

Introduzione

La lega della foresta di Azure

benvenuti ad una prima occhiata di DreadBall Galactic tour Series.

Da quando DreadBall è stato introdotto dal GCPs, il gioco si è diffuso in tutta la galassia e qui vi sono alcune variazioni, tante quanti sono i pianeti nella Sphere.

Ogni libro delle Galactic Tour Series si concentra su come DreadBall sia giocato in una particolare area.

Questa espansione è tutto quello che riguarda la Azure Forest League, che ha origine dalla giungla della luna in cima allo spazio corporativo.

Come puoi vedere, il gioco su Azure Forest aggiunge alcune regole a quelle base di DreadBall creando nuove sfide e opportunità per i tuoi team ma mantenendo intatto il cuore del gioco.

Tornei

Le competizioni nel mondo di DreadBall riscaldano gli animi, e sia Leghe (Leagues) che tornei sono apparsi lungo tutto l'universo.

Nella seconda metà di questo libro tu potrai trovare una guida ufficiale su come poter svolgere torneo di DreadBall. Vi sarà una lista che contiene qualsiasi cosa tu hai bisogno di conoscere per giocare, per poter preparare il torneo e eventualmente chiarire tutte le piccole questioni o domande che inevitabilmente possono saltare fuori..

I capitoli dedicati al torneo integrano anche le regole per la *Azure Forest League*, così tu puoi settare parte del tuo torneo nel difficile ambiente di Azur IX...

Durante quest'anno la Mantic vi supporterà durante i tornei ufficiali ai FLGS (negozi ufficiali "amici") nel mondo alla ricerca del campione 2014 di DreadBall! Le regole, che qui trovate, sono state create con lo scopo di essere usate nei tornei e rendere il gioco più equo possibile per tutti i partecipanti. Se vorrai partecipare, assicurati di far sapere al più vicino FLGS che sei interessato.

MVPs dei supporter di Kickstarter

Dal 2012, quando partimmo col progetto su Kickstarter, chiamato DreadBall, è passato davvero tanto tempo e guardate dove siamo arrivati! Come parte di Kickstarter, i supporter hanno avuto la possibilità di avere se stessi immortalati come miniature del gioco che loro conoscono e amano.

Loro sono stati e sono parte del processo creativo, dall'inizio alla fine, con input sulla regole, background, arte, sculture, e schemi di colore. I primi premi di tutto quel lavoro ci sono adesso, insieme a noi tu potrai scoprire tre nuovi personaggi, le cui statistiche e dettagli sono alla fine di questo libro.

Ci sarà ancora un'altra possibilità di essere parte del gioco che avete creato, e ci sarà tra breve...

Azure IX – La Luna Blu

La *Galactic Co-Prosperity Sphere* è il più grande concentrato di potere nella galassia, una grande enclave di corporazioni e conglomerati che si spandono per centinaia di sistemi stellari.

La maggior parte dei membri di questa società sono umani, ma la GCPs accetta tutte le razze, ed è sempre in espansione alla ricerca di nuovi membri da aggiungere alle proprie fila.

Quando una delle navi da esplorazione della *SanMar Corporation* scoprì il grande pianeta blu al limite della Expansion Zone (zona di espansione), loro si aspettavano di ritrovarsi di fronte ad un pianeta perlopiù coperto da un oceano, e si mossero per dare un'occhiata da vicino. Furono sorpresi di scoprire che in realtà il pianeta era ricoperto di un minerale a tinta blu che ricopriva l'intero suolo sterile e secco del pianeta. Loro chiamarono questo pianeta Azure, aspettandosi di non diventare qualcosa di più di un semplice incrocio nelle rotte interstellari NavCorp, passarono oltre. È stato durante un giro di routine lungo la luna che trovarono qualcosa di interessante.

La nona luna non era molto diversa dal pianeta in cui orbitava.

Era formata dalla stessa roccia del pianeta intorno a cui orbitava ma anziché essere sterile, la luna era abbondante di vita.

Un'immensa foresta si spandeva lungo la sua superficie da Polo a Polo, con grandi montagne che svettavano tra gli alberi. Un gruppo di esplorazione fu mandata sulla superficie, tornando con campioni di prezioso minerale e racconti sulla flora e fauna esotiche.

Numerosi rapporti furono riempiti, permessi garantiti, fu una vera invasione di colonialisti e terra formatori che delinearono la nuova Zona di Espansione.

Dopo una serie di primi rapporti che mostravano una completa assenza di vite senziente, si rivelarono però incompleti quando una tribù di cacciatori primitivi fu trovata a vivere in cima agli alberi. Erano nervosi innanzitutto a causa dei nuovi vicini, apparivano soli o in coppia giusto pochi metri all'interno dei muri difensivi, e se si accorgevano di esser notati scappavano all'istante facendo perdere le proprie tracce.

Furono inviate diverse spedizioni nella giungla, ma per la durata di cinque cicli del progetto di colonizzazione non si ebbe successo. Un giorno però, creature avanzarono in massa, apparendo di nascosto negli alberi che circondavano un team esplorazione, essi si presentarono come Yndij: che tradotto significa semplicemente "il popolo" nella loro lingua. Si rivelarono in possesso di un linguaggio molto complesso e articolato, di una gerarchia sociale che implicava una grande intelligenza, al contrario della loro arretratezza tecnologica. La stretta di mano dell'amicizia fu tesa formalmente dai rappresentanti della GCPS, e gli anziani delle tribù accettarono. Gli Yndij sono benvenuti nella Sphere, e a loro vengono garantiti diritti abitativi per tutta l'area che non viene toccata dalle corporazioni.

La grande foresta

La superficie di Azure IX è composta da una delle più larghe ininterrotte zone di foresta di tutto il GCPS. Comunque la luna è più piccola di molti pianeti e incredibilmente il 53% della superficie è coperto da giungla, con il restante 36% di acqua ed un piccolo 7% di terreno montuoso.

Da quando la luna è stata colonizzata, più di 700 specie tra flora e fauna sono state scoperte, esplorando la superficie. Questo ecosistema è unico e diverso, molte specie non sembrano essere collegate a nulla che si possa trovare da altre parti, sia dello stesso sistema, che di altri. Tutta la ricchezza di questa foresta potrebbe ospitare infinite opportunità, specialmente in aree come la ricerca di nuovi materiali e ricerca medica.

Gli Yndij sono una razza estremamente riservata, ma abbiamo trovato il modo di scambiare alcuni dei segreti della foresta con alcune cose di cui loro potevano aver bisogno, tutto questo lavoro è stato fatto per fare in modo che il GCPS possa ottenere la loro più completa fiducia e migliorare i rapporti in un prossimo futuro.

