

DREADBALL STAGIONE 2 ITALIANO

Nuove regole [New Rules]

Le Cheerleader

Staff Allenatori.

Nuove Azioni Trasformazione! [Transform]

Finta [Misdirect]

Partite di Lega - Variazioni

Un pò di Background.

Le Opzioni di uno Sponsor [A Sponsor's Options]

Scampare alla Morte a poco prezzo [Cheating Death on the Cheap]

Nuove Abilità [New Skills]

Visione a 360° [360 Vision]

Vigile [Alert]

Sporchi Trucchi [Dirty Tricks]

Zigzagare [Duck & Weave]

Equilibrare le Sorti [Even the Odds]

Braccia Lunghe [Long Arms]

Fintare [Misdirect]

Pacifista [Pacifist]

Prima Donna

Conversione Veloce [Quick Change Artist]

Recupero Veloce [Quick Recovery]

Esibizionista [Show Off]

Scivolata [Slide]

Allungo [Stretch]

Nello Spogliatoio .

I Chromium Chargers

I Locust City Chiefs .

I Pelgar Mystics

Le Void Sirens

Anne-Marie Helder

BBR7 "Firewall"

Ludwig

Mee-Kel Judwan

Nightshade

Rico Van Dien

Wildcard

Wyn Greth'zki

Yurik "Painmaster" Yurikson

FAQ, Regole & Tattiche

Correzioni ed Errata

Frequently Asked Questions

Concetto & Game Design:

Jake Thornton [www.quirkworthy.com]

Cover Art: Luigi Terzi.

Logo: Georges Clarenko.

Internal Art:Roberto Cirillo, Heath Foley & Chris Webb.

Scultori: Grégory Clavilier, Israel Delgado Laborda, Gary Morley, Bob Naismith, Steve Saunders, Ben Skinner, Rémy Tremblay & James Van Schaik.

Layout and Graphic Design: Sean Turtle

[www.wgdr.co.uk] & Chris Webb.

Photografia: Ben Sandum.

Pittura: Golem Painting Studio.

Proofreading: Tsu Woodside.

Playtesting: Dan Beard, Kyle "Dysc" Cherry, Ian Dawe, Neil Dixon, Stewart Gibbs, Matt Gilbert, Will Gray, Zero Harker, Joseph Holland, Chris "Dready" Jackson, Rich Jones, Alex Lee, Nathan Lenton, Sami Mahmoud, Adam McBride, Rory O'Donnell, Marc O'Keife, Chris Palmer, Ronnie Renton, Christopher Rice, Paul Scott, Matt Shaw, Charles Shepherd, Gareth Squires & Chris "Curis" Webb.

Con ringraziamenti speciali a tutti i backer su KickStarter.

BENTORNATI AMICI SPORTIVI!

La seconda stagione porta DreadBall ad un nuovo livello. Costruendo sul gioco base che conoscete e amate, S2 [com'è chiamata dagli amici] vi offre nuove squadre e MVP come vi aspettate, ma non solo questo. Alcuni personaggi di supporto sono stati aggiunti, sotto forma di Assistenti Allenatori e le popolarissime Cheerleader. Tutti questi aggiungono un intero nuovo elemento al modo in cui squadre esperte possono influenzare il gioco, sia in campo che fuori. La Stagione 2 include una FAQ e discussioni ampliate su aspetti di regole chiave per chiarificare qualsiasi dettaglio fumoso e spiegare la linea di design dietro a DreadBall – il gioco sportivo futuristico. Questa discussione tocca anche le tattiche e i modi nei quali singole regole modificano le opzioni disponibili durante una partita. Tutto questo aiuta voi, i Coach, ad ottenere una più profonda comprensione del gioco, e questo può essere tradotto in molti più strike in campo.

In particolare, il gioco di Lega è stato ampliato molto, con l'introduzione delle Cheerleader e degli Allenatori. In aggiunta ai nuovi modelli sono ora presenti ulteriori tabelle per Agenti Mercenari [Free Agents] e gli avanzamenti dei giocatori, assieme a regole completamente nuove per resurrezioni scontate per aiutare le squadre meno ricche.

E allora bentornati a una nuova stagione di DreadBall! I giocatori sono tutti riposati e pronti a scattare, mentre ci avviamo dalla panchina per incontrare nuove squadre, nuovi MVP e anche nuovi membri staff sulle panchine. Digby ha veramente dato il massimo questa volta e sembra che un bel pò di nuove tattiche verranno aggiunte al gioco.

PUNTARE IN ALTO [Aim high]

Gli obiettivi di questo supplemento sono principalmente due. Il primo è quello di ampliare DreadBall offrendovi una scelta più ampia di tipi di squadre e MVP da allenare. Questo, a sua volta, vi darà molte più combinazioni tra queste squadre, e tutto questo espanderà i modi in cui dovrete ragionare riguardo al gioco e alle sue tattiche. Il secondo obiettivo punta ad aggiungere

profondità al gioco incrementando le opzioni per le partite di lega e quindi le modalità di sviluppo delle squadre durante la loro vita. Aggiungendo squadre e opzioni per svilupparle, il numero di possibilità viene incrementato moltissimo, il che significa che la vostra squadra può essere ancora più personale. Raddoppiando il numero di squadre viene quadruplicato il numero di possibili combinazioni nelle partite, e questo senza aggiungere i nuovi MVP, gli Allenatori, le Cheerleader e via di seguito. La Stagione 2 porta veramente DreadBall a un nuovo livello!

ESPERIENZA

Una cosa che noterete subito riguardo alla Stagione 2 è che è stata progettata avendo in mente Allenatori con maggior esperienza. Le opzioni aggiuntive offerte in questo volume costruiscono sulla base già assimilata delle regole base e delle tattiche di gioco. Le squadre sono un buon esempio di questa filosofia. Ognuno dei quattro nuovi tipi di squadra richiede un po' più di abilità e furbizia per essere utilizzati veramente bene, se comparati con le squadre relativamente immediate del regolamento base. Questa caratteristica è assolutamente intenzionale. Allenatori veterani hanno giocato anche a lungo e vorranno alcune nuove sfide, ed è giusto che le ottengano. Tuttavia, il gioco base funziona, e funziona bene, per cui non c'è bisogno di reinventare la ruota. Stagione 2 cerca di aggiungere pepe al gioco senza romperlo o cambiarlo profondamente. Dopotutto, è il più popolare gioco sportivo della galassia per un motivo!

NUOVE REGOLE [New rules]

Queste regole aggiungono colore e opzioni tattiche alle partite di lega e permettono agli Allenatori di personalizzare ulteriormente le loro squadre.

LE CHEERLEADER

A prescindere dal tipo di giocatori in campo, quasi ogni squadra di DreadBall possiede un gruppo di Cheerleader per stimolare il tifo dei fan. Come sappiamo tutti, il tifo selvaggio può spingere i giocatori a vette agonistiche che non avrebbero mai raggiunto senza il sostegno della folla. Per questo motivo la maggior parte delle squadre include un certo numero di Cheerleader il cui lavoro è eccitare la folla a tifare per la squadra con un tale fervore che i suoi giocatori diano il loro meglio del meglio.

Acquistare Cheerleader

Le squadre non iniziano le leghe già con Cheerleader. In una lega, un Allenatore può aggiungere le Cheerleader alla sua squadra quando sta valutando se acquistare cose come giocatori extra, altri Dadi Allenatore, etc. Ogni modello di Cheerleader costa 8mc, e ogni squadra può averne al massimo 7 nel suo gruppo. Ogni Cheerleader necessita di essere pagata solo una volta.

Posizionare le Cheerleader

All'inizio di una partita, durante il posizionamento dei vostri giocatori sul campo, potete piazzare un massimo di 1 o 2 Cheerleader del gruppo della vostra squadra in gioco. Questo numero dipende dai vostri rispettivi valori di squadra e da quante ne avete disponibili nella vostra squadra. L'underdog può piazzare fino a 2 Cheerleader mentre il suo avversario fino a 1. Nel caso che i valori di squadra siano pari entrambi i giocatori possono piazzare solo 1 Cheerleader. Le Cheerleader che non sono al momento in gioco aspettano nella Panchina Sostituti. Le Cheerleader che sono "in gioco" non entrano in campo da sole. Invece, vengono piazzate nella striscia del punteggio, fino a un modello per casella numerata. Le Cheerleader di squadre avversarie non possono occupare la stessa casella. Potete piazzare una Cheerleader su qualsiasi spazio di entrambe estremità della striscia del punteggio.

Forza Squadra!

Le Cheerleader non agiscono da sole. Invece rispondono alle azioni della squadra sul campo, e agitano la folla di conseguenza. Quando viene segnato uno Strike, in aggiunta ai normali Fan Check, le Cheerleader possono ispirarne un'altro. Muovete il segnalino del punteggio normalmente. Se finisce in uno spazio occupato da una Cheerleader allora quel modello viene rimosso e ritorna nella Panchina Sostituti della sua squadra. Se il modello apparteneva alla squadra che ha segnato lo Strike allora quella squadra effettua immediatamente un Fan Check aggiuntivo a quello [o quelli] associati a quello Strike. Se il modello apparteneva alla squadra avversaria allora non vi sono ulteriori effetti. Se lo Strike vale più di 1 punto allora il segnalino del punteggio può spostarsi sopra altri modelli per raggiungere la sua casella di destinazione. Questi modelli rimangono al loro posto. Le Cheerleader vengono rimosse solamente quando il segnalino del punteggio si ferma esattamente sulla loro casella.

Durante la Partita

Leggete le regole per il supporto allenatori a pagina ??.

Le Cheerleader sono, in qualche modo, il braccio del marketing della squadra. Sono presenti quando c'è una conferenza stampa, o alle presentazioni delle squadre e prima e dopo le partite, esaltando i fan e caricandoli al tifo febbrile per la partita stessa. Alla Corporazione, essendo l'entità commercialmente sensibile qual'è, non mancano esperti di marketing, e il loro approccio al DreadBall non è differente da qualsiasi altra impresa commerciale: ovvero fare quello che fa guadagnare/vendere. Per questa ragione, le Cheerleader sono delle forme e dimensioni più varie, e la composizione razziale della squadra stessa non è una indicazione sulla forma che prenderanno le sue Cheerleader. La maggior parte dei fan di DreadBall sono umani [o quasi], e quindi le Cheerleader umane sono la razza più comune, anche tra le squadre di ForgeFather e di Judwan. Quelle robotiche sono il secondo tipo più diffuso di Cheerleader e sono particolarmente adattabili sia come forme che come esibizioni. Le Cheerleader umane spesso sono attrezzate con piccoli schermi su ogni mano per esibire pattern di luci stroboscopiche nei colori della squadra, oltre alle pubblicità e agli sponsor. Le Cheerleader robotiche possono essere composte anche esclusivamente da schermi, e quindi la pubblicità può essere molto più efficace. Alcuni gruppi di Cheerleader robotiche sono stati anche designati con l'abilità di trasformarsi in altre forme. I più conosciuti tra questi sono le Shiny Sisters associate alla squadra Marauder dei Rakachak Rollers. Le loro unità sono in grado di trasformarsi in lettere, a scandire ROLLERS con i loro corpi - un'azione in grado di mandare in visibilità la folla. Altre considerazioni sono la disponibilità o meno di Cheerleader disponibili per la razza in

questione, e se sono tutte adatte. I Teraton, ad esempio, sono già piuttosto rari, e le femmine sono grandi tre volte dei maschi. Aggiungete a questo le drammatiche [e terrificanti] esibizioni di corteggiamento e accoppiamento che formano la base delle routine del cheerleading e ottenete la ricetta volatile che causò il disastro dell'Arena Channaril dell'86. Quello è un episodio che nessuno vuole ripetere.

GLI ASSISTENTI ALLENATORI

Gli allenatori sono gente impegnata. Prima di una partita organizzano la pubblicità, assaggiano i canapé, pianificano gli allenamenti, contano e controllano l'equipaggiamento, organizzano le interviste, approvano il merchandising e si occupano di un migliaio di altri dettagli. Devono fare i gentili con gli sponsor, litigare con lo staff dell'arena e avere a che fare con le primedonne tra i loro giocatori dai nervi tesi come violini.

Durante una partita devono assicurarsi che gli sponsor siano soddisfatti, controllare le inquadrature della ripresa, fare in modo che le Cheerleader guidino correttamente il tifo, monitorare i giocatori infortunati, preparare i sostituti - senza contare seguire la partita e inviare istruzioni ai giocatori. Dopo ogni partita vi sono le interviste di commento del risultato, i corpi e gli ego ammaccati, i tifosi, e le cerimonie da gestire o attendere - il tutto senza offendere nessuno degli sponsor o indispettare i giocatori. E' una prova di equilibrio molto difficile.

Per rendere tutto questo possibile, le squadre più grandi ingaggiano assistenti per aiutare un pò l'Allenatore. Le loro mansioni variano da squadra a squadra, ma l'obiettivo generale è quello di rendere le cose un pò più facili all'Allenatore. Per differenziare tra questi individui, l'Allenatore [la persona rappresentata dal giocatore nel mondo reale] viene di norma chiamato Capo Allenatore. I suoi assistenti vengono chiamati Assistenti Allenatori. Potete comunque inventare mansioni particolari per le vostre squadre per riflettere la loro storia, fortuna e compiti particolari.

Assumere assistenti allenatori

Le squadre cominciano con un Capo Allenatore ma senza uno Staff Allenatori addizionale. Durante una lega, un Capo Allenatore può aggiungere degli Assistenti Allenatori alla sua squadra quando valuta l'acquisto di cose come giocatori extra, altri Dadi Allenatore, etc. Ogni modello degli Assistenti Allenatori costa 8mc, e ogni squadra può averne fino a 3 in totale: 1 di tipo Offensivo, 1 Difensivo e 1 di Supporto. Ogni Assistente Allenatore ha bisogno di essere pagato solo una volta.

Dovete dichiarare chiaramente quale tipo di Assistente Allenatore state ingaggiando quando vengono aggiunti alla squadra. Non possono cambiare tipo successivamente.

Un Capo Allenatore non è rappresentato da un modello. Gli Assistenti Allenatori, d'altro canto, dovrebbero essere mostrati sul campo con un modello separato per ogni membro. Detto questo, potete scegliere qualsiasi modello che vi piace per rappresentarli. I modelli possono anche non essere per forza della stessa razza della squadra, dato che gli assistenti allenatori lavorano per qualsiasi squadra che li ingaggi.

Il DGB vuole che i giocatori di una squadra rappresentino un chiaro archetipo, dato che ciò rende più facile la promozione della loro immagine e vendere il loro spettacolo e la loro storia ai fan di DreadBall. Chi stà a bordo campo non ha di questi problemi. Mantic ha creato alcuni modelli di Assistenti Allenatori e potete utilizzare quale più vi piace per la vostra squadra. In alternativa, potreste approfittare dell'occasione per dimostrare le vostre abilità di conversione. Forse avete deciso che un Orx arrabbiato sarebbe un'ottimo Assistente Allenatore Offensivo per

la vostra squadra di Forge Father, e create un modello per lui partendo da una Guardia Marauder, oppure un eroe di Warpath. Magari un Judwan combacia con la vostra idea per un perfetto Assistente Allenatore Difensivo, per cui provate a convertire uno dei loro Striker. La vostra immaginazione è il vostro unico limite.

Posizionare gli assistenti allenatori

All'inizio di ogni partita, quando posizionate i vostri giocatori sul campo, dovrete piazzare tutti i vostri Assistenti Allenatori nella Panchina Sostituti.

Game On!

Se la vostra squadra ha 1 o più Assistenti Allenatori per aiutare il Capo Allenatore, allora ottenete una fase di gioco ulteriore all'inizio di ogni vostra Rush. Dopo aver mosso il segnalino per indicare la nuova Rush, ma prima di effettuare qualsiasi altra azione, uno dei vostri Assistenti Allenatori può scegliere di chiamare una singola Tattica [Play] per influenzare una Rush. Seguendo la sequenza "Giocare una Rush" a pag. ?? del regolamento base, questa fase sarebbe tra i passaggi 1 e 2.

