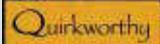


DREADBALL™

Un juego de Jake Thornton

Componentes	4	Entrando en el Campo.....	13
Humanos.....	4	Golpear.....	14
Marauders.....	4	Pruebas de Armadura.....	15
El tablero	5	Robar.....	15
Colocar y mover miniaturas en el tablero.....	6	Lanzar.....	16
Encaramiento y Hexágonos de Amenaza.....	6	Lanzamiento de Strike.....	17
Extremos del Campo.....	7	Levantarse.....	17
Llevar el Registro.....	7	Extras	18
Ganar el Juego.....	7	Apurar.....	18
Reglas del Dreadball	8	Esquivar.....	18
Pruebas y Tiradas de Dados.....	8	Recoger el Balón.....	19
Secuencia de Tirada de Dados.....	8	Equipos de Dreadball	19
Doblar.....	9	Trontek 29ers.....	20
Dados de Entrenamiento.....	9	Greenmoon Smackers.....	20
Comenzando una Partida	10	Skittersneak Stealers.....	21
Lanzamiento del Balón.....	10	Midgard Delvers.....	21
Dispersión del Balón.....	11		
Jugar un Asalto.....	11		
Finalizar un Asalto.....	12		
Acciones.....	12		
Acciones Gratuitas.....	12		
Correr.....	13		
Esprintar.....	13		

CREDITOS

Concepto y Diseño del Juego:  Quirkworthy
Jake Thornton (www.quirkworthy.com)

Soporte Desarrollo: James M Hewitt.

Arte de la Caja: Stephen Tappin.

Arte de Logo y Tablero: Georges Clarenko.

Arte Interior: Robin Carey, Roberto Cirillo,
Ali McVey and Chris Webb.

Diseño Gráfico-Maquetación: Sean Turtle (www.wgdr.co.uk).

Fotografía: Ben Sandum.

Pintura: Golem Painting Studio.

Jefes de Prueba de juego: Jody "Numbers"
Barton, James M Hewitt.

Prueba de Juego: Jez Allum, Elliot Bairstow,
Mark Bairstow,

Rich Baker, Neil Dixon, Stewart Gibbs, Matt
Gilbert,

Richard Godfrey-Oakley, Jacob Graham, Anthony
Holloway, Ashley Hunt, Richard Jeffery, Matt

Lewis, Pete Kijek,

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

Traducción: Sheila Ayut, Rodrigo García, Carl
Hofferber, Claudia Zuminich.

Maquetación y corrección traducción: Sheila
Ayut, Claudia Zuminich.



COMPONENTES

En la caja del juego DreadBall encontrarás todas las miniaturas, dados y otras piezas que necesitas para jugar.

LOS HUMANOS

Los Trontek 29ers se componen de tres tipos de jugador.



GUARDIÁN



JACK



STRIKER



GOBLIN JACK



GUARDIÁN ORX

LOS MARAUDERS

Los Greenmoon Smackers sólo tienen dos tipos de jugadores, y cada uno es de una raza diferente.



Dados

Hay 3 colores diferentes de dados en DreadBall. El equipo Local tiene dados blancos. Esto coincide con el color de su Banquillo, registro de puntuación y demás. Los Visitantes tienen dados rojos para coincidir con sus áreas del terreno de juego. Los dados finales son azules. Estos son usados por ambos jugadores y se les llama

HOME

VISITORS

DB

DB

Marcadores de
Acción

Marcadores de
seguimiento

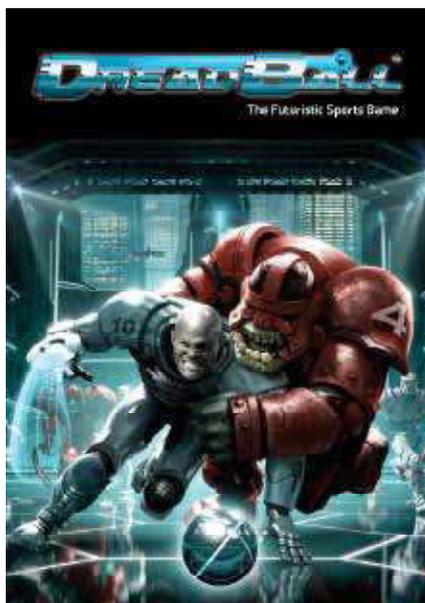
Contadores

Cada jugador tiene 5 Marcadores de Acción de Equipo, que te permiten llevar el registro de cuantas has hecho en tu Asalto. Estos contadores están codificados por colores para el equipo Local (blanco) y para el Visitante (rojo). Los dos registros del campo también necesitan contadores para poder llevar seguimiento de qué Asalto se está jugando y quién está ganando. Algunos eventos afectan a un jugador específico durante un tiempo, y estos contadores se usan para mostrar de qué jugador se trata (sólo en la versión de lujo).

