. Piuttosto che elencarli con termini generici come "squadra umana", "squadra Veer-myn", etc. ognuna delle quattro tipologie è descritta con un famoso

esponente – proprio com'era quando ha incominciato a calcare i campi da gioco. Questo vi dà un'idea migliore della personalità e della storia che potete includere in una squadra e può valere come un esempio per inventare la vostra. Naturalmente, se volete, potete semplicemente utilizzare gli esempi che vi diamo qui!

Iniziare la vostra squadra (Starting Your Team)

Ogni squadra inizia con 8 giocatori, ma ogni tipologia di squadra ha una combinazione differente di ruoli di giocatore. Date un'occhiata ai diversi roster, leggete le loro descrizioni e osservate i modelli. Una delle squadre vi piacerà più delle altre, e questa è la squadra che dovreste giocare. Non preoccupatevi riguardo al perché l'avete scelta o quale sia “la migliore” – sono tutte bilanciate e nelle mani di un esperto Allenatore tutte possono vincere.

Iniziare una nuova squadra è semplice. Tutto quello che dovete fare è scegliere quale delle quattro tipologie volete giocare e in seguito copiare la sua formazione iniziale di 8 giocatori su di un foglio roster. Una volta che avete fatto la vostra scelta e riempito il vostro foglio roster allora potete cominciare a personalizzarlo. Ovviamente avrete bisogno di un nome di squadra. Potete utilizzare uno degli esempi in questo libro o inventarvene uno vostro. Anche i giocatori hanno bisogno di nomi, anche se sarebbe meglio tenerli per dopo. Questi verranno suggeriti naturalmente come risultato di eventi durante le partite e sono molto più divertenti quando sono legati a una storia condivisa con i vostri compagni di gioco. Aggiungete tutti questi nomi al roster.

Potete anche decidere i colori di squadra, un bel logo e anche una canzone di squadra se vi sentite creativi. Perché non scrivere un background di squadra? Come si è venuta a formare? Quale corporazione supporta la squadra? C'è parecchio che potete fare per rendere la vostra squadra unica.

Naturalmente, non andrete lontano senza modelli con cui giocare, per cui avrete bisogno di un set delle miniature appropriate per la vostra squadra. Idealmente queste dovrebbero essere dipinte nei colori di squadra che avete deciso. Tuttavia, per cominciare la cosa più importante sono i modelli giusti in maniera che il vostro avversario possa riconoscere alla prima occhiata quale tipo di giocatore sta guardando (Striker, Guardia o Jack) e che abbiano i numeri di squadra segnati da qualche parte. È necessario che le posizioni numerate nel roster di squadra coincidano i numeri sulle divise dei giocatori. Questo serve affinché possano essere selezionati a caso per alcuni eventi del gioco, sia in positivo che in negativo. Potete dipingere i numeri, utilizzare trasferibili o – se non sono ancora dipinti – semplicemente scrivere i numeri sulla basetta dei modelli. La cosa più importante è che siano facilmente identificabili. Ora, con la vostra squadra tutta organizzata e il corrispettivo set di modelli per rappresentare i giocatori, tutto quello di cui avete bisogno è un avversario!

Leggere un roster di squadra Reading a Team Roster

Questo titolo si spiega da solo. I tipi di giocatore che giocano in quella squadra sono elencati sulla sinistra. Se un tipo di giocatore non è elencato allora la squadra non li possiede. Per esempio, i Greenmon Smackers e altre squadre di Orx e Goblin non includono Striker. Ecco qui il loro roster completo.

	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Starting Team	Cost	Notes
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	13mc	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	9mc	Goblin

TEAM STATLINES

Extra: una squadra di Orx e Goblin comincia con un 1 Dado Allenatore e 1 Carta DreadBall.