Nominate uno dei vostri Assistenti Allenatori e scegliete una Tattica da chiamare.

Potete chiamare solo una Tattica per Rush, a prescindere dal numero di Assistenti Allenatori disponibili.

Vi sono 3 Tattiche tra cui scegliere, e qualunque Assistente Allenatore può chiamare qualsiasi tipo di Tattica.

Le Tattiche sono:

*Offensiva

* Difensiva

* Di Supporto

Notare che questi tre tipi rispecchiano i tre differenti tipi di Assistente Allenatore.

Ogni Tattica è un normale test 5+ a 3 dadi [1]. Questi test vengono tirati contro un valore fisso di 5+ per tutti.

L'unico modificatore per qualunque di questi test è un +1 se l'Assistente Allenatore che chiama la Tattica ha la stessa specializzazione della Tattica stessa, ovvero un Assistente Allenatore Difensivo che chiama una Tattica Difensiva, Un Assistente Allenatore Offensivo che chiama una Tattica Offensiva, o un Assistente Allenatore di Supporto che chiama una Tattica di Supporto. I risultati di ogni tattica vengono descritti di seguito.

Offesa [Offense]

L'Assistente Allenatore sbraita nel suo microfono. "Infilati sulla destra! Controlla la palla! Fai un pò di spazio - il varco - cerca il varco!"

C'è qualcuno che mi sta ascoltando?

La Tattica Offensiva non ha successo: nessun effetto.

La Tattica Offensiva ha successo: durante questa Rush è possibile giocare 3 Segnalini azione su di un singolo giocatore, invece dei normali 2.

Notare in ogni caso che anche se il numero di Segnalini Azione Squadra giocabili su di un

singolo giocatore può essere cambiato, qualsiasi regola riguardante la sequenza nella quale nel azioni devono essere effettuate rimane invariata.

Difesa [Defense]

Durante una partita, i giocatori vengono presi dall'eccitazione del momento e si dimenticano il loro addestramento difensivo. L'assistente Allenatore Difensivo interrompe la frenesia del momento con parole e frasi chiave che fanno scattare sequenze di gioco e schemi ben provati. Proteggete i vostri Striker. Controllate le fasce. Avvertite i vostri compagni.

La Tattica Difensiva non ha successo: nessun effetto.

La Tattica Difensiva ha successo: nella prossima Rush avversaria ottenete un Dado Difesa. Un Dado Difesa è un Dado Allenatore che può essere utilizzato solo nella prossima Rush avversaria, e può essere utilizzato esclusivamente per potenziare i Slamback e le Dodge [Schivate]. Se il dado non viene utilizzato allora viene scartato alla fine della prossima Rush dell'avversario.

La Tattica Difensiva raddoppia: nella prossima Rush avversaria otterrete 2 Dadi Difesa. Vedi sopra. E' meglio scegliere un colore distinto per i Dadi Difesa allo scopo di renderli facili da gestire.

Supporto [Support]

Mentre si sta giocando la partita sul campo, un altro scontro avviene per aggiudicarsi l'atmosfera dello stadio. Quali fan urlano di più? Quali cori esaltano di più? Quale squadra verrà spinta agli sforzi maggiori? Questo è il campo di battaglia per gli Assistenti Allenatori di Supporto, e un gruppo di Cheerleader è l'arma scelta.

La Tattica di Supporto non ha successo: nessun effetto.

La Tattica di Supporto ha successo: potete piazzare un modello addizionale, dalle rimanenti Cheerleader della vostra Panchina Sostituti, o muovere un modello già in gioco in una nuova posizione. Questo modello può essere piazzato sulla striscia del punteggio in qualsiasi posizione che non contenga già una Cheerleader oppure il segnalino del punteggio corrente.

La Tattica di Supporto raddoppia: come sopra, ma potete piazzare/muovere fino a 2 modelli di Cheerleader.

Una Tattica può essere vista come un azione per gli Assistenti Allenatori. Notare, comunque, che chiamare una Tattica non costa alla squadra un Segnalino Azione Squadra, e non possono essere acquistate in alcun modo Tattiche aggiuntive. La singola Tattica permessa per ogni Rush ad ogni squadra che possiede Assistenti Allenatori è funzionale al fatto di aver ingaggiato i suddetti Assistenti Allenatori, ed è gratuita. Ottenete una sola Tattica per Rush sia che abbiate 1 o 3 Assistenti Allenatori.

NUOVE AZIONI [NEW ACTIONS]

Vi sono 2 nuove azioni disponibili ad alcuni giocatori. Ogni nuova azione è ristretta a giocatori che possiedono una specifica abilità. L'abilità necessaria è indicata tra parentesi dopo il nome dell'azione nello stesso modo in cui è segnalata la limitazione ad uno o più specifici ruoli. Come per tutte le altre azioni, ognuna di queste nuove opzioni costa un Segnalino Azione Squadra, una carta Mossa Speciale appropriata, oppure la disponibilità di una azione gratuita.

TRASFORMAZIONE [Quick Change artist]

Alcuni giocatori possono cambiare forma da un ruolo ad un altro durante una partita. Nei tranquilli laboratori del quartier generale della squadra questo meccanismo funziona perfettamente ogni volta. Tuttavia, sui pavimenti viscosi dal sangue dello stadio di DreadBall, con armature ammaccate e poco tempo disponibile, le cose non sono mai così facili. Quando il giocatore con l'abilità Conversione Veloce vuole cambiare ruolo, effettua un test come descritto in seguito. Questo viene risolto come un normale test, ma invece che essere tirato su una delle normali statistiche di gioco viene tirato su un 4+ fisso per tutti.

Trasformazione: un test 4+ a 3 dadi [1].

Trasformazione non ha successo: il giocatore ha dei problemi e non può cambiare ruolo. Questo è probabilmente solo un intoppo temporaneo e, se vuole, il giocatore può ritentare la trasformazione in un'azione successiva. Magari è solo una subroutine difettosa che necessita di essere bypassata, oppure una piastra di armatura deformata che ha bisogno di essere martellata al suo posto?

Trasformazione ha successo: il giocatore immediatamente cambia ruolo di uno dei seguenti passaggi: da Jack a Guardia/Portiere o Striker, o indietro da Guardia/Portiere o Striker a Jack.

Trasformazione raddoppia: il giocatore immediatamente cambia in qualsiasi ruolo sceglie. Nota: un giocatore deve possedere l'abilità Portiere per cambiare nel ruolo di Portiere.

Problemi nella trasformazione [Transforming Trouble]

Dato che i ruoli dei giocatori sono una caratteristica importante del gioco, il cambiare da un ruolo ad un altro durante una partita produce una serie di circostanze inusuali. La maggior parte di esse può essere risolta rimandando fermi sul fatto che un giocatore può essere solo di un ruolo alla volta. Se un giocatore è portatore di palla quando si trasforma in una Guardia allora la palla disperde immediatamente senza terminare la Rush. In altre trasformazioni un giocatore con la palla la mantiene mentre si trasforma. Un giocatore può trasformarsi mentre è a terra. Questa è un'eccezione alla normale regola che limita un giocatore a terra ad effettuare solamente azioni di Rialzarsi. Azioni spese per trasformare un giocatore in un nuovo ruolo non permettono qualsiasi altro movimento [incluso girarsi]. L'azione viene utilizzata interamente nel cambio di ruolo.

FINTA [Misdirect]

Un Jack può muovere fino a 1 hex prima di effettuare una Finta, girandosi gratuitamente se sceglie di farlo. Non può effettuare una Dash come parte dell'azione, mentre è possibile debba effettuare un Evade.

Uno Striker può effettuare un'azione completa di Corsa [Run] come parte di una Finta. Questa conta come una singola azione di Finta per quanto riguarda i modificatori, avversari che utilizzino Interferenza in corsa [Running Interference], etc.

Uno Striker può effettuare una Dash e può dover effettuare uno o più Evade durante la sua azione di Corsa. Quando avete finito di muovere, nominate un bersaglio, che deve essere un singolo avversario in piedi in uno dei 3 hex di minaccia del giocatore che effettua la Finta. Il bersaglio può scegliere di effettuare una Schivata [Dodge] oppure uno Slamback. La Schivata [Dodge] è disponibile per tutti i giocatori. Lo Slamback è disponibile se il giocatore bersaglio è un Jack oppure una Guardia, e se il giocatore che effettua la Finta è in uno dei suoi 3 hex di

minaccia.

A seconda di quello che sceglie ogni giocatore, essi tirano differenti test:

Finta: un test di Velocità [Speed] a 3 dadi [X].

* +1 se il giocatore è uno Judwan

* +1 se il giocatore ha iniziato la sua azione adiacente al giocatore bersaglio.

* -1 per ogni avversario che minaccia l'Hex occupato dal giocatore che Finta [ignorando il vostro bersaglio, per un modificatore massimo di -2].

Schivata [Dodge]: un test di Velocità [Speed] a 3 dadi [X].

* +1 se il giocatore è uno Striker.

* -1 per ogni avversario che minaccia l'Hex occupato dal giocatore che schiva [ignorando il giocatore che finta, per un modificatore massimo di -2].

Slamback: un test di Forza [Strength] a 3 dadi [X].

* +1 se il giocatore è una Guardia.

* -1 per ogni avversario che minaccia l'Hex occupato dal giocatore che effettua lo Slamback [ignorando il vostro bersaglio, per un modificatore massimo di -2].

Comparete il numero totale di successi di entrambi i giocatori per ottenere il risultato:

Parità: entrambi i giocatori vengono rivolti direttamente l'uno verso l'altro.

Finta vince: l'allenatore vincente sceglie la direzione in cui devono essere rivolti entrambi i giocatori. Questa direzione può essere identica per entrambi oppure differente, a sua discrezione.

Finta raddoppia l'avversario: come sopra. In aggiunta, il giocatore bersaglio viene mosso di 1 hex in qualsiasi direzione e non deve effettuare un Evade per fare ciò. L'Allenatore del giocatore che finta sceglie l'hex in cui il bersaglio si muove. Nota: il giocatore che finta non viene mosso [al di fuori di qualsiasi cambio di orientamento che decide di fare].

Slamback vince: il giocatore che ha perso viene spinto in uno dei 3 hex direttamente opposti rispetto al vincitore. Il giocatore vincente sceglie quale dei 3 hex e può scegliere se seguire nell'hex abbandonato dall'avversario. Il giocatore vincente viene girato orientato verso il giocatore bersaglio [se ha seguito] oppure verso l'hex abbandonato dal giocatore bersaglio. [se non ha seguito].

Slamback raddoppia l'avversario: il giocatore perdente viene spinto indietro come sopra, viene in aggiunta atterrato e deve infine effettuare un Tiro Armatura. Il numero bersaglio per il Tiro Armatura è uguale alla differenza nei totali dei successi tra lo Slamback vincente e il test del giocatore perdente.

Schivata vince: il giocatore che schiva può girarsi in qualsiasi direzione. Il giocatore che ha tentato la finta viene rivolto verso il giocatore che schiva.

Schivata raddoppia l'avversario: il giocatore che schiva può muovere di 1 hex in qualsiasi direzione e non ha bisogno di effettuare Evade per fare ciò. Può quindi scegliere essere orientato in qualsiasi direzione. Il giocatore che ha tentato la finta viene rivolto direttamente all'hex appena lasciato libero dal giocatore che ha schivato. Nota: muovere i giocatori in nuovi hex segue le normali regole per spingere indietro descritte sul manuale base a pag. 36.

PARTITE DI LEGA - VARIAZIONI [LEAGUE PLAY - VARIATIONS]

Questa sezione è dedicata principalmente agli Sponsor di Lega: le persone coraggiose che organizzano e dirigono le Leghe di DreadBall. Non vi sono segreti qui, per cui chiunque può leggere se vuole - potrebbe addirittura aiutare lo Sponsor se gli Allenatori nella sua Lega hanno qualche nozione sul come viene diretta.

Un pò di Background

All'interno della Corporazione, DreadBall è organizzato in svariate migliaia di leghe. Queste variano dalle piccole leghe locali e le sempre popolari "Piccole leghe" scolastiche ai vasti e spettacolari eventi delle Grandi Tre. Sulla superficie questa immensa e brulicante organizzazione può sembrare complessa, ma questo notevole numero di leghe è organizzato in 4 soli livelli:

Leghe amatoriali [Amateur Leagues]

Vi sono molte più leghe in questo livello che nel resto degli altri livelli combinati. Include ogni squadra e lega non professionali nella Corporazione, comprendendo tutte le leghe scolastiche, le squadre di lavoro e via di questo passo. In un estremo è un gioco divertente, facile da imparare e utilizzato per rilassarsi; all'altro estremo è una lotta combattuta aspramente da coloro che vogliono entrare nelle Leghe Maggiori ed ottenere una possibilità di giocare da professionisti.

Le leghe maggiori [Major Leagues]

Queste sono il livello più basso delle leghe professionali e vengono comunemente chiamate semplicemente "le Maggiori". Molti giocatori di DreadBall spenderanno la loro intera carriera professionale in questo livello, e non c'è nulla da vergognarsi in questo. Le squadre migliori sono piuttosto forti, e alcune rimangono deliberatamente a questo livello in maniera da mantenere un record di vittorie.

La Lega dei Campioni [Champion's League]

Quando una squadra vince in maniera ripetuta le Leghe Maggiori si qualifica per una delle Leghe dei Campioni, rimpiazzando squadre poco performanti dei posti in classifica più bassi. A questo livello le squadre hanno enormi contratti di sponsorizzazione e i singoli giocatori cominciano ad acquisire fama in tutta la Corporazione, piuttosto che solamente in qualche sistema.

Ultimate DreadBall

Questo è il pinnacolo dello sport. Le Grandi Tre sono le leghe più conosciute anche se esiste forse un'altra dozzina o più di leghe sparse nei Mondi Centrali. Questo è l'unico livello al quale si effettuano partite con più di due squadre, e i Giganti sono comuni. I giocatori e le squadre di questi livelli sono i nomi simbolo di questo sport.

Le squadre possono muoversi tra i livelli, anche se è molto raro per una squadra di appassionati di diventare una di professionisti. C'è della politica di mezzo e molta più gestione manageriale [e sconfitte strategiche in alcune partite] collegata a questo movimento tra i livelli. A volte è meglio essere al top di un livello più basso che ultimi in un livello superiore. Le leghe di appassionati sono solitamente troppo piccole per possedere o giocare in stadi completi e le leghe Ultimate verranno spiegate e ampliate in un futuro supplemento chiamato DreadBall Stagione 3. Questo vi lascia con l'opzione di giocare nelle Leghe Maggiori o nelle Leghe dei Campioni.

Le Grandi Tre [The Big Three]

Le "Grandi Tre" sono le leghe più prestigiose di DreadBall. Sono, ovviamente, la Spanzet Mercurial Premiership, la Lega Wushan Pinnacle, e la Trontek CWS [Core World Series].

LE OPZIONI DI UNO SPONSOR (A Sponsor's Options)

Le regole sulle Leghe nel regolamento base di DreadBall descrivono le Leghe Maggiori. O almeno, descrivono un possibile formato di una Lega Maggiore assieme alle quantità di soldi tipiche di quel livello.

Il testo seguente continua la discussione su queste due tematiche: la struttura delle leghe e l'economia della lega. In aggiunta vi sono suggerimenti per le aste degli MVP, un trattamento sanitario scontato e nuove tabelle di avanzamento che incorporano le nuove abilità introdotte in questo libro.