Libro de Reglas

Este es el libro al que estás mirando.

DreadBall The Futuristic Sports Game



EL TABLERO



Un jugador sólo puede lanzar un Strike (y marcar puntos) si se encuentra en la Zona de Strike situada junto al Hexágono de Strike al que esté apuntando.

Cada jugador defiende las Zonas/Hexágonos de Strike de su propio color, e intenta marcar en los Hexágonos de Strike del color del oponente. De los tres Hexágonos de Strike en los que puedes marcar, los dos más cercanos valen 1 punto cada uno, y el más distante vale 3 puntos por Strike, ya que es más difícil de conseguir.

Además, se puede ganar un punto extra por Strike si lo haces desde el hexágono de Bonificación, ya que es un lanzamiento más complicado. Es el hexágono de la Zona de Strike más alejado del Hexágono de Strike y que para distinguirlo mejor, está marcado en una sombra intermedia de rojo o blanco. Un Strike bonificado tiene, por tanto, un valor de 2 o 4 puntos, dependiendo desde qué hexágono de Strike hayas apuntado.

Además de las Zonas de Strike y los Hexágonos de Strike, hay algunas marcas más en el tablero.

El tablero representa el típico terreno de juego moderno de Dreadball de cualquier estadio especialmente construido de los planetas centrales. El terreno está dividido en hexágonos, formados a partir de un compuesto de neodirium de alto impacto al que, en ocasiones, se les da texturas y relieves para proporcionar una pisada segura a los jugadores. Esto no es universal; otros estadios tienen terrenos de juego con superficies lisas, supuestamente para limpiar la sangre con mayor facilidad...

Cada hexágono está rodeado por una fina pero brillante luz que ilumina a los jugadores cuando cargan a través del campo. Alrededor del borde del terreno hay una pared sólida, construida de forma que coincide con los hexágonos en su borde más bajo, alisándose a medida que se eleva, y atravesada sólo por las dos puertas de los Banquillos. El público puede ver a través de las paredes de carbonita transparente, pero no pueden alcanzar a los jugadores y están protegidos de la bola - un mecanismo que evita bajas en ambos lados.

El color básico del terreno de juego es negro, pero muchos hexágonos están coloreados o marcados de forma distinta para indicar zonas especiales.

Las zonas más importantes son las Zonas de Strike. Hay 6 Zonas de Strike en el campo, 3 rojas y 3 blancas. Cada una está formada por 8 hexágonos unidos a un único Hexágonos de Strike. Los hexágonos rojos y blancos que componen estas zonas están todos marcados con círculos concéntricos, como ojos de buey. El objetivo en el que hay que impactar para conseguir un Strike es el Hexágono de Strike, que está marcado con una versión uniforme del color de esa zona.

El hexágono en el que el Árbitro comienza cada partido está marcado con una línea de cuadros blancos y negros. Simplemente coloca la miniatura ahí al empezar el juego (sólo en la versión de lujo).

A cada extremo del terreno hay un único hexágono de entrada delineado en amarillo. Son los puntos de acceso para los jugadores que entran y salen del terreno de juego al banquillo. Sólo puedes mover dentro y fuera del campo si este hexágono no está bloqueado por un jugador. Cuando muevas, se cuenta este hexágono amarillo como el primero en tu movimiento. Cuando retires a un jugador del terreno de juego, deben de hacerlo desde el hexágono amarillo. Ningún jugador debe permanecer en el hexágono de entrada del entrenador contrario (salvo usando reglas avanzadas - consultar versión de lujo).

Ten en cuenta que sólo es necesario retirar jugadores del campo de esta modo si eliges retirarlos. Si los jugadores son heridos se colocan inmediatamente en el área adecuada de la jaula - no necesitan pasar por el hexágono de entrada.