Le statistiche di gioco per Movimento (Move), Forza (Strength) e via di seguito sono mostrate per ogni ruolo. Squadre di partenza mostrano quanti giocatori di un ruolo sono inclusi in una squadra iniziale approvata. Ogni squadra comincia con 8 giocatori. Nell'esempio mostrato qui, la squadra inizia con 3 Guardie, 5 Jack e nessuno Striker. Il costo è utilizzato solo nelle leghe, ed è l'ammontare (in milioni di crediti) necessario per assoldare permanentemente uno o più giocatori di quel ruolo. Questa è una spesa una tantum, pagata quando il giocatore entra nella squadra. La sezione note elenca qualsiasi abilità addizionale che un giocatore possa avere. Queste sono rare nei giocatori iniziali, ma gli spazi si riempiranno presto quando comincerete a giocare in una Lega.

Il numero di dadi Allenatore e Carte DreadBall con cui comincia la squadra sono elencati sotto ogni roster.



TRONTEK 29ERS

Il logo onnipotente della Trontek Industries ha raggiunto qualsiasi aspetto nelle vite della media cittadinanza nella Sfera della Co-Prosperità, per cui non è sorprendente che la loro squadra sia una delle più acclamate delle leghe maggiori. Le squadre composte da esseri umani geneticamente puri sono il tipo più comune nelle leghe maggiori semplicemente perché lo sono anche la maggior parte dei cittadini della Sfera della Co-Prosperità! Mentre alcune leghe permettono tutti i tipi di mutanti, cyborg e anche robot, come giocatori, la maggior parte non lo fa. Dopotutto, il gioco dovrebbe essere una manifestazione di abilità piuttosto che il risultato di chi porta il droide più forte. Le squadre umane sono flessibili e versatili con l'abilità di adattarsi a numerosi stili di gioco differente. Non sono i migliori in nessuna abilità, ma non sono nemmeno degli incapaci in nessuna e hanno pochi reali punti deboli. Per molti aspetti potreste dire che questa è la squadra equivalente ad un Jack – può provare a fare qualsiasi cosa. Ricordate che potete giocare questa squadra sia come i Trontek 29ers stessi, oppure come una vostra altra squadra di umani geneticamente puri. Le statistiche di gioco saranno le stesse per tutte le squadre umane, ma naturalmente la vostra sarà la migliore!

	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Starting team	Cost	Notes
Guard	5	4+	4+	4+	4+	x2	10mc	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	8mc	
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc	

TEAM STATLINES

Extra: una squadra di Umani inizia con 1 Dado Allenatore e 1 Carta DreadBall.

Curiosità

Tra gli sponsor corporative di DreadBall, Trontek è sicuramente il nome che risalta su tutti. Chi può affermare di vivere nella Sfera della Co-Prosperità e non possedere un oggetto non prodotto da loro? Con interessi così distanti come hamburger e mercantili spaziali, toccano le vite di quasi tutti i cittadini della Sfera. Perché allora non anche lo sport?

Trontek è stata coinvolta con DreadBall nei suoi primi tempi, portandolo ai vidcast e ai canali sportivi nella sua forma rozza e iniziale. L'esplosione di popolarità per lo sport più alcune sfrontate decisioni direzionali hanno fatto loro guadagnare contratti per la costruzione di uniformi su misura corazzate e intere arene, e la loro aggressiva attività commerciale si rispecchia nella violenza in campo. Trontek si è fatta largo con forza tra le compagnie concorrenti per quasi 80 anni, e fino a poco tempo fa aveva il monopolio sulla produzione di tutti i kit di DreadBall. Ancora oggi la maggior parte di giocatori famosi è fedele al marchio Trontek.

GREENMOON SMACKERS

Gli Smackers iniziarono la loro carrier come pirati, lanciando imboscate a solitarie navi mercantili dal loro nascondiglio sulla luna verde di Lanthis IV. Eventualmente trovarono alcune registrazioni di partite di DreadBall nella suite divertimenti della nave MVV Bilge Rat e, non avendo nulla da fare per interi mesi, cominciarono a giocare partite tra di loro. Mano a mano che le loro incursioni cominciavano a focalizzarsi sul rubare equipaggiamenti per DreadBall, finirono per destare l'attenzione del Digby, che decise di metterli sotto contratto e portare il loro puro talento nelle grandi leghe.