Struttura delle Leghe

Questa è l'organizzazione interna alle leghe che determina gli abbinamenti delle partite tra le squadre e quanto spesso le squadre si affrontano. Vi sono una manciata di sistemi popolari e una miriade di variazioni. Voi, come Sponsor di Lega, avete bisogno di decidere quale sistema utilizzerete nella vostra lega. Le pagine seguenti coprono alcune alternative e discutono alcuni dei vantaggi e svantaggi di ogni tipologia. Se siete capaci di gestire più di una lega allora sarete in grado di raffinare quello che funziona meglio per voi, e ciò è l'ideale. Ricordate il mio suggerimento nel regolamento base riguardo il fatto che le leghe corte siano meglio di quelle prolungate. Mantenete i vostri Allenatori interessati ed essi parteciperanno ancora e ancora. Allungate troppo il brodo e potreste non avere una seconda possibilità. Quando gestite una lega avete bisogno di decidere a quale livello appartiene (per determinare la quantità di soldi disponibili) e successivamente quale sistema di gestione volete utilizzare. Le Leghe Maggiori e le Leghe dei Campioni generalmente utilizzano quattro formati generali. Il primo è il formato Aperto descritto nel regolamento base. Questo è un formato aperto e adattabile. Gli altri tre formati sono molto più organizzati e formali, e sono molto diffusi man mano che le squadre salgono nelle classifiche. Una ragione importante dietro a ciò è che questi sistemi più organizzati rendono più facile programmare gli spazi dedicati alle riprese tri-visive (e la pubblicità che le

accopagna). o chiamato questi tre tipi di strutture di lega Round Robin, A Divisioni e A Eliminazione. Ricordate in ogni caso che anche se c'è un numero di opzioni differenti tra cui scegliere, nessuna di queste è perfettamente ideale per tutti. In realtà, gestire una lega è un esercizio di gestione di una serie di opzioni imperfette per tutti e voi dovete scegliere il tipo che si adatta meglio a voi e ai vostri Allenatori. Non abbiate paura di modificare la struttura della lega per adattarla meglio alle vostre squadre locali. Quello che conta è che voi vi divertiate, non che siate schiavi di queste regole.

Round Robin

Il sistema Round Robin, più o meno modificato, è il più comune formato utilizzato nelle leghe sportive del mondo reale. Il principio alla base di questo sistema è semplice: ogni squadra deve giocare contro ogni altra squadra. Questo è l'accordo più equo. Per renderlo ancora più equo le leghe a volte utilizzano un doppio round robin, il che significa che ogni squadra deve giocare due volte contro ogni altra squadra: una volta come squadra di casa e una volta come squadra ospite.

Nuove regole [New Rules]

Una caratteristica interessante di questa organizzazione è che vi è meno bisogno di giocare partite in round fissi. Questa struttura sarebbe ancora più equa per gli Allenatori che non riescono a giocare partite così velocemente, ma questa opzione rimane semplicemente per permettere alle persone di organizzare le loro partite come vogliono. Inevitabilmente avrete ancora bisogno di insistere su alcuni allenatori affinché non rimangano troppo indietro, e dovrete essere cauti nel pianificare cosa succederà alla fine. Forse la soluzione più semplice è quella di avere delle scadenze limite (un mese, 4 sessioni di gioco, etcc) alle quale qualsiasi partita non giocata viene abbandonata e il vincitore viene calcolato sulla base di ciò che si è giocato. Se questo sistema è lodevole per quanto riguarda la sua equità, ha qualche svantaggio. Dato che il numero di partite giocare è direttamente collegato al numero di squadre partecipanti voi avete poco controllo su quanto durerà la lega, e questa potrà essere spesso più lunga o più corta di quanto voi volevate veramente.

Se è più corta non è un grosso problema (potete sempre raddoppiare ancora il numero di partite). Se è più lunga ciò diventa un problema, dato che significa che gli Allenatori potrebbero annoiarsi. Quanto questo sia veramente un problema dipende dalle persone nella lega e di quanto effettivamente sia più lunga rispetto al desiderato. Soluzioni alternative a questo consistono principalmente nell'aggiungere o rimuovere partite in maniera che il round robin non sia più completo, o pari. Forse le squadre con una rivalità particolare potrebbero giocare partite extra, oppure quelle dello stesso tipo non giocano l'una contro l'altra. L'esatta soluzione che funziona meglio dipende dall'insieme di squadre e Allenatori della vostra lega.

Divisioni [Divisions]

Questa è una variante del sistema round robin che cerca di controllare meglio la durata dell'intera lega. La lega viene divisa in due parti. Iniziate la prima parte dividendo a caso il numero delle squadre della lega in gruppi, preferibilmente composti ognuno da 4-6 squadre.

Le squadre all'interno di ogni gruppo giocano un round robin o un round robin doppio contro le altre squadre all'interno del loro stesso gruppo. Ciò riduce considerevolmente la durata della prima parte della lega- Le squadre all'interno di ogni gruppo vengono quindi classificate da A (la migliore), B (la seconda migliore), C (la squadra al terzo posto), etc.

La seconda parte della lega è un playoff tra tutte le squadre classificate come A di ogni gruppo, tra tutte le squadre classificate come B di ogni gruppo, e via di seguito. Questo può essere sia ad eliminazione o un round robin. A seconda di come avete deciso di classificare le squadre, potreste avere una situazione dove tutte le squadre A sono classificate sopra le squadre B, che a loro volta sono sopra le squadre C, e via di seguito. In alternativa potreste avere un sistema che le ha mescolate un pò, a seconda della classifica generale di squadra, vittorie totali, e sconfitte o qualsiasi cosa che decidete di utilizzare per giudicare la loro generale abilità. Se mettete tutte le A al di sopra di tutte le B allora qualcuno che perde contro tutte le altre A è "migliore" di qualcuno che vince contro tutte le altre B. Questo fa sì che la composizione dei gruppi iniziali sia importantissima. A prescindere che questo sia o non sia più equo di altri sistemi, esso ha il vantaggio di essere molto più controllabile, oltre a mantenere meglio l'interesse di tutti per la durata della lega.

Eliminazione [Elimination]

Questa è probabilmente l'organizzazione più semplice da implementare, anche se ha qualche grosso svantaggio. Tutto quello che dovete fare è raccogliere una lista di squadre che vogliono partecipare e quindi estrarre i loro nomi a caso per determinare gli abbinamenti delle partite. Le prime due squadre estratte giocano l'una contro l'altra, la terza e la quarta giocano l'una contro l'altra, e via di seguito. Se vi è un numero dispari di squadre allora l'ultima squadra estratta prende un bye, che significa che passerà il round come se avesse vinto ma senza dover giocare. Se una squadra perde una partita allora viene eliminata dalla lega. Questa brutale semplicità è sia un vantaggio che uno svantaggio di questa struttura. D'altro canto è molto facile da gestire e certamente aiuta a concentrare la mente in maniera straordinaria. Dovete vincere ogni partita per rimanere in gioco. Tuttavia, gli Allenatori che perdono non hanno ragioni di continuare a giocare e perderanno interesse. Metodi per mitigare questo problema includono giocare l'intera lega in una sola giornata, ma anche così avrete bisogno di trovare modi per intrattenere tutti quelli che vengono eliminati. La mia esperienza con questo tipo di struttura è che le finali, e a volte anche le semifinali, possono attirare un buon pubblico di spettatori e quindi dovrete divertire il pubblico solo per una parte del tempo. Gestire una mini-lega tra quelli che sono stati eliminati dalla lega principale è un buon sistema per far sì che continuino a giocare. Potreste inoltre indire una competizione secondaria tra di loro, ad esempio su chi ha giocato più partite, chi ne ha vinte di più, il più alto conteggio di morti provocate, e così via. Potranno non aver vinto l'intera lega, ma potrebbero comunque vincere qualcosa, e ciò manterrà il loro interesse.

Gli MVP nelle Leghe [MVPs in Leagues]

Come per altre questioni delle leghe, quella degli MVP può essere risolta in alcune modalità. Il sistema di asta per gli MVP funziona al meglio se riuscite a riunire gli Allenatori in un unico posto ad ogni round. Ciò naturalmente funziona bene per club di gioco o similari organizzazioni, dove i giocatori si incontrano in giorni predeterminati. Se una persona non può essere presente a una sessione allora può inviare la sua puntata allo Sponsor di Lega perchè ne prenda le veci,

come si fa normalmente alle aste vere. Questo funzionerebbe in maniera simile ai sistemi automatici di aste su Ebay: settate quanti soldi potete permettervi per un determinato oggetto (o giocatore) e il sistema automatico (o lo Sponsor di Lega nel nostro caso) semplicemente punterà per conto vostro fino al raggiungimento di questo valore. In altre leghe gli MVP vengono risolti in maniera differente. In alcune essi semplicemente non vengono permessi, e una squadra deve sopravvivere solamente sulla base delle sue capacità. In altre leghe gli MVP sono disponibili solo per gli Underdogs, per essere ingaggiati di partita in partita (invece che per round) utilizzando il Bonus Underdog (e/o i risparmi di squadra). Alcune leghe hanno anche provato a distribuire gli MVP ad estrazione casuale, con le squadre che pagano per avere accesso ad uno di loro, senza averlo visto prima. Quest'ultima opzione è molto casuale e di solito viene provata solamente in leghe di alto livello dove ci sono soliti da perdere in MVP che non possono essere utilizzati. Quello che è importante per la vostra lega è di bilanciare l'aspetto del divertimento portato dagli MVP col fatto che essi rallentano il tasso di avanzamento di una squadra. Esagerare da un lato con troppo pochi MVP è sempre meglio che renderne disponibili troppi, dato che questo li mantiene speciali e rende in maniera appropriata speciali e drammatiche le vole che scendono in campo.

Domande da farvi

Come Sponsor di lega vi sono alcune questioni chiave che dovete considerare. Queste sono elencate a pagina 51 del regolamento base e vale la pena riportarle. La domanda principale rimane decidere l'esatta struttura della lega, e rispondere a questa domanda vi darà risposte anche a molte delle altre domande, e. Oppure, guardando la questione dalla parte opposta, rispondere alle piccole domande vi guiderà alla struttura principale che si adatta meglio a voi. Come al solito, sapere cosa succede quando qualcuno non riesce a giocare una partita è vitale per far s' che tutto funzioni senza problemi. Permettete loro di recuperare giocando le partite di round precedenti in tempi successivi. Questo è un comportamento comprensivo (bene), ma spesso viene abusato e aggiunge pressione e stress su quegli Allenatori che rimangono indietro quando accumulano parecchie partite che hanno bisogno di giocare (male). Tenete tutti alla pari attribuendo una sconfitta a entrambe le squadre che non riescono a giocare la loro partita? Questo è più un bastone che una carota (male). Potreste argomentare ogniuna di queste soluzioni come nel pieno interesse del singolo Allenatore e/o della lega nel suo insieme e non vi è una risposta vera al riguardo - l'importante è che ne troviate voi una.

L'economia della Lega

Dopo che tutti i costi di gestione di una squadra sono stati pagati spesso rimane abbastanza denaro rimanente per comprare nuovi giocatori, allenamenti extra e via di seguito. Nonostante questo, le sponsorizzazioni extra significano che ci sono sempre soldi disponibili agli alti livelli di gioco. Il sistema descritto nel regolamento base funziona bene per le squadre, generalmente non molto fornite economicamente, delle Leghe Maggiori. A questo livello è sempre un pò difficile trovare i soldi, e potete sentirvi giustamente fieri quando riuscite a costruire una squadra forte. Una volta che arrivate nelle Leghe dei Campioni ci sono un pò più di soldi disponibili e l'espansione della squadra è più facile e più veloce. Per riprodurre questo andamento nelle vostre leghe, utilizzate il sistema descritto nel regolamento base per le Maggiori, e in aggiunta date ad ogni squadra un gettone fisso di presenza di 6mc per ogni partita giocata, a prescindere dal risultato. Questo significa che le squadre devono comunque guadagnarsi i loro profitti, anche

se questo lo rende un pò più facile e sanno che usciranno da una partita sempre con un minimo di denaro, a prescindere da quanto malamente perderanno.

Tabella aggiuntiva dei Mercenari

Le regole sull'Underdog rimangono quelle specificate a pagina 54 del regolamento base, con l'aggiunta della seguente tabella. Quando un Allenatore tira per un Mercenario egli può scegliere di tirare sulla tabella del regolamento base oppure su questa. Egli deve decidere quale tabella utilizzare prima che il dado venga tirato.

Risultato del dado	Mercenario
1	Jack Umano
2	Guardia Umana
3	Striker Umano
4	Jack Z'zor
5	Jack Robot
6	Striker Judwan

Nel caso di giocatori umani menzionati in queste tabelle, quelli del regolamento base si riferiscono alle squadre dei Trontek 29ers mentre la tabella qui sopra si riferisce alle Void Siren elencate in questo volume.

Tabelle aggiuntive degli avanzamenti (Additional Advancement Tables)

Le regole sugli avanzamenti dei giocatori rimangono quelle di pagina 58 del regolamento base, con l'aggiunta delle seguenti tabelle. Quando un Allenatore tira per la nuova abilità può scegliere di tirare sulla tabella del regolamento base oppure qui. Le scelte dei tipi di tabella rimangono le stesse e deve decidere quale tabella utilizzare prima che il dado sia tirato.

Tabella degli avanzamenti per gli Striker

Risultato del Dado	Avanzamento
1	Esibizionista (Show off)
2	Fintare (Misdirect)
3	Un Paio di mani sicure (A Safe pair of Hands)
4	Allungo (Stretch)
5	Avanzamento nella caratteristica Abilità (Skill)
6	Scegli da questa lista

Tabella degli avanzamenti per i Jack

Risultato del Dado	Avanzamento
1	Fintare (Misdirect)
2	Vigile (Alert)
3	Allungo (Stretch)
4	Scivolata (Slide)
5	Un paio di mani sicure (A Safe Pair of Hands)
6	Scegli da una qualsiasi lista per Guardia, Jack o Striker

Tabella degli avanzamenti per le Guardie

Risultato del Dado	Avanzamento
1	Fatto nulla! (Can't feel a Thing)
2	Allungo (Stretch)
3	Recupero veloce (Quick Recovery)
4	Visione a 360° (360° Vision)
5	Avanzamento nella caratteristica Forza (Strenght)
6	Scegli da questa lista

Tabella degli avanzamenti per Allenamenti Extra

Risultato del Dado	Avanzamento
1	Recupero Veloce (Quick Recovery)
2	Zigzagare (Duck & Weave)
3	Vigile (Alert)
4	Visione a 360° (360° Vision)
5	Avanzamento in una caratteristica tra Forza (Strenght), Velocità (Speed) o Abilità (Skill)
6	Scegli da questa lista

IMPORTANTE: Un giocatore Robot con l'abilità Conversione Veloce (Quick Change Artist) che tira un avanzamento in Forza, Velocità oppure Abilità applica tale bonus solamente quando è

nella sua forma Jack.

Giocare secondo le regole

Quando un giocatore entra in campo, ogni aspetto del suo equipaggiamento sarà stato accuratamente ispezionato da un ufficiale del DGB per assicurarsi che sia conforme alle specifiche. Naturalmente, queste regole devono cambiare costantemente. Digby vuole lo spettacolo migliore possibile per i fan, ma ogni squadra vuole un vantaggio extra. Questa tensione porta a tutti i tipi di tattiche ingegnose e sleali dato che le squadre cercano di avere la meglio sul DGB piegando i regolamenti fino al limite della rottura. Stiamo parlando del breve ma effettivo utilizzo di zaini di volo e nano-scudi, o dei relativamente utili stivali repulsori che risultarono nel ricovero di quattro membri della stessa squadra che li utilizzava nella settima edizione della Coppa Thudweiser. Queste quasi-infrazioni generalmente danno vita a successi spettacolari o fallimenti drammatici, e tranne che nei casi più autolesionistici vengono di solito indagate e risolte immediatamente con una modifica alle regole appropriate. Le partite con dominio unilaterale vendono pochi biglietti, e quindi non possono essere tollerate. Queste indagini possono portare ad alcuni strani titoli giornalistici, come quella volta che Lucky Logan venne squalificato per tre partite per aver usato filo interdentale che (apparentemente) aumentava le prestazioni. Si scoprì poi che il filo interdentale in questione in realtà provocava un leggerissimo (appena misurabile) abbassamento dei tempi di reazione, ed era stato introdotto come parte di uno stratagemma di una squadra avversaria in maniera da rimuoverlo dal roster prima di una partita. Tuttavia, all'epoca il DGB era letalmente serio al riguardo.