En el centro del terreno de juego hay una serie de cinco hexágonos que contienen un logotipo verde de DB. Estas marcan la trayectoria de la bola cuando se inicia el partido.

Las dos líneas amarillentas a lo largo de los bordes hexagonales del centro del campo marcan las líneas tras las que comienza cada equipo, con una pequeña área entre ellas donde ningún jugador debe colocarse. Esto sólo es relevante durante el encaramiento inicial antes del comienzo del partido. Una vez este está en marcha, la acción nunca se detiene!



EL TABLERO (CONTINUACIÓN)

Colocar y Mover los modelos en el Tablero

Cada miniatura ocupa un hexágono y deberá posicionarse de forma que sea claro en qué hexágono se encuentra y cuál de los seis bordes está encarando. Si una miniatura es derribada, esta sigue ocupando un sólo hexágono.

La bola es la única miniatura que puede compartir hexágono (y sólo cuando se ha recogido y se está cargando con ella). Una bola puede también ser lanzada por encima de una miniatura que está tirada en el suelo. Ninguna otra miniatura puede moverse a través de un hexágono que esté ocupado por otra miniatura, sea amiga o enemiga, se encuentre de pie o derribada. Esta restricción también impide que una miniatura pueda colocarse en un hexágono que contenga otra miniatura. La inusual forma de los bordes puede hacer que la bola rebote de forma dramática. Cuando una bola alcanza el borde del campo y golpea la pared rebotará a uno u otro lado, dependiendo de la zona de la pared en la que golpee.

EJEMPLO

MIDIENDO MOVIMIENTOS



Medir las distancias es sencillo. Simplemente cuenta el número de hexágonos desde la miniatura hasta el objetivo. No cuentes el hexágono desde el que comienza la miniatura, pero incluye el hexágono objetivo.

Por ejemplo, en este diagrama el Goblin en el hexágono A está a 3 hexágonos de distancia del hexágono de Strike B. A está a 7 hexágonos de distancia de su compañero de equipo en el hexágono C, que se encuentra a 2 hexágonos de D.

Cuando cuentes la distancia por cualquier razón debes coger la ruta más corta posible. Sin embargo, te darás cuenta que hay más de una ruta con la misma distancia, así que ¿cuál vas a tomar? La elección la hará el Entrenador que controle al jugador activo. Muchas veces la ruta exacta no es importante, pero puede ser crucial, por ejemplo, durante un Lanzamiento. El diagrama muestra 2 rutas posibles entre el punto A y el B (azul y verde), ambas de 3 hexágonos de largo. Hay una tercera ruta de 3 hexágonos que no está marcada - ¿puedes señalarla?

Encaramiento y Hexágonos de Amenaza

En el juego, todas las miniaturas (no la bola) tienen un encaramiento mientras estén en pie. Esto significa que el jugador está mirando a una dirección concreta. Las miniaturas que han caído no tienen encaramiento. El encaramiento es muy importante en el juego.

Las miniaturas de los jugadores en pie también tienen 3 Hexágonos de Amenazas en frente de ellos. Estos son importantes ya que los oponentes en esos hexágonos se arriesgan a ser atrapados, derribados u obstaculizados de otro modo. Esto permite a un jugador ejercer cierta influencia en el área del campo a su alrededor. El que los jugadores que han caído no tengan Hexágonos de Amenaza sólo alienta a los Guardianes a rematarles.

ARCO FRONTAL/TRASERO



Este jugador está encarado en la dirección de la flecha.

Un jugador tiene un arco frontal y otro trasero, dividido como se muestra aquí, dibujando una línea imaginaria a través de la miniatura en ángulo recto hacia la dirección que está encarando. Esta línea imaginaria se extiende hacia los bordes del tablero. Cada hexágono en el campo se cuenta como si estuviera en el arco frontal o trasero del jugador. Si un hexágono queda dividido por esta línea imaginaria (como los hexágonos A y B) siempre contará como parte del arco frontal.

EJEMPLO

HEXÁGONOS DE AMENAZAS



El jugador está encarando la dirección de la flecha.

Los tres hexágonos adyacentes al arco frontal de un jugador son llamados Hexágonos de Amenazas (se muestran en rojo). Cuando un jugador oponente se encuentra en uno de esos hexágonos, ellos deben sufrir penalizaciones en sus tiradas de dados. Ver las normas posteriores para más detalles.