Fedeli alle loro origini, solo Orx e Goblin possono unirsi ai ranghi degli Smackers e dei loro imitatori. Non è sempre facile trovare reclute di qualità, ma in ogni caso i Goblin sono conosciuti per i loro bassi standard per tutto tranne che per scivolare (e correre via) dai guai, per cui sono contenti di arrangiarsi. Sugli Orx, d'altro canto, si può sempre invece contare per colpire cose con pochissimo o assente addestramento. Ors e Goblin hanno differenti punti di forza e formano una combinazione interessante. La tattica più ovvia comincia con l'utilizzare la forza brutta degli orx per fare a pezzi il maggior numero di avversari possibile. Quando ne sono rimasti pochi in piedi, il fatto che i Goblin tendono a perdere facilmente la palla preoccupa un po' meno. Alcune volte si sente la mancanza di Strikers, anche se in cambio avete accesso alle migliori Guardie per compensare.

Ricordate che potete giocare questa squadra sia come i Greenmoon Smackers stessi, che come qualsiasi vostra squadra di violenti pelleverde. Le statistiche di gioco saranno le stesse per tutte le squadre di Orx e Goblin, ma la vostra sarà naturalmente la più violenta!

	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Starting Team	Cost	Notes
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	13mc	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	9mc	Goblin

TEAM STATLINES

Extra: una squadra di Orx e Goblin comincia la partita con 1 Dado Allenatore e 1 Carta DreadBall

Curiosità

Ogni stadio di DreadBall necessita di qualche tipo di support medico e personale per il trasporto dei morti e feriti fuori dal campo durante la partita. Come per tutti gli aspetti di questo sport in rapida espansione, la soluzione a questo problema varia enormemente, da crude a intelligenti applicazioni della migliore tecnologia disponibile. Nella soluzione più semplice, il lavoro tocca a un coraggioso paramedico che corre sul campo per trascinare fuori il giocatore caduto. Dato che la partita non si ferma mai, questa è chiaramente un'azione estremamente pericolosa. Stadi più ricchi hanno sperimentato botole e sezioni di pavimento mobili che depositano i giocatori feriti in una rete di nastri trasportatori sottostante al campo, e quelli più avanzati tecnologicamente possiedono meditrasportatori per teletrasportare istantaneamente i feriti dalla loro posizione ad una infermeria.

SKITTERSNEAK STEALERS

Si dice in giro che non si è mai lontani più di un paio di metri da un Veer-myn, e se ciò è vero allora l'esistenza delle loro squadre di DreadBall non sorprende molto. Ci sono moltissimi fan di DreadBall entusiasti di sentirne di più! La loro squadra più famosa in assoluto è quella dei Skittersneak Stealers – vincitrice della Lega Thudweiser nel '37 e nel '39, e titolare di più edizioni del premio "Maggiorn numero di falli" di qualsiasi altra squadra nella storia di DreadBall.

I Veer-myn non sono una specie naturalmente portata per giocare a DreadBall. Hanno una pessima percezione della profondità e i loro continui spasmi nervosi danno loro seri problemi per ricevere la palla. È la prova del loro grande entusiasmo e perseveranza il fatto che riescano anche solo a giocare, e che vi riescano oltretutto molto bene. Accolgono solamente reclute Veer-myn, scegliendo le migliori dalla grande quantità di speranzosi che costantemente provano el selezioni per tutte el squadre. Con una chiarezza e una coscienza delle proprie possibilità non comuni nello sport, i Veer-myn concentrano i loro allenamenti nelle aree dove sono naturalmente deboli. L'idea è che l'allenamento compenserà la mancanza di talenti innati e, fino ad un certo punto, questo funziona. Questa concentrazione risulta in squadre comprendenti per la maggior parte in Striker molto allenati, con una minima presenza di più resistenti topi come Guardie. Con il vizio di creare molte più chance di segnare rispetto ad ogni altra squadra, ma mancandole più di altre squadre, le squadre di Veer-myn non sono adatte agli allenatori con un debole cuore o sistema nervoso. Ricordate che potete giocare questa squadra sia come gli Skittersneak Stealers, o come la vostra squadra di topi. Non c'è mai scarsità di reclute. I valori di gioco saranno gli stessi per tutte le squadre Veer-myn, anche se naturalmente la vostra sarà il "big cheese".