“Qui è Lyn Crasil della DNN, siamo fuori dallo Stadio Drenmil, dove i Drenmil Chargers hanno appena vinto a fatica contro i Darkfield Dozers per un singolo punto. Questa è la prima di due partite che decideranno la finale regionale, dove la squadra vincitrice sarà quella con il punteggio più alto tenendo conto delle due partite combinate. Quindi, con la vittoria della squadra di casa in questa prima partita, cosa succederà la settimana prossima nella partita di ritorno, che si svolgerà nello stadio di casa dei Dozers?”

“E' ora presente con noi il Capo Allenatore Grag! Vediamo se riusciamo ad avere qualche commento sulla performance della sua squadra! Lyn Crasil, DNN. Avete qualche commento er i vostri fan?” “Sì. I Dozer vincono ancora! Siamo i mejo.”

“Er... Capo Grag, non vorrei contrariarla, ma il punteggio finale era a favore dei Chargers: vittoria per un punto.”

“Nah.”

“Hanno giocato meglio di voi per tutta la partita. Shemmin era imprendibile dalle vostre Guardie durante le Rush iniziali...”

“E' morto.”

“... Wuchowski gli ha dato il cambio e a scartato Bular “il picchiatore” due volte...”

“Alla terza ci è andata bene.”

“... anche i loro sostituti hanno dato del filo da torcere ai vostri goblin...”

“Non più.”

“... quindi siete stati surclassati e avete perso di un punto. Come potete affermare di avere vinto?”

“Giochiamo due partite per vincere la coppa, quindi abbiamo un piano diviso in due parti. Prima

li storpiamo, e poi spazziamo via i resti per segnare strike. Oggi ho tenuto il conto dei cadaveri : abbiamo vinto 6 a 0. La prossima settimana proviamo la seconda parte del piano.”

“Capisco. E noto dal vostro sorriso che siete davvero contento della vostra performance oggi. Grazie della chiacchierata Allenatore Grag e buona fortuna per la prossima settimana.”

“Quindi gente, tutto sembra andare secondo i piani dei Dozers. Cosa succederà la settimana prossima quando i 4 Chargers sopravvissute fronteggeranno il roster completo dei Dozers sul loro campo di casa? Non riesco a togliermi la sensazione che i Chargers abbiano vinto la battaglia di oggi, ma nel farlo abbiano perso la guerra. Sintonizzatevi la settimana prossima per la conclusione di questo scaltro piano dei Darkfield Dozers.”

Scampare la Morte a poco prezzo

E' una triste realtà che molte squadre non possono permettersi di resuscitare i loro giocatori morti per infortunio. Anche se la tecnologia per fare ciò è pronta e disponibile lo è solamente per coloro che possono permettersi tali prezzi considerevoli, e quindi fu con lo scopo di equilibrare un pò il campo di gioco che le industrie BrenMed introdussero Cryorevision nella fascia a buon mercato del mercato delle resurrezioni. Questo processo permette anche alle squadre di bassa classifica con pochi soldi disponibili di poter provare a resuscitare giocatori caduti. Alla fine di una partita, quando decidete se resuscitare o meno un giocatore, ora avete la scelta addizionale di come resuscitarlo.

Questa scelta vi dà tre opzioni:

* Resuscitare il giocatore al costo indicato a pagina 59 del regolamento base. Il giocatore non soffrirà nessun effetto negativo (a parte di quello sui vostri risparmi di squadra).

*Riciclare il giocatore, come spiegato a pag. 59 del regolamento base.

* Resuscitare il giocatore utilizzando la Cryorevision della BrenMed. Questo costa solo 4mc (non rimborsabili) per ogni giocatore. Quando avete pagato la somma necessaria, tirate sulla tabella seguente. Sfortunatamente, la Cryorevision non è efficace come le opzioni più costose e spesso un effetto collaterale, conosciuto come “Ustione da Frigorifero” spesso lascia il giocatore con qualcosina in meno rispetto a come era prima. E' comunque meglio che essere morti.

Tiro di recupero - Scampare la Morte a poco prezzo

Risultato del Dado	Il Paziente recupera?	Ustioni da Frigorifero
1	No	Danno fatale: Il procedimento fallisce e il paziente non può essere resuscitato. I vostri soldi sono persi assieme al giocatore che non può essere nemmeno riciclato
2	Si	Lieve danno cerebrale: -1 alla caratteristica Abilità [Skill]
3	Si	Disallineamento spinale: -1 alla caratteristica Velocità [Speed]
4	Si	Degradazione muscolare: -1 alla caratteristica Forza [Strenght]
5	Si	Vuoti di memoria: perdita di 1 abilità a caso. Se il giocatore non ha abilità da perdere allora il risultato conta come un 6.
6	Si	Nessun danno: Il paziente recupera pienamente senza riduzioni di caratteristiche o abilità.

Riduzioni delle caratteristiche di gioco fanno salire il numero di 1. Quindi, un 3+ diventa un 4+, un 4+ diventa un 5+, e via di questo passo. Se un giocatore ha un valore di una caratteristica di gioco pari a 6+ e questa viene ridotta ulteriormente allora il giocatore non può essere resuscitato [trattate questa evenienza come se il risultato del dado fosse 1]

Riduzioni delle caratteristiche di gioco dei giocatori possono essere modificate da avanzamenti successivi ottenuti con l'esperienza.

NUOVE ABILITA' [New Skills]

Queste abilità funzionano nello stesso modo di quelle del regolamento base. L'unica novità aggiunta qui è che alcune delle nuove abilità sono ristrette a particolari razze, oltre che a ruoli specifici. Se questa limitazione è presente viene chiaramente elencata nella prima parte del commento tra parentesi, prima delle normali limitazioni di ruolo. Per esempio, Braccia Lunghe (*Judwan - Qualsiasi giocatore*)

VISIONE A 360° [360° VISION]

(*Qualsiasi giocatore*)



Il giocatore non possiede un arco di vista posteriore. Tutto conta come visibile nel suo arco di vista frontale. Questo rimpiazza il diagramma di pag. 11 del regolamento base. Effettivamente non importa la direzione in cui il modello è rivolto, anche se è più gradevole all'occhio girarlo in maniera appropriata. Il modello ha 6 hex di minaccia invece che 3. Vedi il diagramma sulla sinistra.

VIGILE [Alert]

(*Qualsiasi giocatore*)

Il giocatore è capace di "leggere" la partita meglio di altri, viene raramente sorpreso. Quando un giocatore avversario si muove in un hex adiacente, il giocatore Vigile può immediatamente

scegliere di girarsi per fronteggiarlo se vuole. Nota: questa rotazione avviene prima che venga risolto qualsiasi Slam o che il giocatore avversario continui col movimento. Nota 2: questa rotazione non interrompe qualsiasi azione successiva dell'avversario; semplicemente permette al giocatore di riallinearsi.

Sebbene questa rotazione può non necessariamente aiutare un giocatore a resistere ad uno Slam, piazierà un hex di minaccia sull'avversario, che potrebbe modificare le sue possibilità di muoversi ulteriormente oppure richiedere un suo tiro di Evasione (Evade).

SPORCHI TRUCCHI [Dirty tricks]

(Qualsiasi giocatore)

Fuori e dentro il campo, questo giocatore ha la fama di giocare sporco. Una volta per partita, mentre è in campo, questo giocatore può chiamare Fallo! contro un singolo avversario a sua scelta anch'esso in campo. Questo è solo un trucco. Il giocatore avversario in questione non ha fatto nulla di male e non ha commesso nessun fallo, ma l'abilità Sporchi Trucchi fa sì che sembri diversamente. Effettuate un Ref Check esattamente come se il giocatore avversario sia colpevole di un fallo, e se viene individuato viene espulso normalmente. Sebbene le analisi del dopo partita possano riconoscere l'innocenza del giocatore, ciò non lo aiuta ora.

ZIGZAGARE [Duck & Weave]

(Qualsiasi giocatore)

Il giocatore riceve +1 dado su qualsiasi tentativo di Schivata (Dodge).

EQUILIBRARE LE SORTI [Even the odds]

(Jack)

Questa abilità è esattamente la stessa di Interferenza (Runnin Interference) (vedi pag. 42 del regolamento base), con due eccezioni. Primo, può essere utilizzata quando la squadra del giocatore sta perdendo la partita, ovvero quando la squadra avversaria ha segnato più punti di voi. Una situazione di parità non vale come situazione in cui si sta perdendo. Secondo, al contrario nella normale abilità Interferenza (Running Interference) che ha un limite di essere utilizzata solo una volta per partita, questa abilità permette al giocatore di utilizzarla fino a una volta per ogni Rush, per tutta la durata della partita, assumendo che la squadra stia perdendo in ogni circostanza d'utilizzo. In caso contrario, trattate questo giocatore come se possedesse l'abilità Interferenza (Running Interference).

FINTARE [Misdirect]

(Jack o Striker)

Per i giocatori leggeri e agili, svignarsela da una situazione critica è più una questione di equilibrio e bilanciamento che di prepotenza e fragore. Alcuni giocatori, in assenza della forza necessaria per spingere via avversari robusti, hanno sviluppato l'abilità di ingannare e sbilanciare l'avversario quel tanto che basta per superarli senza danni. Sul campo da gioco, il

giocatore con questa abilità ha l'opzione di tentare un nuovo tipo di azione chiamata Finta (vedi pag. 15).

BRACCIA LUNGHE [Long arms]

(Judwan - Qualsiasi giocatore)

La fisiologia inusuale e la bizzarra filosofia dei Jidwan dà loro certi vantaggi quando giocano a DreadBall e ha causato al Digby una serie di mal di testa senza fine. Tuttavia, l'ignorare questi beniamini del pubblico sarebbe impensabile, e così è stato modificato il regolamento per includerli sul campo da gioco. I giocatori Judwan non utilizzano quanti da DreadBall come altre squadre. Infatti sono capaci di ricevere, lanciare e controllare la palla con le loro mani nude, un'abilità che sembra collegata al Mu'shen'wan - l'intenso allenamento fisico e mentale a cui si sottopongono come forma di meditazione in movimento. In aggiunta, non essendo ristretti dai limitatori inseriti in ogni quanto da DreadBall, i Judwan possono Lanciare (Throw) la palla più lontano del normale. Uno Judwan ha un raggio massimo di lancio di 12 hex, invece che 9. La seguente tabella rimpiazza quella di pag. 38 del regolamento base quando si calcola il numero iniziale di dadi che utilizzano i Judwan per un Lancio (Throw). Al solito, il numero di dadi che utilizza un giocatore che lancia dipende dalla distanza tra lui e il suo bersaglio.

1-4 hex 3 dadi

5-8 hex 2 dadi

9-12 hex 1 dado

Ad eccezione delle differenti fasce di raggio, un Lancio (Throw) da parte di un Judwan viene risolto esattamente come qualsiasi altro lancio. Nota importante: come concessione da parte del DGB alle squadre non-Judwan, un giocatore con Braccia Lunghe non può segnare punti bonus. Questo significa che le Strike Zone valgono sempre 1 o 3 punti, a prescindere da quale hex dentro la Strike Zone viene lanciata la palla.

PACIFISTA [Pacifist]

(Qualsiasi giocatore)

Il giocatore non farà del male intenzionalmente ad altri. Non effettuerà mai Slam, SLamback, o Lanciare deliberatamente la palla ad un altro giocatore. Non commetterà i falli (Sucker Punch) e Pestone (Stomp). L'unica volta in cui possono accidentalmente causare danno a qualcuno è se lanciano la palla ad uno Strike Hex mentre è già occupata da un giocatore. Se il Lancio manca il suo bersaglio designato potrebbe colpire e causare danno al giocatore nell'hes. Sebbene il Pacifista sarà molto amareggiato per qualsiasi infortunio provocato, questa è un'azione di gioco permessa.

PRIMA DONNA [Prima Donna]

(Guardie)

Il giocatore è stanco di colpire la gente e vuole in realtà essere uno Striker in maniera da

dimostrare la sua eleganza e abilità. E' un problema riconosciuto con alcune Guardie ed è ampiamente considerato come una conseguenza di un eccessivo numero di situazioni in cui hanno ricevuto colpi alla testa. Viene generalmente controllato con un potente farmaco psicotropo e un bel pò di urla dell'Allenatore. Se voi avete uno di questi giocatori in squadra, tirate un dado all'inizio della partita, subito prima di disporre i vostri giocatori sul campo. Con un tiro di 1, schierate il giocatore come Striker. Con un tiro di 2-6 schieratelo come Guardia. Se il giocatore viene schierato come una Guardia allora va tutto bene. Giocate come al solito. Se il giocatore viene schierato come Striker allora possiede alcune limitazioni e cambiamenti dovuti alla sua mancanza di addestramento adeguato per il ruolo. Non è un vero Striker, ma non è nemmeno più una Guardia completa.

* La sua armatura da Guardia (4+) viene rimpiazzata da una armatura da Striker (5+)

* Ottiene un guanto da DreadBall.

* Non riceve più alcun bonus per l'appartenenza ad un ruolo specifico. Ciò vale sia per i modificatori da Guardia che per quelli da Striker, essendo confuso non ne ottiene nessuno.

* La sua scelta di azioni e reazioni (alle palle disperse, etc) si basa sulla sua convinzione di essere uno Striker, non una Guardia, con un'unica eccezione: può scegliere lo Slamback come risposta se è disponibile come opzione (i vecchi riflessi condizionati sono difficili da contenere).

* Si muove come un Jack. Ad esempio, se può effettuare un'azione di Lancio (Throw) può muovere solamente di 1 hex, non una Corsa (Run) completa.

* Per qualsiasi altro aspetto il giocatore conta ancora come una Guardia.

CONVERSIONE VELOCE [Quick Change artist]

(Robot - Qualsiasi giocatore)

Il droide è stato progettato in maniera tale da modificare il proprio aspetto e riallocare risorse e potenza per adattarsi meglio alla mansione attuale.

Un giocatore con questa abilità comincerà sempre la partita come un Jack. Durante la partita egli può cambiare in una Guardia oppure in uno Striker utilizzando l'azione Trasformazione (vedere pag. 14). Una volta trasformato in un altro ruolo egli rimane in tale ruolo fino a quando effettua un'altra trasformazione con successo o la partita finisce. Le Trasformazioni permettono a un singolo modello di adattarsi alle necessità della situazione attuale sul campo, trasformandosi da un ruolo all'altro a seconda della bisogna. Un singolo giocatore può trasformarsi quante volte vuole durante una partita. Durante una partita un giocatore con l'abilità Conversione Veloce viene contato come appartenente al ruolo corrente, ai fini delle regole di gioco. Ad esempio, il giocatore può utilizzare le azioni e le abilità che sono appropriate al ruolo che assume in un dato momento. Un giocatore che è attualmente una Guardia non può Lanciare la palla, ma può effettuare Slam. Se lo stesso giocatore nella stessa partita, in seguito diventa un Jack allora può sia lanciare che effettuare Interferenza (Running Interference). Tuttavia, se continuasse nella trasformazione e assumesse il ruolo di Striker, allora non potrebbe più nè effettuare degli Slam nè Interferenze (Running Interference), ma potrebbe ancora Lanciare la Palla. In una lega, un giocatore con l'abilità Conversione Veloce guadagna e memorizza esperienza come qualsiasi altro giocatore, in base al ruolo assunto in quel momento. Quando è il momento di effettuare i tiri di avanzamento, egli può scegliere qualsiasi tabella di ruolo. Questo va bene, dovete solo però ricordarvi sempre di utilizzare le abilità relative al ruolo in cui è al momento, e che le opzioni disponibili per il giocatore cambieranno quando si trasformerà lui stesso. La questione su quanti giocatori sono permessi per ogni ruolo, per questo tipo di squarea, inizialmente ha creato alcuni mal di testa col DGB. La regola normale era che il doppio della dotazione iniziale di un dato ruolo fosse il tetto massimo per ogni squadra, ma allora i

robots dovrebbero contare come 6 Jack oppure 6 di ogni ruolo? Dopo un dibattito considerevole la decisione per maggioranza fu che i membri di una squadra di robot devono sempre scendere in campo come Jack, ma possono avere fino a 16 giocatori di questo tipo nel loro roster.