EJEMPLO



Cuando la bola golpea el borde del terreno de juego, rebotará contra la pared. Dependiendo de sobre qué pared golpee, su superficie ondulada ocasionará que pueda rebotar en dos direcciones distintas. Los siguientes ejemplos señalan la dirección hacia la que rebotará la bola (ignoraremos la distancia a la que irá por ahora).

Lo más común es que la bola golpee la parte en ángulo de la pared, mostrado aquí como el movimiento de B a C. Esto funciona en los dos sentidos, así que una bola que se mueve desde la dirección del hexágono C rebotaría de vuelta hacia B. La mayor parte de los bordes del campo son como este. La otra situación posible sólo se da en 6 direcciones específicas del campo y están ilustradas aquí como las direcciones A y D. En estos casos la bola vuelve directa al punto del que partió.

Extremos del Campo

Fuera de la rejilla hexagonal del propio terreno de juego tenemos dos áreas vitales del tablero, una a cada extremo: los Banquillos y las Jaulas. También estas zonas están codificadas por colores con los bordes blancos para el equipo Local y rojos para el Visitante.

El banquillo es una sencilla área de contención para que los jugadores sanos esperen. Con una plantilla de 8 jugadores de los cuales a 6 se les permite comenzar en el campo, un equipo principiante comenzará el partido con 2 jugadores en el Banquillo.

Las jaulas son el lugar donde mandan a los jugadores cuando son heridos y necesitan atención médica antes de que puedan volver a jugar. Jaula es un término colectivo para las áreas marcadas como 1, 2 y 3 - juntas conforman la Jaula completa.

Cuando un jugador se lesiona se coloca en la Jaula de su equipo. El área en la que se coloca (1-3) denota el número de Asaltos que estará fuera del partido. Al final de cada Asalto de tu equipo, mueve a todos los que se encuentren en las Jaulas a la siguiente área de numeración menor. Empieza con los que tengas en la sección 1 y muévelos al Banquillo, están listos para tu siguiente Asalto. Luego mueve a los de la sección 2 hacia la 1, y los de la sección 3 a la 2.

Ten en cuenta que un jugador nunca puede entrar al terreno de juego mientras se encuentre en la Jaula.

Llevar el Registro

El tablero tiene espacios para marcar 2 valores: Asaltos y Puntuación. A lo largo de uno de los bordes del tablero puedes ver los números 1-14 para mantener el registro del Asalto que se está jugando en cada momento. Asalto es el término de Dreadball para el “turno” de uno de los lados y usualmente consiste en varias acciones. El equipo Local siempre realiza el primer Asalto, y es por ello que es de color blanco como todos sus demás Asaltos. Los Asaltos de los Visitantes son todos de color rojo.

En el lado opuesto del tablero se encuentra el marcador. Su funcionamiento es inusual pues registra la diferencia de puntuaciones en lugar de lo que cada equipo ha marcado en total. El marcador comienza en el espacio del 0 y se mueve hacia el lado del jugador que ha marcado por el número de puntos de Strikes que han “valido la pena”. Por ejemplo, si yo he marcado un strike de 2 puntos y tú has marcado uno de 4 puntos, el marcador mostrará un 2 a tu favor. Es por ello que sólo hay un contador de marcador.

La puntuación de un jugador tiene el color de su equipo - blanco para Local y rojo para Visitante. Así que un 2 rojo en el marcador significa que los Visitantes ganan por 2 puntos de ventaja.

Ganar el Partido

Si en un partido se alcanzan los 7 puntos a favor de un equipo, este gana por “goleada” inmediatamente. El otro equipo ha sido claramente superado y no hay razones para continuar avergonzándolo. Si se llega al final de la ronda 14 sin que ninguno de los equipos consiga 7 puntos de ventaja, el equipo con mayor puntuación gana.

Si la diferencia de puntuación es 0 al final de la Ronda 14, se trata de un empate. Sin embargo, al Cuerpo de Gobierno de Dreadball no le gustan los empates, así que habrá un desempate a Muerte Súbita. Continúa el juego donde se quedó, moviendo el marcador de Rondas a 1 para que puedas llevar la cuenta.