	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Starting Team	Cost	Notes
Guard	6	4+	3+	5+	4+	x2	12mc	
Striker	6	4+	3+	5+	5+	x6	11mc	

TEAM STATLINES

Extra: una squadra di Veer-myn inizia senza Dadi Allenatore e con 1 Carta DreadBall.

Curiosità

Come possono i Veer-myn giocare nelle leghe di DreadBall? E cosa dire di Orx e Forge Fathers? Non sono il nemico? Vi è qualche pericolo? Questo è il tipo di domande che accolse le prime squadre non umane al loro debutto ancora nella Coppa Thudweiser XXXV. Svariate spiegazioni sono state offerte in comunicati stampa ufficiali, in riviste scandalistiche e in seri notiziari. Prendendo ad esempio i Veer-myn, alcuni credono che questi non siano dei reali uomini ratto, ma semplicemente dei figuranti sviluppati in laboratorio che semplicemente assomigliano loro, altri propongono che robot potrebbero essere la risposta, rivestiti con cura in synthskin; cloni sono un'altra possibilità. Rex Roth della DNN scrisse una serie di articoli che rivelavano un programma di cattura e riproduzione controllata, ma questi sono stati largamente smentiti come il risultato di un'immaginazione giornalistica iperattiva.

Al giorno d'oggi queste domande al tifoso medio di DreadBall semplicemente non importano. I non umani aggiungono così tanto spettacolo e eccitazione al gioco che qualsiasi stranezza culturale viene vista solo come una parte dell'atmosfera dello spettacolo e trovata pubblicitaria che accompagna le grandi partite. Alcuni si sono spinti ancora oltre suggerendo che DreadBall possa essere ufficialmente adottato come un modo per risolvere le dispute al posto di combattere guerre!

MIDGARD DELVERS

Cominciò tutto con un contratto, com'è pratica comune con i Forge Fathers. Sarebbe stato loro permesso di giocare nelle leghe in cambio di alcune licenze minerarie e conoscenze tecnologiche. A tutt'oggi, dopo anni di gioco e svariate vittorie di lega, è difficile immaginare le leghe senza l'animosa presenza delle squadre dei Forge Father, tra cui i primi sono indubbiamente i risoluti Midgard Delvers.

I Forge Father non sono la specie più estroversa, anche se DreadBall si è rapidamente costruito un seguito fanatico nei campi estrattivi dei loro possedimenti. I Forge Father sono la sola specie permessa in queste squadre, e anche se il reclutamento può essere una cosa lenta (come la maggior parte di cose con questi tipi), sembrano esserci sempre volontari disponibili quando se ne ha bisogno. Le squadre di Forge Father sono forse un po' più flessibili di quanto appaiano a una prima occhiata. Un loro punto a favore è ovviamente il loro valore di Forza, che è ancora più efficace combinato con la loro abilità Piedi Saldi. Assieme creano una linea frontale di Guardie veramente difficile da spostare. Tuttavia, possono anche lavorare bene con una varietà di altri stili di gioco e possono facilmente sorprendere un'avversario distratto. Ricordate che potete giocare questa squadra sia come i Midgard Delvers, o una vostra versione del tipo verticalmente svantaggiato. Le statistiche di gioco rimarranno le stesse per tutte le squadre di Forge Father, anche se la vostra sarà ovviamente quella più risoluta!

	Move	Strength	Speed	Skill	Armour	Starting team	Cost	Notes
Guard	4	3+	5+	4+	4+	x3	13mc	Steady
Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	9mc	
Striker	4	3+	5+	4+	5+	x2	9mc	

TEAM STATLINES

Extra: una squadra Forge Father comincia con 1 Dado Allenatore e 1 Carta DreadBall.