RECUPERO VELOCE [Quick Recovery]

Qualsiasi Giocatore

Normalmente se un giocatore fallisce un test armatura, cade e viene rimosso dal campo di gioco. Un giocatore con Recupero Veloce segue tutte le regole per i danni e per i test armatura ad eccezione di quando dovrebbe, al termine dei test, essere posizionato nel Sim Bin nelle posizioni 2 e 3. In questi 2 casi i danni subiti contano come se ne avesse subito 1. Ecco gli effetti di questa abilità:

0 danni= il giocatore rimane sul campo di gioco normalmente

1-3 danni = posiziona il giocatore nell'area 1 del Sim bin

4 o + danni = Il giocatore è morto. Rimuovilo dal campo.

ESIBIZIONISTA [Show Off]

Solo Jack o Striker

Alcuni giocatori amano enormemente essere osannati dalla folla e ci rimangono male quando durante la partita vengono fischiati o insultati. Gli strikers in particolare sono noti per mettersi in mostra e per tentare colpi inutilmente difficili solo perché vogliono farsi notare. Questo esibizionismo è stata la causa di alcuni ritiri per problemi di salute degli allenatori o la scissione del contratto da parte degli sponsor, però quando la folla esulta loro non riescono a fare diversamente.....

Il giocatore riceve 1 dado in meno quando effettua il tiro per fare Strike. Gli altri lanci non hanno questa limitazione

Se il giocatore ha successo nel tiro e fa uno strike questo conta sempre come uno *** Showboating *** (genera un Fan Check) sia se ha doppiato il risultato sia che non lo abbia doppiato.

SCIVOLATA [Slide]

Solo Jack

Il giocatore può eseguire un ****Dash**** in qualsiasi azione che lo fa muovere di almeno 1 esagono.

ALLUNGO [Stretch]

Qualsiasi Giocatore

Il giocatore riceve 1 dado aggiuntivo in ogni tentativo di **** Dash ****

LE REGOLE DEL DGB [The DGB Rules]

Quando la gente scoprì che Jesu Ortiz e la DGB controllavano il gioco, probabilmente non capirono a pieno cosa questo stesse a significare. Ad eccezione di tutto quello che avveniva sul campo di gioco Digby (meglio conosciuto per DGB) definì e controllò ogni possibile aspetto delle squadre da il metodo di reclutamento, al marketing, agli equipaggiamenti e al gioco. Tutto iniziò coi giocatori. Ci sono alcuni giocatori alieni che hanno dei vantaggi durante le partite?

Questo va sempre valutato anche contro tifosi e sponsor che sono sempre alla ricerca di più spettacolarità. Tutte le azioni violente nelle partite vengono poi riprese nei vari talk show serali anche se vengono prima rimaneggiati per renderli fruibili a tutti sebbene siano gravi infortuni. La partecipazione di squadre Judwan nei tornei per esempio ha causato prima di essere risolto una serie sospetta di omicidi nella corporazione. I Teraton continuano ad avere una serie di problemi in quanto hanno la naturale capacità di teletrasportarsi cosa che viola una decina di regole del gioco, per non parlare che rendono la macchina da presa quasi inutile. Tuttavia questa loro capacità offre una tale novità al gioco che la DGB non gli ha ancora permesso di parteciparvi. Di certo però non aiuta che uno dei più noti giornalisti dell'IGN, Shan Shandrat sia anche lui un Teraton, e quindi il pubblico continua a chiedersi perchè non possono vedere in campo una squadra di Teraton? Voci di corridoio dicono che non ci vorrà molto alla loro discesa in campo. Ovviamente ci saranno lamentele da parte delle altre squadre, passare da un unico teletrasporto consentito ad un'intera squadra. Comunque tutte queste notizie possono fare solo bene allo sport, o almeno così pensa il DGB. Polemiche e il dramma sono incoraggiati da Digby per fare divertire i tifosi e convincerli di tornare per vedere una nuova puntata. Questo è anche il motivo delle casacche così sgargianti delle squadre, come delle canzoni che cantano o i loro inni, fa tutto parte dello spettacolo- Il pubblico gode nel fischiare i i giocatori arroganti o la loro squadra avversaria sul campo di gioco, ma l'importante che anche se fischiate i Ling-Wu Shadows o i Bilder Grizzlers abbiate fatto fondo ai vostri crediti duramente guadagnati per venire a vedere questo spettacolo dal vivo.

ARBITRI ROBOT [ROBOT REFS]

Al giorno d'oggi tutti gli arbitri sono dei robot. Inizialmente questo gioco era arbitrato da umani e questo ha portato qualsiasi tipo di tentativo di corruzione sia finanziario che fisico.

Molte partite venivano rigiocate o addirittura annullate e quando gli scandali di corruzione, ricatto o minacce divenivano pubblici. Nei primi anni di vita il Dreadball era rinomato per le sue partite truccate e per la corruzione. I robot risolsero tutte queste problematiche. A tutti gli effetti i robot arbitri di proprietà della DGB sono incorruttibili. Incorruttibili dalle squadre, perchè sono programmati con il più aggiornato regolamento del gioco emesso dalla DGB e hanno un collegamento sicuro con "l'occhio del cielo" che così gli fornisce un punto di osservazione ulteriore sul campo di gioco. Con la corruzione e le minacce inefficaci, gli arbitri robot sono stati sottoposti all'ultimo mezzo di persuasione rimasto: la forza bruta. Molti robot arbitri sono stati distrutti sul campo di gioco a causa di "incidenti" che spesso sono causati da pesanti e corazzate guardie che piombano addosso ai robot arbitri all'improvviso. Questi eventi orchestrati con cura, ma all'apparenza innocenti portavano ad una maggiore carneficina sul campo di gioco in quanto non vi era più alcun arbitro a controllare il gioco. Gli attuali modelli di arbitri robot sono costruiti con l'ultimo ritrovato di armatura da combattimento, con una deliberata mancanza dei cuscinetti in gel balistici che compongono le squadre di robot e che sono vitali per loro

nell'arena.

Ora correre contro un moderno arbitro robot fa male! Questo ha ridotto di molto l'incidenza di arbitri danneggiati o distrutti portandola quasi a zero, e il gioco ora viene monitorato come Digby lo ritiene meglio per lo spettacolo e il divertimento. Parlando del monitoraggio, la DGB è stata criticata perché consente comunque di fare alcuni falli. Sicuramente potevano segnalare ogni fallo e fermare tutto il gioco. Con gli occhi anche dietro la testa (letteralmente nella maggior parte dei modelli) un robot arbitro potrebbe fare meglio di quello che fa, ma poi ci si chiede se il gioco resterebbe divertente o meno. Sembrerebbe che Digby pensa che il gioco ne perderebbe. Esattamente quello che succede è un segreto ma l'idea che si sono fatti i tifosi è che nei robot arbitri sia stato programmato un punto cieco che permetta ai giocatori di fare quello che vogliono se hanno la fortuna di riuscire a sfruttarlo. Questo si aggiunge alla tensione del gioco e va anche a modificare le tattiche di gioco possibili, ma l'importante che sia una cosa buona per i tifosi e gli sponsor.

NELLO SPOGLIATOIO [IN THE LOCKER ROOM]

Ci sono migliaia di squadre che giocano a Dreadball professionistico nella corporazione e su miriadi di pianeti e in centinaia di leghe. Una piccolissima parte di queste squadre e Mvp sono spiegate nelle pagine che seguono.

Questa selezione esamina alcune delle squadre più insolite e composte anche da non umani. Questo ampio spretto di razze rappresenta come è composto l'universo della Corporazione, e come è maggiormente incentrata sul profitto e sul commercio che su razza, colore o numero di braccia che hai. Almeno in questo la Corporazione è imparziale, cercherà di prendere i vostri soldi chiunque voi siate. La principale differenza tra le squadre qui di seguito rappresentate e le 4 squadre originali è la complessità di utilizzo.- Noi abbiamo assunto che tu un pò di esperienza di gioco e che tu abbia capito bene le regole base. Queste squadre richiedono che tu prenda la tua esperienza e provi tattiche più profonde e complesse con queste squadre meno ovvie. Queste squadre hanno già delle abilità iniziali che significa pensare maggiormente durante la partita. Se hai già appreso le basi del gioco tu sarai più semplice apprendere questi extra.

Queste nuove squadre sono anche un pò più varie e un pò più estreme nello stile di gioco rispetto alle 4 precedenti. Per questo motivo hanno bisogno di allenatori che pensino un pò di più e non si adattano bene a tutti gli stili di gioco. Comunque non ti demoralizzare troverai anche qualcosa che fa al caso tuo. Inoltre queste nuove squadre hanno un impatto maggiore sulle azioni dell'avversario. Soprattutto i Void Sirens e i Chromiun Chargers che richiedono ai loro avversari di pensare sempre come potrebbero reagire, cosa che non avviene per gli altri team. Per concludere, queste nuove squadre e questi nuovi mvp aggiungeranno un nuovo livello di considerazioni tattiche e di stili di gioco per le tue partite- .

CHROMIUM CHARGERS

Il dreadball è sempre stato considerato da molti un gioco nel quale si potevano assistere le prodezze degli organismi biologici. In un mondo dominato dalle macchine era come ritornare ai primordi uno scontro con fughe e attacchi e tutto all'interno di un brillante spettacolo sportivo. Ma i Robot sono arrivati lo stesso. Troppe grandi compagnie hanno interessi nel mostrare alle lobby i loro lavori nella cybertecnologia, una delle prime squadre che toccò il campo di gioco di dreadball furono i Shantek DmackDown III. Questa squadra soprannominata "gli oliati" causò enormi danni agli avversari tali da essere bandita senza che avesse finito il secondo incontro. Digby fu seppellito di cause da parte dei Team coinvolti, da parte dei parenti dei giocatori uccisi e dai loro fan. Come è stato possibile che questi esseri potessero scendere in campo? Tutto questo avvenne poco prima che una seconda squadra di robot potesse toccare il campo di

neodurium. I “nuovi oliati” erano differenti. I loro involucri in ceramica balistica erano ricoperti di cuscinetti in gel in modo che causassero un minor numero di infortuni, e la loro forza venne sottodimensionata per evitare che con un colpo potessero passare da parte a parte il tronco di un uomo. La folla inizialmente si addolcì e poi si eccitò da queste modifiche fatte e soprattutto per la loro nuova svolta.

Le regole di Dreadball spiegano chiaramente che ogni giocatore deve giocare in un ruolo preciso ma non tengono conto che un giocatore possa, durante la partita cambiare il proprio ruolo a piacimento. I robot possono. Iniziano le partite tutti come Jack, ma con una semplice modifica dei servomeccanismi possono passare a Striker o a Guardie, evitando qualsiasi violazione delle regole perchè hanno sempre e solo un unico ruolo ogni momento della partita. E’ questo che la folla ama.

I “nuovi oliati” sono ormai lontani, ora la squadra di Robot più famosa nella corporazione si chiama Chromiun Chargers. Ricorda che puoi scegliere di giocare questa squadra come Chromiun Chargers o come qualsiasi altra squadra di Robot, i valori di gioco saranno sempre gli stessi per qualsiasi squadra di robot anche se la tua sarà la più brillante.

	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Team di partenza	Costo	Note
Guardia	5	3+	5+	4+	4+	x0	/	Quick Change Artist
Jack	6	4+	4+	4+	4+	x6	14mc	Quick Change Artist
Striker	5	5+	3+	4+	5+	x0	/	Quick Change Artist

Extra: I Team Robot iniziano con 1 dado allenatore e 1 carta Dreadball

Curiosità

Data la belligeranza del lettore medio di DreadBall non sorprendente sentire che molti appaltatori militari utilizzano il gioco per testare i loro prototipi. I “Silicon State Snake” sono un esempio evidente con un elevato numero di ex-giocatori che sono saliti alle cronache delle trasmissioni dalle zone di combattimento, dato le loro pesanti corazzature e i loro potenti armamenti. Avere ex-sportisti fra le fila non fa mai male al morale delle truppe, anzi. Un gioco come DreadBall permette di testare la velocità e l’adattabilità della programmazione di un robot, nonché la sua resistenza fisica e il suo funzionamento dopo che è stato danneggiato.

I “Titanium Titans” invece abbandonarono il campionato “Mechinger” dopo una serie di sconfitte e invece di adattare i loro robot accusarono il regolamento di DreadBall di essere irrealistico e quindi sciolsero la squadra. L’inchiesta sui dodicimila morti su Randek IV portò alla scoperta che i robot di sicurezza erano costruiti dalla stessa ditta che era dietro i “Titanium Titans”, quindi anche nel combattimento reale non erano riusciti a distinguersi. L’insegnamento è semplice se un robot non riesce a fronteggiare quello che accade su un campo di DreadBall sicuramente non riuscirà ad affrontare un campo di battaglia.

LOCUST CITY CHIEFS

Di tutte le varie razze aliene che si possono vedere su un campo di DreadBall i Z'zor sono i più inquietanti da guardare. Un qualsiasi fan di DreadBall indurito da morti e lesioni converrà che le guardie Z'zor sono quelle più pericolose di tutto il gioco. Ma questo non ci renderà schizzinosi o la loro insolita resistenza spanverterà lo spettatore. Sicuramente è un grosso problema per gli avversari in campo, anche se fa sempre parte della sfida e poi ci si aspetta questo dai loro carapaci così rigidi.

Ma quello che è veramente inquietante è la loro assoluta alienità. Anche se ha dei tentacoli, John DOe, ha delle buone maniere e comunque sembra abbastanza sano di mente. Anche i Veer-myn sono mammiferi. Se la maggiorparte degli insetti si muove in maniera strana e ti guarda in maniera strana, gli Z'zor hanno tutto questo che lascia la maggior parte degli umani sconvolti.

I loro movimenti sono sbagliati, il loro linguaggio del corpo è sbagliato, si possono bloccare così istantaneamente che si è costretti a controllare che non si abbia inserito il fermo immagine.

Sul campo di gioco i Locust City Chiefs sono una squadra versatile con la loro unica guardia molto pericolosa nei contrasti. Si basano molto sui Jack che sono leggermente più mobili rispetto alle altre squadre, questo lascia spazio ai pochi specialisti di trovarsi nelle posizioni migliori per effettuare la mossa vincente.

Ricorda che puoi giocare questa squadra sia come Locust City Chiefs sia come qualsiasi altra squadra Z'zor, i valori di gioco saranno gli stessi per tutte le squadre, solo che la tua sarà più ronzante.

	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Team di partenza	Costo	Note
Guardia	5	3+	4+	5+	4+	x1	17mc	Fatto nulla!, Piedi saldi
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x5	9mc	Fatto nulla!, Scivolata
Striker	6	4+	4+	5+	5+	x2	11mc	Fatto nulla!