Esodo di massa

Interessante, come nessun Yndij non offre informazioni a riguardo del rapporto tra la loro luna e il pianeta intorno a cui orbitano, la loro storia reale parla di un esodo di massa dalla loro terra maledetta. In questi giorni, gli storici stanno cercando di sbrogliare il mistero di Azure IX ed i suoi abitanti.

Il GCPS arriva su Azure

Azure IX è stato ormai colonizzato in circa due soli anni, ma è comunque un posto pieno di storia. Mazon Labs e Praexus Incorporated hanno entrambe costruito le loro stazioni di ricerca medica, gareggiando costantemente tra di loro. La Gorsch - collettivo di minatori fondato nei primi giorni della colonizzazione, adesso spedisce preziosi minerali fino alle zone più lontane della GCPS. Comunque, la luna è diventata un popolare punto d'incontro per i viaggiatori nella loro via per la frontiera, Nader Zaelos fu il primo a costruire un piccolo resort (stazione turistica) a pochi chilometri dallo spazio porto. La casa sull'albero multipiano offre una boccata d'aria, una stupenda vista della zona e interessanti attività outdoor, ma la maggior parte degli ospiti vengono qui per assistere al DreadBall.

È una piccola sorpresa vedere che il gioco preferito della galassia si possa trovare su Azure IX. I colonizzatori si affollano sulla luna e aumentano di numero, ed è solo una questione di tempo prima che una vera arena ufficiale venga costruita. La colonia è ancora agli albori, costruita con i materiali poveri che possono essere trovati all'interno di questo mondo, comunque la prima versione della arena presente è considerabile molto low-tech se paragonata alle altre nei mondi civilizzati. Queste limitazioni influiscono nel

gioco in diverse situazioni, ma, probabilmente, non arriveranno nuove migliorie, almeno non a breve, perché gli organizzatori si sono accorti che giocatori e i fans adorano questo cambio di stile, e preferiscono tener vive le peculiarità di queste arene. Presto, quelle che erano linee guida divennero regole e l'Azure Forest League nacque.

JungleBall!

La grande differenza tra il gioco ufficiale e quello che si fa su Azure Forest è che si gioca in un'arena all'aria aperta. DreadBall solitamente viene giocato in un posto isolato dagli agenti atmosferici, del pianeta dove si trova, tanto che temperatura, umidità, la gravità sono rigorosamente controllati per stare all'interno di parametri della DGB. Spesso ai nuovi giocatori ci vuole un po' di tempo per abituarsi ai continui acquazzoni e al caldo soffocante della giungla, per non parlare del fatto che giocano col pubblico a pochi passi! Gli spettatori sono separati dall'azione da solo un leggero, e flessibile, muro di plexiglas, tenendo giocatori e il pubblico molto più vicini tra loro rispetto ai campi regolari. Questo rende il ruggito della folla molto più ispirante, e talvolta il rumore fatto da fuori interferisce con gli interventi dell'arbitro. Ma come dicono gli sponsor, tutto questo fa parte dello spettacolo!

Vignetta:

Frm...

To...

Subj: Infelice.

Noi che abbiamo pagato una cifra incredibilmente elevata dunque ci aspettiamo di giocatori di altissimo livello. Altissimo livello. Lasciami chiedere: hai mai visto le gambe di Rico staccarsene gioco? No. Neanche io. Sistema questo prima che vada peggio.

La licenza DGB

Tutte le leghe (Leagues) aspirano ad essere ufficialmente registrate all'interno della DGB, e godere di tutta una serie di benefici, ma c'è una stretta lista dei crateri che devono essere raggiunti prima di poterne farne parte. Prima di tutte le altre cose, le arene devono passare una rigorosa ispezione sulla sicurezza, i RefBots (Arbitri) devono essere regolarmente aggiornati con il più recente software, e la tecnologia della arena deve sorpassare la soglia minima di accettazione. Comunque sia la DGB ritiene che applicare tutte le norme sia ingestibile, nel caso di piccole arene, allora preferisce preservare ciò che è vitale importanza per preservare l'integrità dello sport e prevenire infrazioni nella politica di sicurezza. Comunque sia le piccole leghe possono crescere in popolarità, con molti fan che preferiscono questo clima, più intimo, delle arene indipendenti. Una soluzione sarà presto pronta, per colmare queste differenze, questa garantirà la libertà pur godendo comunque di alcuni benefici della registrazione ufficiale e prende il nome di: Licenza DBG.

Ci sono comunque dei criteri per ottenere la licenza, ma questi sono molto meno esigenti, riguarderanno principalmente sia le basi del gioco, la sicurezza del pubblico, fino alla composizione dei team. Le leghe che hanno la licenza saranno seguite dai media approvati dalla DGB, dando grande risalto alle partite e un'audience più ampio. Più importante, le classifiche e le statistiche delle leghe con licenza possono essere trasportati all'interno delle leghe registrate, dando ai team molti gli incentivi per farne parte. Alla Azure Forest League è stata solo di recente consegnata la licenza, ma è comunque uno degli spettacoli più seguiti sul CorpsCast, e ha già attratto tantissimi famosi team come le Void Sirens e i Grosh Gearhead.

Azure Forest League regole

La Azure Forest League ha particolari e caratteristiche regole che rendono il gioco sia un eccitante variazione dall'originale ma anche una nuova sfida per esperti allenatori di DreadBall. Se tu vuoi settare il tuo gioco o la tua lega nella Azure Forest League, devi semplicemente modificare il gioco base con le seguenti regole.

1) Meteo. Questa lega è giocata in un campo all'aria aperta, dunque i giocatori sono esposti al meteo.

- 2) Nuove carte DreadBall. Ci sono 14 nuove carte DreadBall più una carta meteo di riferimento.
- 3) Benedizioni della giungla. Strane preparazioni sono disponibili per aiutare le squadre, fatte con piante esotiche del posto.
- 4) I tre incitamenti. I fans della Azure Forest League sono rinomati per il loro entusiasmo, e questa è dovuta in parte alla loro squadra cheerleaders.
- 5) Nuovi MVP. Gli Yndij MVP A'Teo è disponibile per essere giocato nella Azure Forest League.

Meteo

Le partite nella Azure Forest League mirano a replicare i primi match che furono giocati sul pianeta, rinunciando alle peculiarità di un ambiente sigillato che invece possiamo trovare nelle arene delle leghe registrate. Con questo si intende che le azioni avranno luogo in campo aperto, e i team non possono sperare sempre in un tempo perfetto! I migliori giocatori imparano presto a usare queste peculiarità a loro vantaggio.

C'è una carta meteo che verrà posta accanto al campo all'inizio del gioco. Essa riporta la lista dei sei tipi di meteo che possono influire sul gioco. Piazzate un dado di riserva (bianco) su questa carta per dimostrare l'attuale meteo.