Curiosità

Di tutte le squadre non umane, i Forge Father hanno la motivazione più semplice per giocare: soldi. La società Forge Father è divisa in molteplici sotto-gruppi e non tutti vedono di buon'occhio i loro leader che scelgono di combattere la Corporazione. Alcuni considerano questo fatto come mancati guadagni e possibilità di affari, e hanno deciso di operare secondo la loro agenda e i loro accordi con gli umani. Vi sono dei limiti alla tecnologia che mostreranno, ma lo stretto controllo del DGB su tutto quello che è permesso negli stadi e l'ammontare dei premi nelle leghe di DreadBall rende questa un'attività che possono intraprendere senza rivelare segreti e nella speranza di ottenere grandi profitti. Naturalmente vi sono state anche altre squadre, molto meno credibili, di "Forge Father"; la più famosa di questi celebri falsi è quella dei Latherton Little Guys. Vennero sciolti a causa di una rivolta nello stadio alla loro prima partita, quando a un giocatore si staccò un braccio in una pioggia di scintille e fili. La Latherton Industries aveva semplicemente riequipaggiato alcuni suoi droidi di pulizia delle fogne con attrezzature da DreadBall e sperava che i loro circuiti logici primitivi riuscissero a stare dietro al gioco, non realizzando la complessità del gioco. Entro la fine della breve partita, la folla era in piedi insultando gli impostori, e la Latherton non ha fatto partecipare alcuna squadra da allora.

MVP

La breve, ma violenta storia di DreadBall ha dato la luce ad alcune grandi celebrità. Tutti hanno sentito parlare di Skaggar "l'Orbo" e Yurik "Painmaster" Yurikson, e chi potrebbe dimenticare la corta, ma incredibilmente sanguinosa, carriera di di Grag l'Inarrestabile (specialmente stavate guardando quella partita in 3D)? Naturalmente, il record imbattuto di Strike totali di Meek Sleekit dei Bay City Brigands è l'obiettivo di ogni Striker principiante nei campi di addestramento.

L'elenco seguente offre un assaggio dei famosi e degli infami tra l'élite di DreadBall. Quantomeno, tra quelli che giocano tutt'oggi e disposti a vestire i colori della vostra squadra per un compenso non-così-piccolo. Le regole per includerli nelle vostre partite sono a pag. ??-

BUZZCUT



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note
Guardia	6	2+	4+	5+	4+	11 mc	Grizzled, Can't Feel a Thing

Il suo staff PR parla di una vita dura nelle miniere di Tellium nel terribile Campo Radnor e di addestramento specialistico militare per operazioni sotto copertura in unità segrete. La stampa di strada narra una storia differente di risse nei vicoli e ingaggi da picchiatore per i baroni della droga. Nessuna di queste storie prepara un avversario per il vero e proprio muro di muscoli che è Buzzcut. Se mangiare la tua verdura di fa crescere grande e forte, allora Buzzcut deve aver divorato intere foreste da bambino perché è enorme. Sul campo indossa qualche pezzo di armatura, ma generalmente gioca quasi nudo fino alla cintura, come se si stesse preparando per qualche lavoro manuale, il che è in qualche modo vero. La sua normale scusa p che le uniformi vengono via quando viene coinvolto in contrasti, ed è vero che svariate cose sembrano rompersi quando succede. Questo non gli impedisce di venire multato in quasi ogni partita per essere vestito in maniera inappropriata. Come se gli importasse.

In realtà indossa un elmetto di qualche tipo, anche se il motive sembra essere che gli permette di utilizzare la sua testa come arma in maniera più efficace. La cosa strana è che sembra accorgersi di danni meno che i suoi compagni di squadra più pesantemente corazzati anche se sembra che indossi meno protezioni. Sicuramente, nella sua storia di gioco Buzzcut è stato atterrato raramente, e può contare su una mano il numero di volte che è stato portato fuori ferito. O meglio, potrebbe se sapesse contare. Non c'è nulla di sottile nel suo stile di gioco, che consiste principalmente nel fare male agli altri e ridere loro addosso quando essi tentano di fargli male a loro volta.

Gioca per qualsiasi squadra.