Extra: la squadra Z'zor inizia con 1 dado allenatore e 1 carta dreadball

Curiosità

Come per tutti gli alieni ostili presenti nel gioco i metodi esatti utilizzati dai loro sponsor per persuaderli a giocare sono segreti. E' abbastanza chiaro che gli Z'zor non sono uomini in giacca e cravatta e non hanno all'interno uomini che li controllano. Per un po' la spiegazione che trovavo più riscontro era che fossero costrutti robot, finché BuzzCut non schiacciò due di loro durante un furioso "pestone di insetti". I così detti robot erano completamente liquidi all'interno. Ora la spiegazione più comune degli esperti di DreadBall è che gli Z'zor sono reali e sono controllati in qualche modo da impianti sub-cutanei. Pochi fan sono a tutt'oggi ancora inquietati dalla

presenza dei Z'zor sui campi di DreadBall. E questo Rex Roth della DNN lo aveva scritto in un suo articolo, poi rapidamente fatto sparire, nel quale spiegava che l'idea di mettere gli alieni in Dreadball era parte di un programma psicologico gestito dai militari della Corporazione per desensibilizzare le future reclute su quello che avrebbero potuto trovare in combattimento. Una volta che li avete visti battuti sul campo di gioco di Dreadball è molto più facile immaginare di poterli battere su qualsiasi campo.

PELGAR MYSTICS

I Judwan sono una razza aliena placida, pacifica e calma. Come hanno fatto ad essere esiliati dal loro pianeta e come siano finiti a giocare a DreadBall è una storia molto lunga che impegnerà molto tempo per essere spiegata. Basti dire che sono stati sfortunati a vivere su un pianeta ricco di minerali e ancora più sfortunati a non avere un esercito che li potesse difendere. I giocatori Judwan sono pienamente consapevoli di essere stati sfruttati e forse anche traditi dall'impero della Corporazione per il quale ora giocano. Ma anche per questo come per tutto il resto i Judwan la prendono con filosofia. Infatti, il gioco del DreadBall rappresenta per i Judwan un punto di riferimento e un metodo per raccogliere fondi per un loro eventuale ritorno a casa. Sarà una dura lotta ma per molti altri anni vedremo ancora lo stile Judwan, che fa così impazzire i fan, sui campi di gioco di DreadBall. Il piccolo numero di squadre Judwan giocano uno strano DreadBall. Non hanno né guardie né Jack e non cercando di danneggiare i loro avversari, ma al massimo li mettono fuori gioco. Uno Striker Judwan non ha bisogno di un guanto per catturare o lanciare la palla, utilizza le sue lunghe e snelle braccia e le dita sottili per lanciare la palla a velocità uguali o superiori di quelle ottenute da altre razze. Le loro giocate sono veloci e sorprendenti con una tendenza a fare terminare velocemente il match per 7 a 0. Ricorda che puoi giocare questa squadra sia come Pelgar Mystics stessi, o come un altro team Judwan. I valori di gioco saranno uguali per tutte le squadre Judwan, e pur essendo la migliore in senso puramente numerico è utile ricordarsi che la vera vittoria si ottiene con uno spirito armonioso.

	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Team di partenza	Costo	Note
Striker	6	5+	3+	4+	5+	x6	15mc	Pacifista, Braccia lunghe, Fintare

Extra: Le Squadre Judwan iniziano con 0 dadi allenatore e 1 carta DreadBall

Curiosità

L'arte Mu'shen'wan è spesso descritta erroneamente da un non-Judwan come un'arte marziale, invece è la cosa più lontana dalla realtà. Mentre i movimenti fisici potrebbero essere visti come movimenti marziali, la mente di un praticante del Mu'shen'wan si perde in una meditazione sempre più profonda che poi è quella che caratterizza l'esperto di quest'arte. L'arte si apprende per mezzo di forme rigorosamente definite come i Kata delle arti marziali umane. Un principio centrale ed invariabile è che se il Mu'shen'wan viene eseguito con un'altra persona, quest'ultima non va toccata per nessun motivo. Il Mu'shen'wan è un'arte di non-contatto. I

Judwan hanno scoperto che quest'arte è molto utile sui campi di gioco di DreadBall. Invece di danneggiare i loro avversari li confondono e li inducono in errore con movimenti sinuosi ed aggraziati che sembrano fare andare il Judwan per poi scomparire nella direzione opposta.

Note

Le squadre Judwan seguono le normali regole sul numero limite di giocatori, in questo modo loro non possono avere più di 12 striker. Questo è dovuto al numero limitato di Judwan disponibili. Ovviamente così nella squadra ci sono 2 posti liberi che potranno essere occupati da Free Agent o da Mvp.

VOID SIRENS

La storia di DreadBall ha le sue radici nelle forze armate della Corporazione, e se in quegli eserciti vi erano uomini e donne così anche DreadBall ha dato accesso sia agli uomini che alle donne dal primo giorno. Quando lo sport è cresciuto di popolarità ed è diventato lo spettacolo vasto e altamente organizzato che è oggi, alcune squadre hanno continuato ad includere entrambi i sessi altre squadre hanno scelto di prendere o solo uomini o solo donne come scelta di marketing come si sceglierebbe il colore delle proprie maglie o il proprio inno. E' solo marketing. Le Void Siren sono una delle squadre interamente femminili più note con una illustre e lunga storia sulle spalle. Hanno battuto quasi tutti i top team e vale sempre la pena quando le passano sui Tri-video. La squadra si affida principalmente ai loro Jack e alla loro capacità di capire l'incontro e di bloccare le mosse avversarie con dei Running Interference, questo permette alle sirene di essere molto imprevedibili e di reagire velocemente a qualsiasi giocata avversaria. Qualsiasi squadra avversaria dovrà fare dei varchi molto più ampi per allontanarsi dai validi Jack delle Sirene.

Ricorda che puoi giocare questa squadra sia come le Void Sirens, o come un altro team umano geneticamente puro. I valori di gioco saranno gli stessi per tutte le squadre umane di questo tipo, anche se la tua squadra avrà molto più stile!

	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Team di partenza	Costo	Note
Guardia	5	4+	4+	4+	4+	x1	10mc	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x4	9mc	Interferenza
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc	

Extra: la squadra femminile umana inizia con 4 dadi allenatore e 0 carta dreadball

Curiosità

Le Void Sirens sono l'esempio di un diverso stile di squadra umana, che è utilizzato sia dalle squadre solo maschi, che dalle squadre miste e naturalmente dalle squadre femminili. Infatti questo stile è stato utilizzato anche dai Tronkers 29ers qualche volta. Quando si decide di giocare una squadra umana va deciso se si vuole usare lo stile delle Void Sirens o quello dei

Tronkers 29ers. Una volta che avrete deciso i modelli che utilizzerete non dovranno avere restrizioni se maschi o femmine. Se si vuole decidere di usare la squadra dei Tronkers 29ers per giocare con lo stile delle Void Sirens va benissimo, come il contrario. Allo stesso modo, si potrebbe mescolare modelli maschili e femminili all'interno di una unica squadra e dipingere tutto con gli stessi colori della maglia. L'unica cosa da controllare sempre è che bisogna tenere sempre fede a un rooster o all'altro, perchè rappresentano due stili di formazioni completamente differenti per questo motivo le statistiche di un rooster non sono intercambiabili con le statistiche dell'altro. Ad esempio un Jack dei Void Sirens non si può inserire al posto di un Jack dei TRonkers 29ers, puoi cambiare solo i modelli ma le statistiche devono rimanere le stesse. Se si utilizzano modelli diversi da quelli qui illustrati il vostro avversario dovrebbe capire comunque immediatamente quale rooster sta affrontando, in questo modo potrà vedere la vostra invettiva nel dipingere i modelli prima che lo battiate!

ANNE-MARIE HELDER

Gioca per qualsiasi squadra

Anne-Marie Helder è una presenza impressionante fuori dal campo di gioco di DreadBall ed è molto nota per la sua azione legale contro la DGB per permettere alle giocatrici un pò pienotte di potere giocare come striker. L'azione legale l'ha persa, ma in ogni caso la sua ambizione di giocare come striker un giorno non è stata intaccata. Lei, infatti, è disposta a giocare per qualsiasi squadra che gli dia la possibilità di farlo, e molte squadre sono ben felici di prenderla in considerazione perchè quando gioca come Guardia è una forza da non sottovalutare. Il più delle volte Anne-Marie viene persuasa a giocare in nel ruolo per cui è evidente (per tutti tranne che per lei) stata addestrata: la Guardia. Tuttavia cerca sempre grazie alle clausole del contratto di obbligare la squadra che la accoglie a farla giocare come Striker, e a volte ci riesce. Le voci che possa giocare come Striker nel prossimo incotro creano grandi scontri tra i suoi fan tanto da fare vendere i biglietti per somme molto ingenti. Il suo stile non è elegante e anche se insolito è efficace. Anche lei colpisce gli avversari come le altre guardie ma solo che quest'ultimi rimangono a terra più a lungo.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Guardia/ Striker*	5	3+	4+	5+	4+	9mc	Temprato, Prima Donna, Hey, questo fa male?

* Vedi anche l'abilità Prima Donna a Pag. (*****)

DBR7 - "FIREWALL"

Gioca per qualsiasi squadra

Fin dai tempi degli Oliers La stragande maggioranza dei Robot che giocavano a DreadBall erano costruite dalla Brize & Low nelle loro vastissime fabbriche orbitali di Nenrod. I robot della Brize

& Low sono conosciuti da sempre per la loro affidabilità e resistenza e la società è nota per l'antipatia che prova verso una concorrenza leale con altri costruttori. Lo stesso il mercato è troppo vasto e ci sono stati vari tentativi di altre grandi multinazionali di produrre robot e "firewall" è uno di questi. I primi robot della B & L erano fissati nei loro ruoli, mentre la ricerca era focalizzata nel tentativo di renderli sempre più versatili per fare fronte ad un ambiente di gioco in rapida evoluzione. Una volta risolto il problema della versatilità sorse il problema della variante Keeper. Per alcuni anni i migliori robot potevano cambiare solo i 3 ruoli base e la B&L si concentrò sullo studio di un nuovo metodo di trasformazione e il mercato dei Keeper stagnò. La Mutsunembu LLC colse al volo l'opportunità. In grande segreto loro produssero un nuovo e potente Robot Keeper con il nome di DBR7, e dopo 2 stagioni fu pronto per entrare sui campi di gioco e andare a ritagliarsi questa fetta di mercato. Purtroppo il loro tempismo fu terribile, in quanto nella stessa partita che vide scendere in campo il primo DBR7 dopo una valanga di pubblicità, vide farla la sua comparsa il nuovo MorphMod 444 della B&L che finalmente aveva risolto il problema della trasformazione e così potevano trasformarsi in uno dei 4 possibili ruoli. Di fronte all'inevitabile la Mutsunembu LLC decise di vendere i propri progetti alla B&L e di ritirarsi dal mercato dei Robot. Comunque l'unico DBR7 che giocò ebbe così tanto successo che la DGB decise di acquistarlo pagando il suo valore di PR (****). Ora dopo tanti anni sarebbe difficile immaginare il circuito MVP senza di lui.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Keeper	5	3+	5+	4+	3+	10mc	Fortunato, Piedi Saldi

LUDWIG

Gioca solo per le squadre Z'zor

Gli Z'zor sono appartenenti ad una vastissima razza (o forse razze) di creature insettoidi la cui completa gamma di forme fisiche è ancora poco compresa. Quando i Radion Roaches fecero scendere in campo Ludwing per la prima volta nella semifinale di Coppa Lashkey, la squadra avversaria protestò vigorosamente. Lui è così diverso fisicamente che si sosteneva che non fosse possibile farlo giocare con la squadra degli Z'zor perchè era fuori contesto. Dopo il rinvio della partita per una settimana, gli scienziati del DGB conclusero che Ludwing era così simile agli altri Z'zor che gli fu permesso di giocare. Quindi, continuando a protestare, gli avversari dei Radion Roaches dovettero comunque giocare la partita. La palla venne lanciata sul campo e prima ancora di colpire il muro dall'altra parte Ludwing l'aveva afferrata al volo in aria e era volato dritto sulla zona di strike fuori dalla portata degli avversari. Le urla della folla furono così forti che quasi fecero crollare il tetto dell'arena.

Multato più volte perchè vola nell'arena, Ludwing ha sempre un conto aperto con il DGB.

Ultimamente si è deciso di fargli indossare dei dispositivi per limitargli il volo a un lungo salto.

Anche se molto depotenziato con questo sistema, Ludwing rimane comunque un valido elemento all'interno di una squadra, e il ronzio delle sue ali riceve sempre la risposta in un suono simile da parte della folla assiepata sugli spalti.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Jack	6	4+	3+	4+	4+	10mc	Fatto nulla!, Salto, Scivolata

MEE-KEL JUDWAN

Gioca solo per le squadre Judwan

I Judwan sono un antico e nobile popolo che Cluster Panead .

I loro spiriti erano fortemente legati al pianeta stesso dove vivevano, il problema è che con l'avvento delle Kru-Garlen Industries è stato cancellato buona parte delle caratteristiche naturali della superficie del pianeta, senza che i Judwan potessero fare qualcosa, ma cosa potevano fare? Le stesse credenze che cercavano di proteggere gli proibivano di lottare per impedire lo scempio. Nonostante i tentativi di negoziazione e le loro suppliche la razza Judwan venne allontanata dal pianeta dalle squadre di sicurezza delle Kru-Garlen Industries e sparsi per tutto il settore. Dopo l'esilio il piccolo manipolo di sopravvissuti ha lottato contro l'estinzione. La salvezza da questa immane tragedia venne dalla mente del loro leader spirituale Mee - Kel ultimo erede al trono. E' stato un percorso difficile quello che li ha portati dalle loro terre ai campi di gioco di DreadBall, anche se ora sentono come casa loro.

Mee-Kel è modesto e senza pretese e si descrive come "sono solo un altro striker", ma date le sue abilità è comunque un altro Striker Judwan e per questo non va sottovalutato. Sul campo di gioco è facilmente distinguibile da un altro Judwan in quanto indossa un cappuccio, che si dice Kreeelat, in segno di lutto per la perdita del suo mondo. Questo segno distintivo normalmente attira le guardie avversarie, ma per tutti i Judwan e in particolare per Mee-Kel questo non è un problema in quanto ne vale la pena.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Striker	6	5+	3+	3+	5+	12mc	Pacifista, braccia lunghe, Fintare, Visione a 360°, non sento nulla

NIGHTSHADE

Gioca per tutte le squadre ad eccezione degli Asterians

Con un passato oscuro e uno stile di gioco dubbio e un debole per barare Nightshade è tristemente famoso. Sul campo di gioco inizialmente non è mai stato un giocatore tra i più spettacolari ed è stato sarcasticamente descritto dalla giornalista della DNN Shane McLansky come "ordinario e banale". Vedendo sempre più commenti simili a quello della giornalista Nightshade non ha comunque mai commentato. Dopo il rapimento, la tortura e l'esecuzione della giornalista McLansky (caso ancora irrisolto), i commenti su Nightshade hanno subito un percettibile cambiamento e la maggior parte lo ha iniziato a descrivere come "ispirato" e "di grande talento". Anche su questo Nightshade non ha rilasciato commenti. Non si è mai riusciti a trovare un collegamento tra Nightshade e qualsiasi attività illecita e nonostante alcune indagini in corso la sensazione è che non si scoprirà nulla. La cosa che impressiona maggiormente sono le strane coincidenze che avvengono intorno a lui quando si trova sul campo di gioco. L'illuminazione che si spegne nei momenti cruciali e gli permette di evitare gli avversari e apparire nelle Strike zone indisturbato, la pavimentazione del campo diviene improvvisamente instabile nei momenti più inopportuni per gli avversari. Tutto questo richiederebbe una straordinaria serie di competenze tecniche, nonché una grande quantità di fondi e un piccolo esercito di alleati. Certamente non è da lui. Naturalmente se vuoi andargli a chiedere se è colpevole di tutti questi reati devi tenere conto che anche se Nightshade non vuole commentare per certo lui sa dove vivi.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Striker	6	4+	3+	4+	5+	8mc	Sporchi trucchi

RICO VAN DIEN

Gioca per tutte le squadre

Rico è uno straordinario uomo di spettacolo. E' bello, ben educato, estremamente ricco e è l'ideatore di abiti di qualsiasi altro giocatore di DreadBall. Invidiato dagli uomini e amato dalle donne, Rico ha tutto e lui lo sa. Con la sua arroganza e il suo pavoneggiarsi in campo dà al pubblico quello che sono venuti a vedere. Rico sa quello che il pubblico vuole e glielo dà per questo motivo è diventato un modello per tutti gli altri giocatori e soprattutto per gli Striker. Il suo giocare con la folla è stato paragonato a quello di un musicista che suona il suo strumento preferito, costruendo le speranze del pubblico passo passo lentamente, per poi tacere e vedere il pubblico bollire in attesa che riprenda. Rico è un grande per le imprese.