All'inizio del gioco, dopo che entrambi i team sono stati posizionati, ma prima che la palla sia lanciata, l'allenatore del team di casa tira un dado. Questo è il meteo all'inizio del match. Fate appello alla carta meteo di riferimento per i dettagli.

Ci sono quattro nuove carte eventi cambio meteo (*Change of Weather Event*). Quando una di queste viene pescata il meteo potrebbe cambiare, la carta si gioca subito, poi tirate immediatamente un dado e applicate il corrispondenti effetti del nuovo meteo, seconda carta posta accanto al campo, tali effetti dureranno sino a che il meteo non cambia ancora. Giocatori che cominciano con una carta evento nelle loro mani possono giocarla in qualsiasi momento normalmente. Il cambio del meteo si risolve immediatamente come sopra.

Nota: questo ha effetto su *Slippery When Wet* e *Blood on the pitch* le due carte hanno lo stesso effetto, e non è cumulativo.

Carte DreadBall

Un set di extra carte DreadBall aiuteranno a catturare tutto il sapore della Azure Forest League. Prima di cominciare gioco, hai bisogno di risistemare il tuo mazzo di carte DreadBall seguendo questi passi.

1. Prendi la carta di riferimento per il meteo dalle tue nuove carte e mettila in un lato del campo così che entrambe di allenatori possano utilizzarla come riferimento.
2. Prendi uno degli *Enthusiastic Fans Event* dalle nuove carte (ce ne sono due) e piazzali vicino al campo questi eventi verranno giocati quando la partita comincerà.
3. Rimuovi 7 eventi casuali dal normale mazzo DreadBall. Questi non saranno necessari per la partita quindi mettili da parte.
4. Rimescola le carte rimanenti assieme, includendo le nuove 13, formando un unico mazzo per il gioco. Se vuoi far tornare il tuo mazzo allo stato originale, le carte della Azure Forest League sono visibilmente segnate e distinguibili e saranno facili da rimuovere.

Benedizione della giungla

La giungla è piena di strane e uniche specie di piante, che hanno un numero elevato di effetti. Molte preparazioni sono costituite da queste piante sono usate sia in medicina, sia per incoraggiare i guerrieri a gesta, di grande coraggio, in battaglia. Naturalmente, questi potenziamenti lavorano perfettamente nei

campi di DreadBall. Comunque, questi sono parte dei sacri riti del guerriero e non si possono trovare in vendita all'angolo di una strada. Prepararli richiede tempo e grande abilità, questi sono solo disponibili come premio per le squadre che dimostrano le loro abilità nell'arena. Gli sciamani delle tribù locali preferiscono conferire queste benedizioni ai perdenti, piuttosto che vincitori, come metodo per incoraggiare una sfida emozionante di due squadre che si equivalgono e giocano in modo onorevole. Nessuno vuole vedere soltanto una vittoria loro ambiscono ad assistere ad una vera sfida tra titani!

Dopo una partita di DreadBall, premiare le squadre come da regole. In aggiunta, le squadre che giocano nella Azure Forest League prendono onore come di seguito:

se il merce finisce con sette punti di distacco:

- ★ vincitore: 0 onore
- ★ perdente: 3 onori

ogni altra partita:

- ★ vincitore: 1 onore
- ★ perdente: 2 onori

se il merce finisce in pareggio

- ★ niente per nessuna squadra

L'onore acquisito deve essere speso immediatamente nelle seguenti "preparazioni" e può essere speso nella combinazione che uno preferisce. Comunque si può comprare la stessa "preparazione" più di una volta se si desidera. Gli onori non possono essere conservati tra match e match. Questi devono comunque essere riportati sulla scheda squadra come nota per ricordarsi.

Una "preparazione" può essere usata solamente una volta e può essere usata solamente nella prossima partita che giocherà la squadra. Dopodiché esse avranno perso la propria potenza e diventeranno inutili. Qualcuno dei giocatori che le usa pensa che queste mostrano ciò che loro sono comunque in grado di fare. Per usare una "preparazione", semplicemente l'allenatore dichiara quella che vuole utilizzare quando uno dei suoi giocatori fa il primo test o azione in cui la "preparazione" modifica le condizioni. Applica gli effetti come descritto qui sotto.

Un singolo giocatore può essere sotto gli aspetti di una sola "preparazione" allo stesso tempo e non può prendere un'altra sino a che la prima non ha esaurito i suoi effetti.

Preparazioni	Effetti
Trance (un onore)	il giocatore entra in uno stato simile alla trance quando qualsiasi cosa scompare eccetto il suo obiettivo immediato. Tutti i test di Evade del giocatore durante questo Rush ignorano i modificatori dei dadi dati dalle zone di controllo avversarie.
Feel the Giant (un onore)	giocatore a stento controlla la sua forza e la sua potenza e realizza un devastante Slam. Il prossimo Slam o Slamback fatto dal giocatore viene calcolato come se possedesse 2+ in forza.
Spirit Wings (un onore)	il giocatore si sente leggero come l'aria potrebbe svolazzare lungo il campo con la sola forza di un soffio d'aria. Tutti i test di Dash patti del giocatore durante questo Rush sono tirati contro il target (1).
Fearless (due onori)	il giocatore sa che niente lo può toccare ed è totalmente convinto della sua invulnerabilità. Ogni test effettuato dal giocatore durante questo Rush ignorano i modificatori di dadi dati dalle zone di influenza dei giocatori avversari.
Unstoppable (tre onori)	giocatore è il più potente guerriero che la sua razza abbia mai visto, almeno nella sua testa. Il giocatore può fare tante azioni Slams e può continuare a

muoversi per ognuna. Per il movimento da utilizzare durante questa azione si considera il suo movimento normale e conteggiando "l'inseguimento" come parte di questo. Se ha bisogno di fare un test di Dash per inseguire l'avversario questo verrà fatto soltanto dopo che il tiro di Slam è stato risolto. Questo si applica per tutta la durata del Rush del giocatore.

I tre incitamenti

La maggior parte delle arene sono progettate mettendo al primo posto la sicurezza. Nelle arene della Azure Forest League questo tema viene affrontato con un approccio meno severo, tenendo i fan vicini all'azione, e facendo in modo che sia facile per le cheerleaders aizzare il pubblico a fare rumore!