En Muerte Súbita se continúa jugando normalmente con las siguientes excepciones:

- ✦ El primer equipo que marque gana el partido.
- ✦ Ningún jugador puede entrar al campo. No importa si fue retirado por una falta, una lesión, o por propia elección. Nadie vuelve a entrar.
- ✦ Si en algún momento sólo un equipo tiene en el campo jugadores que puedan Lanzar la bola (y por lo tanto hacer un Strike) entonces ganan.
- ✦ In the very rare event of both teams losing their last Jack or Striker at the same point, or neither team having any when Sudden Death is called, the game actually is a draw. Both players get a single point if this is a league game, but no Man of the Match is awarded as the fans are disappointed.



REGLAS DE DREADBALL

PRUEBAS Y TIRADAS DE DADOS

Con sólo unas pocas excepciones (explicadas cada una en su sección) todas las tiradas de dados se resuelven de la misma manera. Esto está escrito en un formato estándar que describe:

- * El número de dados a tirar (normalmente 3).
- * El valor de juego que cada dado necesita superar o igualar para tener éxito (Fuerza, Velocidad, Habilidad o Armadura).
- * El número (entre paréntesis) de éxitos para alcanzar el objetivo de la tirada.
 - * Si este número es "(1)" sólo necesitas un sólo éxito en la tirada para pasar la prueba.
 - * Si el número es "(X)", el resultado se compara con la puntuación de tu oponente para ver quién ha ganado.
 - * Si el número es "(123)" entonces el primer intento en la acción del jugador necesita 1 éxito, y cada intento posterior para la misma acción necesita uno más; el segundo intento necesita 2, el tercero 3, el cuarto 4, y

así sucesivamente. Esto es así incluso si los intentos no son en hexágonos consecutivos, siempre y cuando estén dentro de la misma acción.

Por ejemplo, una prueba de 3 dados de Habilidad (1) significa que lanzas 3 dados y cada uno que iguale o supere la habilidad del jugador es un éxito. Si consigues al menos 1 éxito habrás pasado la prueba.

Para dar otro ejemplo, "Apurar" es una prueba de 3 dados de Velocidad (123). Significa que tiras 3 dados y cada uno que consiga igualar o superar el valor de Velocidad del jugador es un éxito. Si es la primera vez que realizas esta prueba en la acción de este jugador, sólo necesitas 1 éxito para pasarla; si es la segunda vez en la acción de este jugador necesitarás 2 éxitos; y así sucesivamente.

SECUENCIA DE TIRADA DE DADOS

Si una regla dice que la tirada de dados se resuelve "normalmente", significa lo siguiente:

- * Determina cuántos dados tirar. Usualmente se comienza con 3 dados por prueba, pero puede variar.
 - * Aplica los modificadores a la tirada. Estos aparecen en la explicación de la prueba.
 - * **¡Importante! Los modificadores siempre añaden o quitan dados a la tirada. Nunca modifican el número que necesitas conseguir en un dado para tener éxito.**
 - * Si los modificadores reducen el número de dados que puedes tirar a cero o menos, te quedas sin dados. No puedes hacer la tirada sin usar Dados de Entrenamiento (ver más abajo).
- * Comprueba tus valores para ver qué necesitas sacar en cada dado. Recuerda que este valor nunca cambia - sólo varía el número de dados que tiras.
- * Tira todos los dados a la vez.
 - * Cada dado se lee por separado.
 - * Cualquier resultado distinto de 6 se compara con tu valor. Si has igualado o superado el valor que necesitas, habrás conseguido un éxito. Si no, ese dado será un fallo..
 - * Cada dado que muestre un 6 cuenta como un éxito y te permite tirar un dado extra. Si sacas un 6 también en esta tirada entonces es otro éxito y tienes otro dado adicional.

Continúa tirando hasta que saques un valor distinto de 6. Por esta razón al 6 a veces se le llama "Roll Up".

- * Suma el número de éxitos para averiguar tu puntuación total.

Entonces, si un Jack Humano con una Velocidad de 4+ intenta un "Apurar", esto es una prueba de Velocidad de 3 dados (123), lanza los dados y saca 1, 2, 4. El 1 y el 2 son menores que su valor de velocidad, así que fallan. Sin embargo el 4 es igual al valor, así que es un éxito. Si imaginamos que este es el primer "Apurar", esta acción sólo necesita 1 éxito y ha pasado la prueba. Si el Entrenador decide que el Jack necesita "Apurar" un hexágono extra, debe tirar de nuevo. La tirada será igual: 3 dados, necesitando que cada uno iguale o supere su valor de Velocidad. No obstante, como es una prueba (123), el segundo intento en el mismo turno necesitará 2 éxitos para conseguirlo.