Ha ricevuto molte offerte per giocare fisso in alcune squadre ma ha sempre rifiutato (anche se era stato tentato da un'offerta dei Void Sirens). Secondo Van Dien giocare come un mvp gli permette di rendere al meglio ogni partita in quanto in ogni squadra che milita è costretto a adattarsi a nuovi metodi di allenamento e di gioco. Se lo si giudica dai record ottenuti si può capire bene che questa filosofia ha un ritorno, soprattutto sulle nuove leve che sono state incoraggiate a seguire lo stesso metodo itinerante.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo	Note
-------	-----------	-------	----------	---------	----------	-------	------

	o					minimo per partita	
Striker	6	4+	4+	3+	5+	12mc	Salto, esibizioni sta

WILDCARD

Gioca per squadre di umani genetivamente puri o per gli Asterians

Una delle favorite dai tifosi di DreadBall è l'abbagliante Wildcard. Come Lucky Logan lei appare in quasi tutti gli spot della moda e sempre come Logan è specializzata a ribaltare in vittoria una sconfitta annunciata. Wildcard è una umana veloce e agile che indossa una divisa particolare e ha sempre un sorriso smagliante. Lei è una manna per le telecamere che molto spesso rimangono fisse su di lei anche se la palla è distante. Il suo aspetto è quello che la differenzia maggiormente dalle altre squadre di DreadBall, la sua tuta in particolare è molto più simile ad una divisa Asterian che a una normale tuta umana per DreadBall. Inoltre il suo abbigliamento sembra offrire una protezione simile alle Smartsuit Asterians, si irrigidisce in risposta all'assorbimento dell'energia cinetica. Questo le permette di apparire leggermente protetta, cosa che può incoraggiare i nemici ad avvicinarsi più di quanto sia per loro salutare.

Il suo stile di gioco e la sua filosofia si richiama allo stile di gioco alieno per questo motivo le viene permesso di giocare al loro fianco quelle poche volte che cercano aiuto fuori dalla loro razza. Sul campo di gioco i suoi movimenti sono molto tranquilli quando la sua squadra sta vincendo, ma non appena le cose vanno male raddoppia i suoi sforzi per cercare di vincere. Ogni mossa avversaria viene esaminata e lei è sempre alla ricerca di un punto debole per poterlo sfruttare a suo vantaggio. Tutta via appena la sua squadra torna in vantaggio lei torna a tranquilizzarsi e il suo stile di gioco torna a rilassarsi, è come se lei voglia tenere la partita in equilibrio piuttosto che vincere immediatamente.

Nota: Umani puri geneticamente

In un universo in gran parte popolato da alieni e mutanti, il termine "umano geneticamente puro" significa semplicemente quello che dice: né mutante né alieno. Nel caso di un MVP che giocherà per i team umani geneticamente puri sono attualmente limitati al Trontek 29ers, le Sirene Void, e le tue squadre sulla base di questi roster.

Ruolo	Moviment o	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Jack	6	4+	3+	4+	4+	9mc	Scivolata, equilibrare le sorti

WYN GRETH'ZKI

Gioca solo per le squadre di Robot

La maggior parte delle persone rimane molto stupita nello scoprire che Wyn inizialmente non era stato concepito come robot per lo sport. In realtà era stato creato come piattaforma di ricerca e solo all'ultimo momento era stato deciso di aggiungergli delle gambe da parte del team di sviluppo perchè erano troppo pigri per alzarsi e andare a vedere cosa stesse facendo Wyn, molto meglio che li raggiungesse dove erano loro. Inoltre venne finanziato da una generosa sovvenzione militare quindi non necessitava di un grande design o la smussatura degli angoli vivi, quindi Wyn nacque come prototipo di robot esploratore e si iniziò a testarlo all'interno dei laboratori. Anche in questo caso un enorme sperpero di denaro su un oggetto che si sapeva già non avrebbe mai lasciato i laboratori di ricerca. Alla fine i militari decisero di bloccare la ricerca e quindi congelarono ogni forma di finanziamento. L'intelligenza artificiale avanzata, il **data trawling** e la capacità di migliorarsi affinando la codifica era assolutamente troppo distante per quello di cui aveva bisogno l'esercito e per un'applicazione pratica in battaglia, era molto finanziare una pistola più grande. E fu così che Wyn venne consegnato ai venditori delle eccedenze dell'esercito per venderne le parti, invece venne acquistato dagli Orino Rocks una squadra minore del campionato di Sanecron South. L'idea era di usarlo come assistente allenatore per analizzare il gioco e suggerire miglioramenti caricandogli nella sua corteccia celebrale ogni dato su DreadBall, ogni singola partita registrata, la storia di ogni MVP e decenni di analisi post partita. La mattina successiva Wyn venne trovato già in campo che praticava esercizi che riuscivano a malapena a capire, non avevano acquistato un analista avevano appena trovato un nuovo giocatore.

Ruolo	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per partita	Note
Striker	5	5+	4+	3+	5+	11mc	Zigzagare, Vigile

YURIK "PAINMASTER" YURIKSON

Gioca per tutte le squadre ad eccezione degli Orx e Goblin

Yurik è arrabbiato . Lui è arrabbiato con il DGB , è arrabbiato con i giornalisti , ma soprattutto lui è arrabbiato con il Orx . Esattamente perché è arrabbiato è difficile da spiegare. Ogni volta che qualcuno glielo chiede, Yurik si infuria a tal punto che è difficile riuscire a capire cosa dica e quelle poche parole comprensibili sono irripetibili e spesso anatomicamente improbabili. I ricercatori del DGB hanno lasciato un vuoto nella storia passata di Yurik, la cosa però non sorprende data la segretezza di routine della sua razza.

FAQ, REGOLE E TATTICHE

Questa sezione contiene le più importanti FAQ (Domande frequenti) che un giocatore abbia su DreadBall. Anche se chiamarle Domande frequenti non è propriamente vero, perchè alcune di queste domande non sono state fatte da giocatori ma sono state aggiunte da me per rendere più semplice alcune parti del regolamento che ritenevo non completamente chiare.

Comunque continuerò ad aggiornare le FAQ sul mio sito:

<http://quirkworthy.com/2012/11/03/living-faq-dreadball/>

Se avete domande sulle regole del gioco, o se vedete un post su un forum da qualche parte si prega di indirizzarle a questo sito in modo che possa affrontare tutte le questioni in un unico documento, in modo tale che le domande ottengano una risposta coerente e ognuno ne ottenga un beneficio. Molte grazie.

CORREZIONI ED ERRATA

Purtroppo un paio di errori si sono intrufolati nelle regole principali durante il processo di layout.

Page 7: In the last sentence of the section on Game Terms, replace “The player with the most points...” with “The team with the most points...”

Page 36: Replace “Slam doubles opponent” with “Slam or Slamback doubles opponent”.

Page 65: Delete the reference to Guards on the Running Interference ability. Running Interference is Jack only.

ERRATA

Nel complesso sono molto contento del bilanciamento delle squadre e degli MVP in DreadBall, ma c'è un piccolo problemino. Numero 88 è troppo forte, e quindi modificarei come segue la sua abilità mente come l'acqua, resta molto forte ma non impossibile da affrontare.

FAQ

Le seguenti domande sono trattate in 3 step invece dei canonici 2. Quindi avremo uno step con la domanda (D), il secondo step con la risposta (R) e il terzo step con la spiegazione (S), in modo tale da potere parlare del tema della domanda se necessario. Questo dovrebbe spiegare perché una regola è come è, la storia del suo sviluppo e le implicazioni tattiche. L'intento è quello di dare una visione migliore e una maggiore comprensione delle decisioni dietro le regole e le regole stesse.

LANCIARE LA PALLA

D: Posso lanciare la palla a un giocatore avversario che si trova a terra sul campo di gioco? E se sì quali modificatori devo applicare (se ce ne sono)?

R: Sì. Il bersaglio non potrà schivare e si applicano i normali modificatori del Lancio.

S: Sembra un po' subdolo lanciare la palla contro un avversario a terra, è però in carattere con il gioco e non riesco a capire perché non si dovrebbe fare. Le regole spiegano che un giocatore bersaglio ottiene la possibilità di schivare il lancio se avviene nel suo arco frontale mentre i giocatori a terra non hanno archi quindi non possono avere il lanciatore nella loro parte frontale e quindi non possiamo Schivare. I modificatori e risultati ottenuti valgono come scritto tenendo conto che bersaglio non può cadere in quanto già sul terreno. Può tuttavia essere spostato indietro in altri esagoni dalla forza dell'impatto e può essere richiesto di effettuare controlli armatura per vedere se è rimasto ferito dall'impatto. Dal momento che sono sul pavimento che non ha fronte, quindi non ha bisogno di essere girato, se spinto indietro.

D: Se si ferisce un giocatore del tuo avversario per più di 3 rush colpendolo con la palla questo genera un fan check, proprio come se avessi sbattuto a terra il giocatore? Sarebbe il giocatore che ha effettuato il lancio a ottenere un punto esperienza?

R: Sì e Sì

S: Le regole per il Fan Check a pagina 48, non distinguono tra le cause, si occupano solo degli effetti. Se si ferisce un avversario per 3 o più rush poi si ottiene il Fun Check. Lo stesso vale per le norme dell'esperienza a pagina 57 "uccidendo un avversario o ferendone uno per 3 rush guadagni esperienza per "qualsiasi giocatore". Questa è una cosa pericolosa da fare, e gettare la palla agli avversari, quando non possono vedere che lo fai (e quindi non può schivare) è un buon modo per farli fuori dal campo. Tuttavia, è quasi garantito che provoca la fine del Rush, e quindi va tenuto in considerazione. Si noti inoltre che i dadi allenatore possono essere utilizzati per i controlli armatura (in quanto è un tiro normale), quindi i giocatori non sono vulnerabili come si immagina.

ALTRE AZIONI

D: Quando si esegue un'azione di evasione, si ha un modificatore di "- 1 per giocatore avversario che minaccia l'hex dal quale ti stai muovendo". Questo include il primo giocatore dal quale ci stiamo smarcando?

R: Sì

S: In questo caso specifico può sembrare un po' strano iniziare con 2 dadi invece che con 3, ma è stata una scelta per tenere sempre la stessa dicitura per il lancio di dadi e quindi si è deciso di aggiungere dei modificatori, in quanto lo smarcarsi con 3 dadi sarebbe stato troppo facile. Stessa cosa vale per il Dash.

D: Può un avversario perdere 1 dado anche quando si esegue una Slamback contro un giocatore con la capacità Grizzled, o questo vale solo per uno Slam?

R: Vale in entrambi i casi.

S: Un Slamback è solo uno Slam, fatto nel turno del giocatore avversario. Non ha una componente di movimento come uno Slam fa, ma in termini di calcolo modificatori e risultati è identico.

D: L'azione Alzarsi è l'unica azione che può fare un giocatore a terra?

R: Sì, se non sono dei Robot, in quanto questi ultimi possono usare l'abilità Trasformazione da terra.

S: A differenza del Judo che è uno stile di combattimento riconosciuto, in DreadBall si presuppone che le azioni vengano fatte dai giocatori quando sono in piedi e possono giocare. In DreadBall Xtreme non sarà esattamente così, ma poi lo scoprirete. Si noti che anche se non esistono altre azioni per i giocatori caduti da potere eseguire, ci sono una serie di abilità rilevanti, ad esempio Backflip and Roll.

LANCIO e SCATTERIG della PALLA

D: Se un portatore di palla inviato fuori dal campo come viene rilanciato la palla? Questa situazione può verificarsi in due modi che mi vengono in mente:

- 1) Il portatore di palla è stato selezionato in modo casuale per essere espulso
- 2) Egli è un Jack o un Keeper con l'abilità "STEADY" e ha fallito un tiro armatura.

La palla scatterà da dove il giocatore si trovava o viene rilanciata a centro campo?

R: la palla si disperde dall'ultimo portatore di palla.

S: Pensatela come se il giocatore è appena scomparso quindi la palla cade a terra e rimbalza via. Questo rilancio è in parte la possibilità di dare il possesso verso l'altro lato del campo e quindi fare un gioco più eccitante (DGB amano i giochi emozionanti), e in parte una scusa per cambiare le palle su come ottenere così danneggiati in uso. Questo impedisce loro disintegrazione in gioco più spesso di quanto non facciano (vedere le carte evento).

D: Se una palla si disperde su un Jack durante il suo Rush poi lui deve cercare di prenderlo (zero dadi perché è imprecisa)? Si applica anche se il Jack colpisce il portatore di palla e si disperde di nuovo su di lui? In entrambi i casi, terminerà la sua corsa se non riesce a prendere la palla?

R: Sì, Sì e Sì

S: Alcune persone sembrano trovare questo troppo duro . Io non lo credo . Per me questo è solo uno dei tanti modi per far terminare un vostro Rush sfortunato. Ho potuto ugualmente ho tirato un po 'di 1 e 2 o 3 (o anche 4 , a seconda) per raccogliere la palla , fallito un Dash o un Evade , e così via . C'è un sacco di spazio per essere un po 'sfortunati in DreadBall come ci sono nella maggior parte dei giochi che coinvolgono i dadi . Tuttavia , a differenza di quei semplici pezzi di dadi sfortunati , questo è spesso (non sempre) in base al posizionamento del modello e quindi il rischio può spesso essere ridotto da una giocata pensata. Ad esempio, se il Jack sceglie di piazzare un portatore di palla che cade verso sinistra o verso destra piuttosto che dritto all'indietro , e poi decide di non seguire poi la palla non può disperdersi a lui senza che rimbalza qualcun altro prima . Notare le due scelte che un allenatore ha dovuto fare per mettere il suo Jack ad un mero rischio 1/6 di avere la dispersione palla a lui . DreadBall è in gran parte un gioco di posizionamento, e il posizionamento esatto è quello. Io uso questa stessa spiegazione quando gli viene chiesto il Jack che ha la palla lanciata a lui e poi lo lascia cadere . Sapete dove la palla è lanciata e in quale direzione . Se il modello di un allenatore è in piedi nel posto sbagliato , allora il problema è del tutto prevedibile e poteva essere evitata . Io non credo nella costruzione di regole per " far fuori " la gente quando giocano spensieratamente perché incoraggia solo sciatteria , piuttosto che di abilità . Quando sto insegnando a qualcuno le regole spiego cosa sta succedendo , opzioni tattiche , importanti punti di decisione , permettono di "prendere spalle " , ecc. Tuttavia , non si può fare la stessa cosa con le regole scritte . In tutti le mie partite voglio che le persone pensano ai loro azioni e di prendere in considerazione i rischi ei benefici delle possibili mosse . Diversi giocatori accetteranno diversi livelli di rischio , e dipenderà dal carattere e dagli stili di gioco delle persone. Il fatto che si tratta di un rischio è una buona cosa in quanto va quindi considerato. Ci sono diverse conseguenze per eseguire azioni diverse e trasferirsi posizioni diverse , anche se la varianza è solo sottile . Si racconta anche una storia , che è un'altra cosa buona. Quello che non mi piace sta permettendo alle persone di fare cose senza conseguenze in quanto questo favorisce quello che io chiamo il gioco sciatto dove posso spingere modelli merito senza una vera cura o attenzione , e di essere nessuno peggio per essa . Spostandosi verso questo tipo di gioco è quello che vorrei definire come banalizzazione verso il basso . Penso che questa sia una cosa negativa . Si noti che se avete fatto la stessa cosa con un interferenza allora il vostro Rush non finirebbe in quanto non è il vostro Rush in quel punto. Lo stesso sarebbe vero se la palla è lanciata al giocatore a mia volta . La mancata cattura nel turno del tuo avversario non ha alcun effetto dannoso altro che non si ha la palla . E, infine , non dimenticate i dadi allenatore. Questi possono essere sempre utilizzati in tali circostanze per darvi la possibilità di fare mosse "impossibili" . E' per quello che sono in gioco.