Quando tu hai delle cheerleaders in gioco nella Azure Forest League queste hanno alcune opzioni aggiuntive disponibili:

- ★ **Work the Crowd** (Aizzare il pubblico). Il pubblico si diverte a incitare il loro team quando le cose vanno bene, ma delle abili cheerleaders sono capaci di creare chiasso e rumore quando stanno perdendo! Dopo ogni azione di un qualsiasi giocatore della squadra fatte immediatamente un fan check (in aggiunta a qualsiasi altro tiro sia necessario fare). A questo punto nuovi una delle tue Cheerleader dal tuo Subs'Bench (panchina) fuori dal campo e dal gioco. Esse potranno ritornare più tardi, ma per adesso loro non sono più considerate in gioco.
- ★ **Flaunt It!** (Distrailo). Le cheerleaders escono fuori dalle fila per farsi notare, dopotutto è questo loro lavoro! Il loro scopo è quello di distrarre dal gioco i giocatori avversari durante i momenti più critici... Quando un giocatore avversario annuncia che vuol fare un test di qualsiasi tipo, applicate un modificatore di -2 al suo test. Se il numero dei dadi è ridotto a zero o meno si considera come se lui non avesse ottenuto alcun successo. Il giocatore comunque può avvalersi dei *Coaching Dice* come normale. Ora muovete una delle vostre cheerleaders dalla panchina fuori dal campo e dal gioco. Esse potranno ritornare più tardi, ma per adesso non sono più considerati gioco.

Se lo staff dell'allenatore riesce a supportare il gioco in maniera efficace potete far tornare le vostre Cheerleaders in panchina, oppure nello score track.

A'Teo Adysi

giocabile da chiunque nella Azure Forest League

Gli Yndij sono una piccola razza di bipedi primitivi, maestri nella caccia che vivono nell'armonia della loro ambiente.

Al contrario degli incoraggiamenti della GCPS a partecipare, a unirsi alla grande società e definire il loro ruolo nella galassia, loro rifiutano di abbandonare il loro mondo natale, e rimangono sconosciuti alla maggior parte dei cittadini della Sphere. A'Teo Adysi è un'eccezione.

La storia di Adysi ha ispirato infinite serie e documentari su CorpCast; dopotutto, chi può resistere alla sua storia? Viaggiando in cerca di fortuna, egli ha scambiato una manciata di pietre preziose per pagarsi il viaggio su una nave cargo e arrivare nel Core senza possedere un singolo credito.

La sua storia sarebbe potuta finire se non avesse conosciuto un grande appassionato di DreadBall nelle stradine di Osiah City. Le sue abilità e la sua agilità impressionarono un talent scout alla ricerca di una nuova giovane promessa, e il resto è storia.

Come unico giocatore della sua razza a percorrere il neodurium, A'teo non ha un team base, e ha scelto piuttosto di servire chi, di volta in volta, è disposto a pagare la sua sostanziosa parcella. Gli altri giocatori sembrano muoversi slow motion come onde attorno a lui, danza attorno a lenti Jack e Guards quando scatta per fare Strike.

	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per match	Note
Striker	6	4+	3+	4+	5+	12mc	Duck & Wave, Backflip, Jump, 360 Vision

Regole da torneo

I tornei di DreadBall sono giocati adattando le regole base di DreadBall. A differenza del gioco normale, queste regole sono state disegnate senza la progressione nella lega, giocatori acquisiscono esperienza, MVPs oppure Underdogs dominano in gioco, per favorire un tipo di gioco equilibrato e veloce che sposti tutta l'attenzione sulla partita che si sta giocando.

Questa sezione copre le regole ufficiali per creare un vero e proprio one-day DreadBall tournament (torneo da una giornata).

Organizzatori del torneo

Esattamente come gli sponsor della lega nel regolamento base, qualcuno deve essere in carica, e questo è la prima cosa che deve essere decisa. L'organizzatore del torneo sarà in carica per gestire l'evento, contattare gli allenatori, arbitrare le dispute, e tenere traccia di tutti i punteggi importanti. Queste funzioni possono essere delegate ma bisogna comunque esser sicuri che vi sia uno che mantenga tutta la responsabilità. Solitamente si sceglie di avere qualcuno dello staff del vostro FLGS (negoziario convenzionato), oppure il manager del vostro club, o un giocatore particolarmente ben organizzato, comunque sia siete sicuri che ognuno conosca ciò che va fatto.

È utile, per l'organizzatore, assicurare a tutti gli allenatori e organizzatori una copia di questo set di regole. Se l'organizzatore del torneo vuole correggere qualsiasi cosa di questo set per un suo particolare tipo di evento (con regole della casa, eccetera...), è sua responsabilità di fare avere tutti i gli allenatori una copia della o delle regole modificate.

Questo è un'ottima opportunità per organizzare il vostro torneo nella Azure Forest League, e usare le nuove regole di questo libro!

Vignetta:

Infoburst

Molti credono che vi sia una creatura senza nome che vive al di sotto del male, e si trovano numerosissime varietà di creature nel loro ambiente. LoXlhrat, ad esempio, può prosperare nel vuoto di un mare da una allo stesso modo come può farlo in un florido oceano.

Responsabilità degli allenatori

I tornei possono rivelarsi movimentati, sarebbe meglio prepararsi per ogni eventualità che possa avvenire durante lo scorrere della giornata. Chiunque giochi del torneo (riferito agli allenatori) sarebbe opportuno che avessero queste seguenti cose con loro:

- ★ Le loro miniature dipinte (e numerate) di DreadBall. Sarebbe opportuno per tutti gli allenatori di segnalare in modo chiaro quali sono le zone di influenza dei loro giocatori in modo da evitare confusione del momento più caldo della partita.
- ★ Le regole di DreadBall, più le stagioni due o tre si stanno giocando con squadre appartenenti alla stagione due o alla stagione tre.
- ★ Un campo di gioco se ce l'hanno.
- ★ Set di dadi colorati (sei per ogni colore) e un mazzo di carte DreadBall.
- ★ Un sette di segnalini per DreadBall, uno o più palle ed eventualmente una miniatura di un arbitro.

- ★ Tre copie compilate in maniera completa del loro team roster (una per l'allenatore/ una per l'avversario/ e una per l'organizzatore).
- ★ Una biro, colla ed eventualmente attrezzi per riparazioni di emergenza.

Responsabilità dell'organizzatore

Il direttore del torneo ha bisogno di assicurarsi che ciò che seguirà sia disponibile durante il torneo. Se dovesse trovare qualcosa che non funziona, dovrebbe contattare la Mantic, potremmo essere di aiuto!

- ★ Ricambi di tabelloni carte, dadi, palle e miniature di arbitri (RefBot).
- ★ Schede per registrare le partite: una ogni due allenatori (arrotondato per eccesso). Qualche d'una in più potrebbe essere utile avanti nella giornata.
- ★ Numerose penne.

Vignetta Infoburst

se sei capace di cercare la vera bellezza nella violenza di DreadBall, hai sicuramente bisogno di osservare le elaborate acrobazie fatte dai giocatori Asterian. Da nessun'altra parte tu puoi testimoniare al Natale il duca di dimostrazioni di dolore, frustrazione e qualche volta vera angoscia esistenziale.