NUMERO 88



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Egli o ella (nessuno è molto sicuro al riguardo) apparve dal nulla un giorno, sparisce regolarmente tra una partita e l'altra e non rilascia mai interviste. Questo, naturalmente, fa sì che i tifosi siano ancora più curiosi di sapere di più riguardo a Numero 88, e le voci che lo riguardano hanno raggiunto il livello di teorie cospirazioniste riguardo al suo luogo di provenienza e su cosa realmente è. Robot, alieni e super soldati cresciuti in laboratorio compaiono spesso nei canali sportivi. Nessuno lo sa con esattezza. Fisicamente, Numero 88 è un umanoide esile, androgino, di specie e sesso indeterminato. Egli/ella (o possibilmente esso) non è mai stato/a visto senza l'armatura intonata che lo/la copre completamente. Numero 88 non sembra un/una normale giocatore/ice da qualunque aspetto, e veste un equipaggiamento unico. Questo comprende una uniforme aderente (ma apparentemente imbottita) con un carapace aderente che copre il tronco, e un elmetto chiuso che copre la testa. Oltre a questo non ha altra corazza, anche se indossa un guanto da DreadBall. Anche questo è caratterizzato da un design inusuale, e mentre la sua funzione è chiara non corrisponde a nessun altro esemplare. La visiera dell'elmetto è costituita da un unico pezzo curvato a specchio, e il resto della tuta è nero. In campo Numero 88 è difficile da individuare e si muove molto velocemente, rendendolo/a un avversario pericoloso. La sua tattica primaria sembra essere quella di evitare di stare dove vengono provocati danni piuttosto che farsi largo con forza fuori dai guai, anche se è stato visto/a effettuare Slam e anche Strike, il che fa di lui/lei un Jack. Detto questo, la sua versione di Slam sembra consistere più nel rivolgere la forza degli avversari contro loro stessi piuttosto che l'applicazione della sua forza brutta.

JOHN DOE



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Ovviamente quello non è il suo vero nome. Il suo vero nome richiede tre minuti e una operazione chirurgica non da poco per essere pronunciato. Al contrario di alcuni dei suoi colleghi MVP più misteriosi, John Doe non vede l'ora di parlare della sua storia e delle sue origini; è solo che nessuno riesce a comprenderlo. La prima cosa che notare riguardo a John Doe sono i suoi tentacoli. Anche se è generalmente di forma umanoide, le estremità delle sue braccia e gambe si dividono in una moltitudine di tentacoli e la sua testa è una massa di ulteriori appendici che si agitano continuamente. Ovviamente, è un alieno. Naturalmente la sua armatura è fatta su misura e non riesce a racchiuderlo bene come potrebbe con un altro giocatore di forma più convenzionale. Il Digby ha permesso nel suo caso alcune aperture nel regolamento uniformi per via del suo fisico inusuale – una eccezione che creò un uragano di proteste e lamentele di favoritismo dagli Allenatori, ma di cui i tifosi furono molto contenti. Incidentalmente, questo fu il precedente che aprì la strada a molti degli altri giocatori alieni che vediamo oggi giocare nelle leghe, dato che prima di questo fatto essi venivano esclusi non tanto per la loro natura aliena, ma semplicemente perché non riuscivano a starci dentro a una armatura di DreadBall.

I tentacoli di JD sono anche la fonte del suo stile di gioco inusuale, dato che, nonostante sia una Guardia, egli protegge le sue cariche avviluppando gli avversari piuttosto che colpendoli. Nessuno sa perché non voglia giocare per i tizi verdi, ma si rifiuta seccamente.

Gioca per qualunque squadra ad eccezione di quelle di Orx e Goblin.

REEK ROLAT, noto come “PAYBACK”



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

In una partita tipica di DreadBall i Veer-myn vengono pestati. Molto. Questo può essere un po' usurante per il vostro Veer-myn Striker medio, anche se bisogna dire che spendere molto del loro tempo a farsi schiaffeggiare in giro li rende solamente più felici quando poi tocca alla loro squadra di pestare. “Payback” è un beniamino costante dei tifosi proprio per questo motivo. I Veer-myn hanno forme e dimensioni molto varie, e Reek è un esemplare della sua specie particolarmente grosso e permaloso. Torreggia con la testa e le spalle sopra la maggior parte dei giocatori Veer-myn, e anche le altre Guardie sembrano un po' fiacche al suo confronto. Oltre ad essere fisicamente imponente, Reek veste un set di armatura creato appositamente. Sebbene sia conforme al regolamento di DreadBall, sembra offrire una protezione leggermente migliore del normale, il che lo rende ancora più difficile da togliere di mezzo da parte degli avversari.