D: Se un giocatore in grado di portare la palla viene spinto indietro in un esagono contenente

una palla vagante può provare a prenderla? Se è così, questo accade prima o dopo che il giocatore che spinge sceglie se segue la spinta o no? Cosa succede se un giocatore viene spinto indietro sulla palla e abbattuto nell'esagono?

R: Sì, un modello deve sempre cercare di raccogliere la palla se può. Questo accade dopo ogni follow-up. La palla disperde se cadi su di esso (comunque ciò accade) e lo fa dopo qualsiasi giocatore che ha spinto ha seguito (o scelto di non seguire).

S: I giocatori spesso non vengono spinti indietro sulla palla anche perchè questo mette in palio il possesso, ma può succedere. In genere questo avviene quando c'è una grande ammasso di giocatori che mettono si coprono a vicenda con Treat Hex. La cosa da ricordare è che la palla non può essere nello stesso esagono di giocatore senza che il giocatore ne sia in possesso. Per regolamentarlo necessiterebbe di rendere le cose molto più confuse di quanto hanno bisogno di essere. Quindi, se un giocatore entra in un esagono con la palla deve sempre cercare di prenderla se può (e disperdere se falliscono), o disperderla se vi passano attraverso e non possono prenderla.

KEEPER E RILANCIO DELLA PALLA

D: Può un keeper rilanciare la palla in un esagono occupato? Se sì il giocatore che si trova nell'esagono può cercare di prenderla?

R: Sì e No.

S: Le regole per il rilancio della palla non sono le regole scritte meglio e quindi necessitano di qualche spiegazione aggiuntiva. Le regole permettono di rilanciare la palla in qualsiasi esagono in campo, se si prende la regola letteralmente allora è semplice, basta scegliere un esagono e la palla finirà lì. Tuttavia questa regola non è destinata ad essere una versione migliore del tiro, e inoltre aggiunge che la palla giunta sull'esagono si deve disperdere. In effetti, la palla non atterra mai nell'esagono bersaglio e quindi non può essere catturata da un giocatore in esso (né può colpire un avversario o fare un colpo). L'esagono bersaglio è solo un punto di mira da cui partire per elaborare il suo posto effettivo di atterraggio. Un giocatore può tentare di prendere la palla quando si disperde in qualsiasi punto nel suo viaggio dalla esagono bersaglio, proprio come normale. L'unica differenza nella dispersione è che lo fa due volte. Alcune persone hanno suggerito che i giocatori non dovrebbero poter fare tentativi di cattura fino a dopo la prima dispersione, assumendo che la prima dispersione è l'imprecisione iniziale del Punt e che solo atterra davvero alla fine di esso. Anche se mi piace molto come interpretazione e lo considero una regola ragionevole, non è come le regole sono attualmente scritte. C'era una buona sintesi sulla regola del Rilancio e di come prendere la palla, in generale, dai forum che è: "Non si può mettere una palla su un giocatore senza che venga dispersa la cattura può avvenire solo quando la palla è dispersa su di te, o lanciata a te, o gettata a te. La palla si può prendere dopo che si disperde, non vedo come possa essere catturato, dove atterra." Proprio così.

RUNNING INTERFERENCE

D: Un giocatore che esegue una RUNNING INTERFERENCE deve fare uno Slam come una parte di tale azione, o può semplicemente spostare di un esagono, al fine di ostacolare un lancio, o mettere un esagono minaccia supplementare su un avversario, ecc?

R: L'allenatore può scegliere di fare solo il movimento, solo lo Slam o il movimento e lo Slam insieme.

S: Ah, avete notato le possibilità! L'esecuzione di un RUNNING INTERFERENCE è piuttosto potente, anche se il suo vero punto di forza esce solo quando si combina con un attento posizionamento. Le prime versioni includevano molte più iterazioni o possibilità ma le regole

divenivano troppo pesanti e si è deciso di non usarle. Questa versione ridotta permette una maggiore sottigliezza pur essendo molto semplice da spiegare e implementare.

D: Un giocatore che effettua una Running Interference deve eseguire uno Slam su il giocatore che ha interrotto o può eseguire lo Slam su qualsiasi giocatore?

R: Qualsiasi. Il turno del giocatore interrotto termina se se lui subisce uno Slam durante l'interferenza del Jack, non se il jack effettua lo Slam su un giocatore differente. Tuttavia il Rush della squadra termina se un qualsiasi giocatore perde la palla durante il Running Interference.

S: Spero sia chiaro. Sembra evidente per me, ma vale la pena di spiegare ogni evenienza.

L'idea del Running Interference è quello di rovinare il gioco avversario, ed è altrettanto fattibile sia abbattendo il giocatore che sta aspettando in posizione di tiro per fare lo Strike sia abbattendo il portatore di palla. Ecco perché permette la flessibilità.

D:

RUNNING INTERFERENCE

Lo Striker della Squadra A sta per effettuare il tiro, usando la sua ultima azione di squadra per quel turno, cercherà di effettuare un tiro da 4 punti dal Bonux HEx della Strike Zone, muovendosi prima di 4 caselle. La squadra B decide di usare il suo Running Interference per muovere un jack di un esagono all'interno della Strike Zone in modo tale da ostruire il tiro. Quando tocca di nuovo alla squadra A al termine del Running Interference di B, l'azione di Tiro di A non si conclude in automatico in quanto la zona è preclusa o il giocatore può nominare un nuovo obiettivo (per esempio un vicino compagno di squadra)? Il giocatore può decidere di continuare il suo movimento per rendere possibile il tiro effettuando dei Dash se necessario? Allo stesso modo ci sono le stesse opzioni se la Running Interference era stata usata per posizionare un jack nei pressi dello Striker (portatore di palla) per minacciarlo con la sua area di minaccia? In questo caso lo Striker può eseguire un Dodge prima di tirare?

R: L'azione della Squadra A continua normalmente dopo il Running Interference.

S: Guardiamo a pagina 42 del Running Interference: "L'allenatore avversario ferma immediatamente l'azione mentre tu effettui l'interferenza, per riprendere con l'azione dichiarata una volta che hai finito". Questo Significa esattamente quello che c'è scritto. L'azione continua come se nulla fosse successo, quindi se il giocatore ha lo stesso numero di caselle da percorrere le percorrerà, se dovrà fare diversamente potrà effettuare dei Dash o i Dodge. Tenendo sempre conto che se non perde la palla può continuare la sua azione normalmente. Quindi nel tuo esempio, dopo che il tiro è stato bloccato dall'avversario posizionando il Jack, lo striker può continuare a muovere, effettuare un Dash o un Dodge o cambiare bersaglio del tiro. Ricorda sempre che dichiarare il tipo di azione che stai facendo non il bersaglio della tua azione.

FALLI

D: Sono leggermente confuso dai falli e dalla loro differenza, si potrebbe un attimo riassumere?

R: Certo.

Sucker Punch = partendo dalla zona frontale dell'avversario portarsi alle sue spalle per colpirlo nella medesima azione.

Stomp= Eseguire uno Slam su un giocatore che è a terra di fronte a te.

Stall= Stare fermo (e di conseguenza bloccare) la casella gialla di ingresso dalla panchina, questo è un fallo perchè si blocca l'accesso al terreno di gioco.

Sneak= Avere più di 6 giocatori in campo nello stesso momento.

Distract the Ref= litigare con il Ref per distrarlo mentre un compagno di squadra commette un altro fallo altrove.

S: Ho cercato di dare ad ogni fallo un nome memorabile che descrive l'atto stesso. Speriamo che vi aiuterà a ricordare.

D: C'è qualche conseguenza nel chiamare fallo quando non lo è? Se non c'è, conviene farlo in modo tale che l'avversario sia costretto a non commetterli.

R: Non esattamente. Sebbene non ci sia regole legate all'aspetto negativo di gridare fallo a ogni azione, si ha bisogno di sapere che tipo di fallo è (perché funzionano in modo diverso).

S: Se non l'hai visto, cosa stai chiedendo all'arbitro di verificare cosa? Chi stai chiedendo che venga espulso? Non esiste il fallo generico e ti devo dire che l'intervento falloso si chiama prima di poter effettuare il tiro. Per lo più, però, sarebbe solo un comportamento estremamente fastidioso, e un rallentamento del gioco, che farebbe venire voglia di evitare di giocare di nuovo quella persona. Anche se non è tecnicamente fuori dalle regole, non posso dire di consigliarlo.

SEGNARE E VINCERE LA PARTITA

D: Posso segnare durante il Rush avversario?

R: Sì

S: Questo può accadere in un certo numero di modi, nessuno dei quali è comune, ma possono accadere e possono anche essere programmati dagli allenatori astuti. La cattura della palla da parte dell'avversario può avvenire in fase di lancio o durante una dispersione della palla, e un doppio successo può permettere un'azione gratuita di Lancio o Movimento che deve essere immediatamente eseguita, nel caso di un lancio se si ottiene uno strike sarà quindi ottenuto nel Rush avversario. Le due domande più comuni dopo questo sono che succede alla palla e lo strike fa terminare il Rush? Beh, la palla è rilanciata, così come è dopo un altro strike. Deve essere rilanciata altrimenti non si può andare avanti. Il giocatore originario perde il Rush solo se lui lo avesse perso in ogni caso (cioè se l'avversario non raccoglieva la palla).

Quindi, se lo Strike avviene perché il giocatore di Rush perde la palla che viene raccolta durante la dispersione dall'avversario, il Rush termina e termina a prescindere se il giocatore opposto segna o meno. D'altra parte se la palla viene rilanciata in campo e termina sul giocatore avversario o una guardia la disperde e la fa terminare sul giocatore avversario, il Rush al termine del tiro non terminerà perché la squadra che sta giocando non ha mai avuto il possesso della palla.

ESPERIENZA DEI GIOCATORI E AVANZAMENTI

D: Nel capitolo "Avanzamento dei Giocatori (a pag 57) le regole spiegano: " Un giocatore può avanzare di un singolo livello dopo ogni partita. Questo significa che un giocatore che ottiene 5 punti esperienza nella sua prima partita passa al rango 2 dopo quella partita e avanzerebbe automaticamente al rango 3 dopo la sua seconda partita (anche se non ottiene alcun xp in quella partita)?

R: Sì

S: Come l'esempio a pagina 57, spiega, i punti esperienza non vengono persi se non vengono spesi - semplicemente rimangono sul roster fino a che non accumula abbastanza per "comprare" il livello successivo. Si potrebbe anche lasciarlo fuori dal campo tutto e lui avanzerebbe al livello successivo se avesse avuto abbastanza punti. Basta immaginare che ha passato tutto il suo tempo in allenamento.

ESPANSIONI DELLE SQUADRE E LISTA

D: Posso avere più di 14 giocatori nella mia squadra, se non li schiero nelle riserve? Se non posso vuol dire che sarò sempre avere 13 giocatori se voglio prendere un MVP ogni tanto. Vale anche per i Free Agents? Una squadra completa non sarà in grado di approfittare di un bonus di Underdog, non importa quanto sia grande il divario potrebbe essere.

R: il limite di 14 giocatori comprende gli MVP e i Free Agent

S: Gestire questo limite è tutto parte della tattica, ed è una delle scelte difficili che dovete fare come Coach. Che fare, lasciare uno Slot per un MVP o riempire con tutti i giocatori, o ne lascio 2 e che faccio con i Free Agent?

Può essere un problema, e si deve fare scelte difficili. Ricordate però che il bonus Underdogs è anche utilizzabile per acquistare MVP quindi bisognerà tenere conto di questo quando si prenderanno nuovi giocatori nella squadra. Oltretutto appena le squadre progrediscono troveranno più utili i propri veterani che gli MVP o i Free Agent, e così una squadra può andare da avere un roster parzialmente vuoto quando iniziano, ad avere 12 o 13 giocatori e lasciando uno slot o 2 per un MVP quando che possono permettersi uno, ad avere un roster completo dei propri giocatori e usando solo le aste MVP come un modo di negarli ai loro avversari (guardarli contorcersi quando si alza il prezzo).

MVP

D: Può un MVP essere eletto Man of the match (uomo partita)?

R: No e nemmeno un Free Agent

S: I tifosi, i dirigenti, gli allenatori, i giocatori e anche il ragazzo che vende hot dog tutti si aspettano gli MVP metteranno su un bello spettacolo. Ecco perchè sono pagati tanto. Essere l'Uomo partita è una sorta di requisito minimo per un MVP, così nessuno penserebbe di attribuire loro il riconoscimento. L'idea del Man of the Match è quello di riconoscere i giocatori che mostrano la promessa e fare cose che non ci si aspetta - individui promettenti che vale la pena di guardare anche la prossima volta. Ciò esclude anche Free Agents che sono lì solo per una partita in quanto non saranno nella stessa squadra la prossima volta. Se hanno messo su un bello spettacolo potranno essere presi da qualche osservatore per una squadra ma non gli sarà mai assegnato il Man of the Match fino a quando non appartengono a una squadra a tempo pieno.

GIOCARE UNA LEGA

D: Nel corso di un campionato, come dovrebbero interagire le regole Underdog con le Amichevoli? Se sto leggendo correttamente, il valore Underdog è impostato sulla base della pianificazione della settimana, che il denaro viene utilizzato per acquistare MVP e / o Free Agents, e poi andare avanti con la settimana. E' espressamente detto che le squadre continuano MVP per eventuali Amichevoli giocano durante la settimana (p60), ma che sembra togliere il meccanismo di bilanciamento in quanto non è più basata sulle squadre che sono effettivamente giocando. Qualche consiglio per la gestione?

R: Come stanno le regole, gli MVP coinvolti non modificano la Classifica a Squadre in modo che siano effettivamente "invisibili" al meccanismo di bilanciamento per le partite amichevoli.

S: Ho notato questo dopo che il libro era andato in stampa. La maggior parte dei nostri playtesting erano concentrati sulle regole per le partite e le partite di campionato, con poco tempo per le amichevoli in mezzo. Ciò significa che il problema non è sorto. Ma hai ragione, potrebbe essere uno sbilanciamento. Quello che vorrei suggerire è una delle due opzioni, a

seconda del vostro stile di gioco. Da un lato si può lasciare tutto così com'è. Questo è quello che farei. D'altra parte, se volete una "equa" partita amichevole, si potrebbe estendere le regole a pagina 53. Il mio suggerimento qui sarebbe semplicemente aggiungere il costo del MVP per la Classifica a Squadre quando calcoli l'underdogs prima della partita.

D: Quando un giocatore muore quanto tempo si può aspettare prima di rianimarlo?

R: Devi decidere se rianimarlo o venderne il corpo durante la sequenza tra le partite, non puoi decidere dopo.

D: Posso rimuovere un giocatore dal mio roster se non lo voglio più?

R: Sì

S: Come si guadagna esperienza si può decidere che l'attuale equilibrio di tipi di giocatori nella tua squadra non è l'ideale, che di un giocatore è troppo cattivo, o semplicemente che il numero 6 è sfortunato. I giocatori possono essere rimossi dal vostro roster dopo ogni partita poco prima di aggiungere nuovi (potenzialmente fare spazio per i nuovi acquisti o MVP). Rimozione di un giocatore non costa nulla, ma non puoi avere i soldi indietro. Serve solo per guadagnare spazio nel roster. Si noti che i giocatori che vengono rimossi dal roster di una squadra spariscono definitivamente e non possono essere scelti in seguito da chiunque.