- ★ Almeno due persone che fisicamente seguono il corso degli eventi. L'organizzatore del torneo può far partire l'evento, o comunque può avere qualche di un altro che gli dia una mano a seguire le partite! Più persone saranno disponibili per aiutare lo scorrimento dell'evento più facile sarà! Ci sarà bisogno di:
 - ◆ un coordinatore del torneo che terrà dietro ai risultati e i pareggi degli allenatori.
 - ◆ Un giudice che possa rispondere a tutte le questioni riguardanti le regole e possa risolvere tutte le dispute (e ovviamente che abbia buona conoscenza delle regole!)
- ★ Giocatori di riserva! Non importa quanto bene voi abbiate pianificato qualcosa e quanto sia piccolo o grande il numero delle persone che vi partecipa. Siate sicuri di avere qualcuno a disposizione per pareggiare il numero dei giocatori, e assicuratevi che abbia tutte le cose che sono state elencate precedentemente sotto il paragrafo responsabilità dell'allenatore.

Giocare partite

Preparazione del gioco

Prima di ogni partita prendersi 10 minuti per la preparazione. Durante questo tempo l'allenatore deve:

- ★ cercare il tavolo dove sono stati sistemati per la partita e assicurarsi di avere una scheda per registrare i risultati.
- ★ Salutare il suo avversario!
- ★ Tirare fuori i suoi modelli, segnalini, il team roster, eccetera...
- ★ Mostrare il team roster al proprio avversario e spiegargli gli acquisti che avete fatto e quali giocatori, se ce ne sono, a cui avete aumentato il Rank. Ogni giocatore "morto" dalle precedenti partite è totalmente guarito recentemente, l'allenatore comincia con il suo gruppo segnato sul roster, per questa giornata di torneo tutti resuscitano e tornano pronti a ogni partita.
- ★ Con l'avversario come testimone, tirate l'appropriata tabella delle abilità nel libro delle regole per avanzamenti che avete acquisito. Gli allenatori possono scegliere di tirare nella tabella da il regolamento base o uno fra la stagione due stagione tre. Segnate quali abilità ogni giocatore guadagna sul roster. Nota bene: le abilità così ottenute sono utilizzabili soltanto per questa partita. Le abilità verranno ritirate la prossima partita. Se un allenatore dimentica di tirare per ogni abilità che ha il giocatore, l'allenatore ha la possibilità di farlo prima che la partita cominci, il giocatore non potrà più acquisire abilità durante la partita, l'allenatore perderà dunque quell'opportunità! Se l'abilità Keeper esce da un tiro, tirate ancora a meno che non abbiate una miniatura Keeper.
- ★ Determinate chi giocherà in casa.

- ★ Preparate tabellone per il gioco, sistemate entrambi, come da regole, le miniature il calcio di inizio con sei giocatori per squadra in campo e i rimanenti nell'area di riserva.
- ★ Aspettate il giudice indichi che possiate partire, dunque giocate!

Giocare una partita

Gli allenatori giocano le loro partite seguendo le normali regole di DreadBall, si finisce al Sudden Death (tempi supplementari) se nessuno dei due ha vinto dopo che entrambe le squadre hanno giocato 7 Rushes ciascuna (totale 14 rush in caso di partite con due squadre). Tutte le partite finiscono entro 56 minuti, più quattro minuti per completare il Rush che si sta giocando in quel istante. È compito dell'organizzatore di tener conto del tempo.

Tabella:

Durante la partita, gli allenatori dovrebbero tener conto dei punti supporto fan (Fan Support points "Cheers"), i punti della partita e comunque ogni giocatore che abbia ucciso un suo avversario. Tutte queste cose dovrebbero essere registrate all'interno della scheda di registrazione della partita.

Fate attenzione a che tutte le partite vengano giocate con le regole più aggiornate. Ciò significa che tutte le regole saranno aggiornate alla stagione tre (e questo libro si è appropriato), inclusi i nuovi falli, i cambi al lancio della palla e i cambi al team Judwan, saranno utilizzati. Prego assicurarsi di essere familiari con tutti i cambiamenti prima di giocare.

Fine partita

Una partita finisce quando si raggiungono una delle seguenti condizioni:

- ★ Un allenatore vince per sette punti di distacco.
- ★ Alla fine del 14° rush un allenatore vince avendo il segnalino che segna il punteggio della partita a suo favore.
- ★ Un allenatore vince facendo punti durante il Sudden Death (tempi supplementari).
- ★ Il giudice dichiara la fine del tempo di gioco. A questo punto, non si possono più fare il dado, e nessuna miniatura può essere attivata. Si registra nel risultato che si è ottenuto e si prende quello come risultato della partita.

Nota che il giudice vi darà gli ultimi quattro minuti per terminare la partita (warning time); quando vengono cominciati i quattro minuti non possono cominciare nuovi Rush. In altre parole, l'allenatore che attualmente è attivo completa il suo Rush, oppure la partita raggiunge la fine con uno dei metodi spiegati prima.

Durante la partita, il giudice può avvertire quanto tempo rimane, così da far sapere all'allenatore quanto tempo manca, 20 minuti alla fine, 10 minuti a fine quattro minuti finali (warning time) e dunque ultimo Rush!, Un minuto rimasto, STOP!.

Risultati della partita

Una volta che la partita è finita (per ogni ragione spiegata prima) entrambi gli allenatori si riuniscono per riempire la scheda riepilogo della partita (Record Sheet) e la consegnano nella mano degli organizzatori. Entrambi gli allenatori devono essere presenti.

Nella scheda dei risultati ci dovrà essere:

- ★ Il numero della partita.
- ★ Il nome dei giocatori della squadra e i numeri corrispondenti.
- ★ Il nome di team e le razze.
- ★ Il risultato e il turno di gioco in cui si è conclusa la partita. ("SD" sta per "Sudden Death" o tempi supplementari).
- ★ Il numero totale del Fan Support "Cheers" guadagnato in questa partita da ogni allenatore.
- ★ Il numero di avversari che ogni allenatore ha ucciso.

Nota che il risultato il turno di gioco sono registrati semplicemente evidenziando con un cerchietto il numero appropriato nella sezione dedicata, questo è l'esatto duplicato dei turni e del punteggio che si possono

trovare nel tabellone gioco.

Le schede fotocopiatabili si possono trovare nel retro del libro, oppure possono essere scaricati dal sito www.manticgames.com/free-rules.html

L'evento solitamente segue questa tabella:

- ★ Ogni torneo consiste in quattro round di partite a DreadBall, usando tutte le regole del manuale base e quelle provenienti dai volumi stagione due e stagione tre (con quella piccola eccezione di come ci si annota l'esperienza, la progressione nella lega, MVPs e Underdogs). Potete comunque avvalervi delle risposte che sono presenti nella FAQ di DreadBall www.quirkworthy.com.
- ★ Ogni partita non dovrà durare più di 60 minuti (56 + 4 "minuti conclusivi"). Il giudice può chiamare sia l'inizio della partita che la fine (e i vari stadi intermedi).
- ★ Nel primo rango di gioco, di allenatori vengono accoppiati in maniera casuale. Nella seconda e nelle seguenti round di partite, dell'attore sono assegnati ai propri avversari basandosi sul sistema svizzero (dunque gli allenatori dovranno affrontare avversari dello stesso livello).