“Payback” è chiamato così in maniera appropriata. Vive per infliggere vendetta rompiossa su quelli che fanno male ai suoi cugini più piccoli –gli Striker – ed è parecchio bravo in questo! In pratica è una Guardia Veer-myn potenziata a 11 in una scala da 1 a 10. Dato che effettua sia schivate (Dodge) che Slam al 3+ (e con un'abilità che toglie il suo primo punto danno in ogni test) è una vera sfida per la squadra avversaria l'averci a che fare. Anche se non fa nulla la minaccia che rappresenta probabilmente terrà occupati due o tre avversari, lasciando gli Striker Veer-myn molto più spazio per fare il loro lavoro.

Gioca solo per squadre di Veer-myn.

“LUCKY” LOGAN

y it.

:ly homemade, but
n scratch built and is



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Uno degli originali o un eccellente truffatore? Quale che sia la verità, Lucky non è uno che riposa sugli allori e non gioca mai per la stessa squadra a lungo. Logan sembra un normalissimo Jack ma non indossa mai un elmetto. Anche se tecnicamente va contro il regolamento, il suo famoso fascino gli permette di passarla liscia. Senza protezioni per difendere il suo bell'aspetto ha inevitabilmente aggiunto una serie di drammatiche cicatrici al suo volto. La sua età apparente è attorno alla tarda quarantina, anche se vi sono indizi che sia molto più vecchio. Con la chirurgia odierna potrebbe avere qualsiasi età, in realtà. I suoi commenti e la sua armatura inusuale suggeriscono il mito improbabile ma suggestivo che giochi a DreadBall fin da quando lo sport è stato creato. Non lo conferma mai direttamente, ma nemmeno lo nega chiaramente.

La sua armatura è molto usurata e sembra in parte autocostruita, ma solo in parte. Più che costruita da zero è riparata e rivisitata, e ricorda le originali divise rattoppate, basandosi in parte su forniture militari, in parte su attrezzature di recupero di profondità con un aggiunto un po' di quel che si trovava in giro. Sembra ok da lontano, ma da vicino se la comparate con un "vero" kit da Jack è un po' meno uniforme e non tutti i pezzi fanno parte dello stesso stile. In campo Logan è pieno di sorprese. Proverà sempre qualsiasi cosa, ed essendo fortunato ha pure una buona probabilità di riuscirci. È un po' uno spaccone, e il suo ghigno storto e i suoi capelli spettinati appaiono in svariate pubblicità, per lo più di whisky. È veloce, agile e la sua caratteristica principale è l'essere parecchio fortunato, tanto da evitare sempre di un soffio gli slam, arrivare per un pelo sulla linea, colpire inaspettatamente il bersaglio...

Gioca solamente per squadre composte da umani geneticamente puri.

“SLIPPERY JOE”

ier of a thing that
id which he twirls
n what has become
ating. And despite his



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Tutti sanno che gli orx e i Goblin sono completamente glabri. Tutti sanno anche che in genere tendono ad avere una sorta di complesso di inferiorità per via di questa caratteristica, per cui non è molto raro vederli in

giro con codini inverosimili e creste fatte di capelli artificiali. Slippery Joe ha deciso invece che quello di cui aveva veramente bisogno era un paio di baffi, e non un qualsiasi paio di vecchi baffi.

Joe possiede quello che potrebbe essere definito in maniera più accurata un paio di baffi da villain di una vecchia opera teatrale – un qualcosa di imponente, come una striscia di nero lucido che risiede come una lumaca gigante sul suo labbro superiore, che lui arriccia pensieroso con le dita mentre guarda con malizia il pubblico in quella che è diventata la sua personale interpretazione del mettersi in mostra. E nonostante il suo aspetto comico ha occasione di arricciarsi le punte incerate dei suoi baffi più volte nelle partite di quanto piacerebbe ai suoi avversari, dato che è un incredibile Striker. Esatto, uno Striker! i Goblin non sono normalmente in grado di reggere l'intenso addestramento che serve per diventare uno Striker professionista, essendo naturalmente troppo inaffidabili e nervosi. Slippery Joe in effetti fa proprio parte di una rara stirpe, dato che è quasi altrettanto orgoglioso del suo addestramento quanto dei suoi baffi, il che vuol dire molto.