Suggerimento per le partite durante un torneo

10:00-10:30	Registrazione
10:30-11:40	Partita 1
11:40-11:50	Pausa
11:50-13:00	Partita 2
13:00-13:50	Pranzo
13:50-15:00	Partita 3
15:00-15:20	Pausa
15.20-16:30	Partita 4
16:45-	Premiazione

Assegnare i punteggi

Il relatore registrano il punteggio del torneo basato sui risultati che hanno collezionato in ogni partita:

- ★ 3 punti per ogni vittoria con sette punti di vista.
- ★ 2 Per ogni altra vittoria.
- ★ 1 Un punto per un pareggio (un punto per ogni allenatore).

Il vincitore

Finiti tutti e quattro i rounds di partite, l'allenatore col più alto punteggio è il vincitore. Se in un evento succede che due o più allenatori finiscono il torneo con lo stesso punteggio, i seguenti fattori sono usati per determinare la classifica ed eventualmente lo spareggio:

1. L'allenatore con il più alto punteggio di fine partita, sommate tutte le quattro partite che egli ha giocato (per esempio una che ha vinto di 6, una che ha vinto i 3, una che ha perso di 1 punto e una che ha vinto di 4 punti = $6 + 3 - 1 + 4 \times 1$ totale di 12 punti).
2. Se gli allenatori non possono essere suddivisi col metodo cui sopra, l'allenatore con i più alto punteggio di supporto fan Fan Support "Cheers" ottenuto in tutte le partite è vincitore.
3. Se ancora non si riesce ad ottenere lo spareggio, si va al pubblico Slam-off!! (Scontro fuori dal campo) entrambe gli allenatori prendono quattro dadi e tirano uno slam contro l'altro, come fossero loro a darselo, si tirano 3 dadi si ottengono successi al 4+ (i 6 come da norma si ritirano). Simulare fisicamente questo slam non è necessario, ma può essere comunque divertente... L'allenatore che raggiunge il maggior numero di successi è il vincitore. Ogni pareggio deve essere ritirato (si fa

sempre uno slam) prima o poi ci sarà un vincitore!

Dopodiché, l'allenatore con più uccisioni totali viene premiato come "l'allenatore più sanguinario"!

Indipendentemente dal gruppo in cui sta partecipando nel torneo, è solitamente un buon gesso avere premi anche per "il team meglio dipinto", "l'allenatore sportivo", o altri particolari successi rilevanti dei vostri allenatori, come ad esempio l'allenatore fortunato o quello che ama di più il gioco sporco (ovviamente si tratta di quello che ha fatto più falli!), E il più importante delle "medaglie di legno" il premio per l'ultimo arrivato. Dipende tutto da voi!

Team partecipanti tornei

Gli allenatori dovrebbero preparare e consegnare le copie dei loro Team Roster per l'evento. Tutti i giocatori dovrebbero essere numerati nel Roster e dovrebbero avere un modello a cui corrisponda il numero giocato in partita.

Ogni allenatore può scegliere un solo singolo team iniziale tra quelli elencati nei vari regolamenti di DreadBall: il regolamento base, la stagione due, o la stagione tre.

Quello scelto comincia con i vari dati allenatore, carte DreadBall, giocatore iniziale elencati nel rispettivo libro.

Nota bene che Judewan sono stati corretti e aggiornati rispetto alle regole presentate in stagione tre.

In aggiunta, tutti gli allenatori riceveranno addizionali 20mc da spendere sui loro team. Questi potranno essere utilizzati per:

- ★ Comprare giocatori addizionali dal loro team al costo che potete trovare sul manuale §.
- ★ Comprare fino a 2 dadi allenatore al costo di 6mc per dado.
- ★ Comprare fino a un paio di carte allenatore in più al costo di 10mc per carta.
- ★ Comprare avanzamenti extra per i vostri giocatori al prezzo di 5mc per abilità. Questa cosa funziona esattamente come per le regole delle partite di esibizione (Exhibition Matches) a pagina 46 (del manuale tradotto in Italiano comunque è DA VERIFICARE!!!) del manuale base. Fate attenzione che ogni avanzamento viene tirato all'inizio di ogni singola partita.
- ★ Comprare allenatori o cheerleaders al costo di 8mc ognuno come spiegato a pagina 8 del volume stagione due.
- ★ Comprare un tiro nella tabella Free Agent a scelta dell'allenatore (tra stagione 1,2, o 3) al costo di 10mc.

§ Ricordate di fare il conteggio finale dei singoli giocatori che coprono le posizioni all'interno di una squadra, non si possono avere, in un team, più del doppio di giocatori per ruolo di quelli presentati nella squadra iniziale, ad esempio: non ci possono essere più di 2 Guardie in un team di Void Siren, e così via.

Ogni acquisto dovrà poi essere aggiunto al Team Roster. Lo stesso Roster dovrà poi essere usato in tutte e quattro le partite durante il torneo (come sempre ogni abilità verrà comunque ritirata all'inizio di ogni singola partita).

Ogni credito non usato verrà perduto. Gli allenatori non possono cambiare le scelte dei loro acquisti durante le partite.

Infoburst

Sebbene gli allenatori provino a fare del loro meglio per assegnare loro un nome, gli Zee usualmente si riferiscono a se stessi e agli altri semplicemente come "Zee". Loro insistono sul fatto che questo non ha mai creato alcuna confusione per loro, ma molte persone sospettano che questa sia una parte di un elaborato scherzo che da lunghissimo tempo va avanti.

Regole del torneo

- ★ Tutte le miniature utilizzate in una campagna devono essere miniature della Mantic, almeno di non essersi messi precedentemente d'accordo con l'organizzatore del torneo, ogni giocatore/ allenatore/ Cheerleader devono essere opportunamente rappresentati dalla miniatura appropriata. Nota bene che le Void Siren e Trontek 29ers possono essere utilizzati per rappresentare entrambe i team delle corporazioni; gli allenatori dovranno specificare nel foglio di registrazione se stanno utilizzando le miniature Trontek come Void Siren oppure viceversa.

- ★ Le partite andrebbero giocate con spirito di sportività; ogni dubbio dovrebbe essere prima risolto controllando l'appropriata sezione del manuale delle regole prima di consultare un giudice.
- ★ Prima del via, siate sicuri di essere presenti alla preparazione iniziale della partita. Per ogni cinque minuti di ritardo, i giudici potrebbero assegnare un punto alla squadra avversaria.
- ★ I giudici si riservano di penalizzare allenatori che dovessero barare oppure tenere un comportamento antisportivo. Questo è a discrezione dell'organizzatore dell'evento. L'organizzatore dovrebbe informare gli allenatori, che giocano nella serie di eventi da lui organizzati, o all'interno della giornata, di ogni provvedimento o punizione a cui potrebbero essere sottoposti. Questo potrà essere gestito nella forma di: cartellini gialli o rossi, riduzione dei punti oppure altre.
- ★ I giudici possono considerare la possibilità di dare un tempo extra ad ogni partita qualora vi fossero dei ritardi per qualche ragione (intervento dei giudici, caso di incendio, invasione aliena...). Questo andrà gestito caso per caso in base alle proprie esigenze.

Scorrere della giornata

Prima dell'inizio della giornata, l'organizzatore del torneo dovrà fare:

- ★ Stampare numerose copie di questo set di regole per far sì che ogni allenatore abbia con sé il proprio.
- ★ Leggere tutto il set attentamente e assicurarsi di avere tutto pronto.
- ★ Stampare e preparare le schede di registrazione partita e le strisce di registrazione. Avrai bisogno di stampare una copia della scheda di registrazione della partita ogni due allenatori del torneo. Una volta che è stampato questa la poi dividere strisce. Puoi mettere tutte queste strisce in un'unica pila con le schede per la registrazione del gioco, una ogni due allenatori, una striscia di registrazione per ogni allenatore.
- ★ Numerare le strisce di registrazione.

Durante la giornata, il coordinatore del torneo ha questi compiti:

1. Prima che l'evento cominci, assicurarsi di avere abbastanza tavoli a disposizione. Numerare ogni area di gioco, questo renderà molto più facile gestire alcune situazioni durante lo svolgimento! (Un'area di gioco è considerato lo spazio fra due persone che stanno giocando una partita. Nota questo perché tu potresti avere dei più di una area di gioco all'interno di un solo tavolo!) Prendi la striscia di registrazione "partita 1" e ponila su ogni tavolo.
2. All'arrivo degli allenatori, dare ad ognuno di loro una striscia di registrazione, e chiedere di completarla e di restituirla appena possibile. Se un allenatore non ha una copia del suo Roster per l'organizzatore del torneo dovrà completare la sezione dedicata sulla striscia. Se egli ha una copia da consegnare è sufficiente lasciare quella zona in bianco.

Una volta che vengono restituite, ricopiare tutte le informazioni su un foglio elettronico o di un registro. La Mantic potrà provvedere a darvi un esempio di foglio elettronico in Excel che potrete usare.

3. Una volta che tutti gli allenatori sono stati registrati, dividete in coppie casuali. (Se qualcuno è finito in coppia con un suo storico avversario, divideteli e dategli due nuovi avversari).
4. Al termine degli partita che è stata giocata e di ogni scheda di registrazione è stata consegnata, registrate tutte le informazioni sul foglio elettronico e assegnate i punti torneo se necessari. Tutte queste informazione dovranno essere gestite dall'organizzatore con la massima velocità! Siete sicuri che i giudici abbiano dissipato qualsiasi controversia così che l'organizzatore non venga interrotto. Se si vuole limitare il più possibile ritardi, il coordinatore dovrebbe avere:
 - A. Il totale di tutti i i punteggi ottenuti dagli allenatori (vedi assegnare punteggi pagina due).
 - B. Il totale di tutti i Cheers degli allenatori.
 - C. Fare una graduatoria degli allenatori in base ai punti del torneo (per esempio dal più alto al basso), usando i Cheers per gli spareggi.
 - D. Da in cima alla lista fare le coppie degli allenatori. Assegnando alla prima coppia (quella col massimo dei punti) il tavolo 1, alla seconda coppia il tavolo numero 2, eccetera eccetera. Se qualcuno dovesse affrontare un giocatore con cui ha già giocato nella giornata, voi potete, a vostra discrezione, spostarlo in un altro tavolo adiacente. È raccomandabile però che non facciate questo nei primi tavoli in cima classifica.
 - E. Assicurate che ogni tavolo abbia delle nuove schede di registrazione per la prossima partita.

5. Dopo la quarta partita, tornate a fare un'ulteriore graduatoria degli allenatori, così da poter finalmente annunciare il vincitore. Siate sicuri di avere con voi qualche premio da consegnare, come il trofeo che di arrivato con questo pacchetto!

Kickstarter MVPS

"Il veterano"

Può essere giocato da chiunque eccetto chi è geneticamente un puro umano.

Solitamente quando si sente dire "io sono uno dei primi giocatori di DreadBall" si tratta della solita frase ripetuta dai vecchi MVPs. Comunque sia, quando un giocatore conosciuto come "il veterano" dice una cosa del genere, potrebbe essere vero.

James "il veterano" Syler è certamente in giro da tanto tempo, e ha diverse cicatrici che lo provano. E non solo cicatrici, egli ha anche diverse protesi, impianti tutta una serie di "trofei".

Per moltissimi anni egli è stato un elemento di punta dei team Trontek, muovendosi da uno all'altro e ogni volta aumentando il cachè dei suoi contratti. Comunque sia, al giorno d'oggi si è ormai stancato della gestione dei team Trontek e non vuole più averli tra i piedi se non come avversari.

Tutte le sue motivazioni vennero alla luce durante il pareggio nella finale Thudweiser Cup VIII quando uscì dal campo con un'espressione di disgusto. Da allora ha giocato come MVP per moltissime squadre non ha mai più per i suoi vecchi capi.

Durante gli anni è sopravvissuto a numerosi infortuni ed è stato resuscitato ben più di una volta. Questo lo rende molto più cauto rispetto molti altri Strikers, e le protesi che hanno usato per rimettermi in sesto mi danno un aspetto unico. La moderna tecnologia medica applicata su di lui non potrebbe essere più evidente, ma come dice lui sarà ancora in giro per tanto tempo e queste ferite non sono nuove. Infatti, in questi giorni, le ultime ferite sono quasi tutte state riparate da inserti in titanio che però lo rendono ben più difficile da battere.

Infoburst

Un recente studio della VitaCarb rivela l'impressionante dato che l'84% di tutti i giocatori di DreadBall hanno almeno tre protesi permanenti.

Le ultime scoperte sul campo fatte da corporazioni come la Praexus si ricordano che la parte di queste protesi sono indistinguibili da gli organi e gli arti originali.

	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per match	Note
Striker	5	4+	3+	4+	5+	12mc	Duck & Wave, Grizzled, Quick Recovery

Thunder Chris

Giocabile da chiunque.