GORIM IRONSTONE

ugh now. The sight of
gaze is a familiar one to
vertising campaigns for



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Nessuno si aspetta che i Forge Father siano veloci, ed è anche vero che Gorim difficilmente batterà qualcuno dei record di velocità dei Veer-myn. Ma tra la sua gente egli possiede veramente una velocità di tutto rispetto. Gorim era un guerriero veterano molto prima di scendere nei campi di DreadBall ed è anziano anche per gli standard di un giocatore Forge Father. In campo questo si traduce in una totale noncuranza per l'avversario, o "il nemico" come chiama tutti quanti. La sua età gli permette di cavarsela con un elmetto vecchio stile che non ha il visore. Anche se questo non sarebbe permesso in una squadra moderna, Gorim sostiene che è l'elmetto con cui era stato dotato quando partecipò alla prima partita, e se andava bene allora, è sufficiente anche oggi. La vista della sua barba brizzolata e lo sguardo d'acciaio è familiare ai tifosi di DreadBall, e adorna numerose campagne pubblicitarie dello sport. Voci dicono che questo elmetto tecnicamente illegale è stato sostituito dal DGB più di una volta. Nonostante sia già piuttosto disdicevole che un vecchio guerriero scenda in campo come Guardia, Gorim oggi evita completamente di attaccare, preferendo invece dare la minor attenzione possibile agli avversari mentre si concentra a segnare punti. Il che significa dover assorbire un bel po' di danni, che lui incassa senza un lamento. Come ruggiscono i suoi tifosi nel pubblico, "Lui può resistere!".

Gioca solamente per squadre di Forge Father.

L'ENFORCER

al jump pack, which
and more agile than he



Ruolo	Mov.	Forza	Speed	Skill	Arm.	Base asta	Note

Circolano voci secondo le quali un numero di ex giocatori di DreadBall sono entrati a far parte delle unità d'élite della Corporazione conosciute come Enforcer, ma a quanto sia a questo MVP è l'unico individuo ad aver effettuato un cambio nell'altro senso. È possibile che l'Enforcer fosse in origine un giocatore di DreadBall prima di unirsi all'esercito, e sta semplicemente ritornando alle sue radici. È difficile essere sicuri di questo, dato che la sua storia ufficiale continua a cambiare. Il vero particolare curioso è la sua armatura, che sembra essere quasi un'intera armatura da battaglia Enforcer – un kit raro e costoso. Oltretutto conserva ancora il suo jump pack, che permette all'Enforcer di essere ancora più veloce e agile di quanto senza dubbio lo è già. Data la reputazione della sua Unità, non sorprende che l'Enforcer scenda in campo come una Guardia. In questo ruolo ha opportunità illimitate di esprimere se stesso attraverso il medium della violenza; un talento prodigioso che è felice di impiegare per chiunque riesca a pagare la sua tariffa.

Gioca per qualsiasi squadra.

The DreadBall Governing Body (The DGB) is proud to present this handy guide to the Emperor of sports. In these pages you will find a brief history of the game and a selection of its most colourful and popular players and teams. Of course we also include a detailed discussion of the game rules and the duties of match officials such as the Referee. DreadBall is a massively popular game that has grown from humble beginnings to be the favourite sport of the Co-Prosperity Sphere by a huge margin. This explosion of enthusiasm has all happened in little over a century, and shows no sign of slowing down. If anything the excitement of its many fans continues to grow every year as new leagues spring up and more and more people take up the game professionally. If you want to take part yourself then this book includes everything you need to take up the duties of a Team Coach. From a starting squad of rookie players, you'll lead your team through the good times and the bad, through victory and defeat, gaining experience as you go. By the time you enter the Major Leagues you'll be sure of yourself and know how to deal with the famous teams because you'll be one of them!

DreadBall is © Copyright Mantic Games 2012. All rights in the design, text, graphics and other material in this publication and its selection or arrangement is copyright of Mantic Entertainment Ltd., or has been granted for use by other third parties. This includes images, text, graphics, corporate logos and emblems. Reproduction is prohibited.

visit www.manticgames.com