Quando DreadBall ascese nella classifica degli sport più seguiti dal pubblico. La grande popolarità spostò la maggior parte degli sponsor in questa nuova attività tanto che il vuoto lasciato negli altri sport li fece quasi scomparire o morire. Alcuni degli altri giocatori si ritirarono volentieri, altri si lamentarono con la stampa sportiva al riguardo al trattamento subito. Sono i genitori però provarono convertirsi.

Chris Nord era già conosciuto come il primo difensore per i Grandine Groundhogs prima di entrare a far parte di DreadBall, quando gli sport a zero-G andavano ancora per la maggiore. La sua fama però subì un'improvvisa fermata, quando fu ricoverato d'urgenza dopo di una ferita molto grave durante i quarti di finale contro gli Alamo Alligators. Sebbene fu oggetto delle immediate attenzioni dei team medici, decisero comunque di porlo in uno stato di crio-genesi nella speranza che la futura scienza medica fosse in grado di salvarlo. E ce la fecero.

Quando Chris si risvegliò, il mondo dello sport era molto diverso da come sono ricordato. Egli si recò prima dove si giocava a zero-G e poi nelle palestre immerse nelle profondità di vasche piene d'acqua dove si era allenato, ma al suo posto vi trovò le arene di DreadBall.

Fu un vero choc. La sua famiglia era emigrata nei sistemi esterni ed era introvabile. Il suo sport preferito era morto e i suoi appassionati scomparsi. Solo raggio di luce rischiarò le sue giornate ed avvenne quando andò a riprendersi gli interessi dei suoi depositi in banca, si ritrovò ricco come non mai. Dopo qualche settimana di perplessità, Chris decise che doveva trovare un nuovo scopo per la sua vita, decise che voleva di nuovo raggiungere la vetta del mondo sportivo. Ovviamente, si dedicò DreadBall.

	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per match	Note
Jack	6	4+	4+	3+	4+	12mc	Grizzled, Even The Odds, 360 vision, Treatening

Drake

Giocabile soltanto da domani puri o Teratons.

Non è da tutti giorni poter assistere a una particolare combinazione di ingegneria genetica, robotica, e ologrammi di luce solida in una arena di DreadBall, questo può avvenire solo con Drake ed il suo "Dynamic Dinoborg". La cavalcatura del dinosauro era in origine stata creata dai laboratori Shujimi-Tech per i Teraton con come parte di un piano che prevedeva di far consegnare ad una mascotte dei cereali nel momento di breakfast. Comunque sia, il risultato ottenuto non fu ciò che si aspettava. Al momento in cui il dinosauro fu osservato da un piccolo gruppo di umani in gita alla fabbrica, egli si legò istantaneamente ad uno di essi scambiandolo per la loro madre, ed allora si convinse di essere figlio di uno degli ospiti del tour.

Questo rese la creatura inutilizzabile per fini pubblicitari e fu regalata al ragazzo, Drake. Egli prese presto a cavalcarlo durante le partite in strada di DreadBall, la sua fortuna venne quando fu notato da un membro del DGB. Il resto, come già sapete, è storia.

Ovviamente tutto cominciò senza che un bambino di sette anni potesse entrare nel mezzo di una arena di DreadBall durante una partita. Ovviamente no. Il Capo del dipartimento salute e sicurezza ebbe quasi un collasso quando l'idea gli venne suggerita, e non fu comunque molto felice più avanti. Comunque sia, il gruppo marketing (senza menzionare le cifre) furono molto determinanti nello sviluppo dell'idea, specialmente a i legami commerciali che si erano avuti con la ditta di cereali e tutti i contratti che vi erano implicati. I fans erano in delirio nessuno aveva visto mai niente di simile, e sbavavano dalla voglia di farci un giro. Sicuramente vi doveva essere un modo per renderli felici.

Un compromesso fu raggiunto. Il ragazzo fu rimpiazzato da un'esatta replica fatta di un ologramma di luce solida. Questo durante le partite "cavalcherà" il dinosauro nell'arena, così anche gli avversari avranno qualcuno contro cui interagire. Durante la partita il vero Drake controllerà il suo animale dalla panchina, la sua replica olografica ripeterà e trasmetterà tutti i suoi comandi al Dinoborg con le mani e le ginocchia, come un normale fantino sarebbe. Messo in pratica il sistema funzionò sorprendentemente bene, e la Shjimi-Tech trovò un sistema per rimediare e sistemare tutti i contratti che aveva fatto per la mascotte. Infatti, se andate a guardare le ultime dichiarazioni, secondo l'azienda loro avevano pianificato tutto da molto tempo.

	Movimento	Forza	Velocità	Abilità	Armatura	Costo minimo per match	Note
Guardia	5	3+	4+	5+	4+	12mc	Can't feel a thing, quick recovery, Really Lucky, Steady

REGISTRAZIONE PER ALLENATORI

Nome Allenatore
Squadra
Nome della Squadra
MC Spesi

Ruolo	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Costo	Note

Nome Allenatore
Squadra
Nome della Squadra
MC Spesi

Ruolo	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Costo	Note

Nome Allenatore
Squadra
Nome della Squadra
MC Spesi

Ruolo	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Costo	Note

Nome Allenatore
Squadra
Nome della Squadra
MC Spesi

Ruolo	Movimento	Forza	velocità	Abilità	Armatura	Costo	Note

Allenatore in Casa				Partita 1				Allenatore Fuori casa			
Incitamenti										Incitamenti	
Morti										Morti	

Segna il risultato finale

7	6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Segna il Rush Finale

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	SD*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----

Se la partita è stata vinta con la Sudden Death dall'unica squadra che ha giocatori che possono lanciare, Scrivi qui la squadra vincente: _____

Allenatore in Casa				Partita 2				Allenatore Fuori casa			
Incitamenti										Incitamenti	
Morti										Morti	

Segna il risultato finale

7	6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Segna il Rush Finale

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	SD*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----

Se la partita è stata vinta con la Sudden Death dall'unica squadra che ha giocatori che possono lanciare, Scrivi qui la squadra vincente: _____

Allenatore in Casa				Partita 3				Allenatore Fuori casa			
Incitamenti										Incitamenti	
Morti										Morti	

Segna il risultato finale

7	6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Segna il Rush Finale

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	SD*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----

Se la partita è stata vinta con la Sudden Death dall'unica squadra che ha giocatori che possono lanciare, Scrivi qui la squadra vincente: _____

Allenatore in Casa				Partita 4				Allenatore Fuori casa			
Incitamenti										Incitamenti	
Morti										Morti	

Segna il risultato finale

7	6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Segna il Rush Finale

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	SD*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----

Se la partita è stata vinta con la Sudden Death dall'unica squadra che ha giocatori che possono lanciare, Scrivi qui la squadra vincente: _____