Digamos que saca 2,3 y 6 en la tirada. Por el momento sólo tiene un éxito, así que ha fallado. Pero ¡espera! También ha sacado un 6 que se considera como éxito pero además le permite tirar de nuevo. Lo hace y saca un 4, así que consigue 2 éxitos en total y hace el "Apurar" de forma segura. Si hubiera sacado un 6 de nuevo en el dado extra, habría tirado incluso otro dado, y así sucesivamente hasta que sacara 5 o menos. De este modo un jugador afortunado puede conseguir un número de éxitos mayor a los dados que tiene!



DOBLANDO

En algunos casos, duplicar el número objetivo o duplicar el total de tu oponente tiene un efecto mejorado. Estos efectos están enumerado donde se aplican.

Así, un resultado de 2 o más éxitos cuando se necesita (1) se trata de un doble; como es 4 a (2), 6 a (3) y así sucesivamente. A efectos de juego, si el resultado de su oponente es de cero éxitos entonces todo lo que necesitas para doblarle es 1.

Por ejemplo, un Guardián humano y un Guardián Orx están frente a frente, y el Orx golpea al humano. El humano elige la acción Devolver el Golpe. Básicamente se trata de una pequeña pelea. Tanto el Golpear como Devolver Golpe tienen una tirada de 3 dados de Fuerza(X). El Humano tiene una fuerza de 4+ y el Orx tiene un 3+. Ambos jugadores añaden +1 dado porque son guardias, y supondremos que no hay

ningún otro modificador a aplicar. El Guardián Orx obtiene 2, 3, 3, 5 con un total de 3 éxitos.

El humano obtiene 1, 3, 6, 6 con un total de 2 éxitos, pero tiene dos 6 y que le permiten lanzar 2 dados adicionales. Los nuevos resultados son un 4 y un 6, lanzando así un dado más por el 6. Esta tirada final es un 1, por lo que su número total de éxitos es 4.

Como se trata de una prueba (X) se compara el número total de éxitos. El Humano gana por 4 a 3. Si los resultados de las tiradas hubieran sido al revés, el Orx habría ganado 5 a 1 y habría duplicado la puntuación del humano, obteniendo un efecto más potente.

DADOS DE ENTRENADOR

Cada equipo comenzará cada partido con el número de dados azules de entrenador que aparecen en su alineación. Cada Dado de Entrenador se puede utilizar una vez por partido. Son de un color distintivo para evitar mezclarlos con los dados normales por error.

Se pueden añadir a la prueba normal de cualquier jugador durante tu turno o el de tu oponente. Se pueden utilizar en cualquier prueba que use la mecánica normal de dados, tal como se explica anteriormente. Por ejemplo, en un Golpe, Esquivar, Evadir, Apurar, Lanzar o lo que sea. No pueden ser utilizados para las Pruebas del Árbitro o para dispersar la pelota, por ejemplo, ya que no son pruebas normales.

Los Dados de Entrenador se añaden después de que todos los modificadores se han aplicado. Ten en cuenta que los modificadores no pueden reducir el número de dados por debajo de cero. Si modificadores negativos reducen el número de dados a tirar para una prueba a cero, entonces se pueden usar Dados de Entrenador para hacer esta tirada "imposible".

Simplemente elige tantos Dados de Entrenador de los que dispones como quieras y añádelos a los demás antes de hacer la tirada. Estos dados serán tratados como el resto y se podrán volver a tirar en el caso de sacar un 6.

Una vez utilizado un Dado de Entrenador se retira del juego.

Revisa tus Modificadores

Siempre vale la pena comprobar el texto exacto de los modificadores antes de lanzar. Uno a tener en cuenta son las penalizaciones por lo Hexágonos de Amenaza de un contrario. En las pruebas en las que tienes un claro oponente contra el que estás haciendo la tirada no se suele tener en cuenta sus Hexágonos de Amenaza, por ejemplo, en un Golpe. Sin embargo, si no estás haciendo una tirada opuesta, entonces es normal que todos los Hexágonos de Amenaza cuenten, por ejemplo a la hora de Apurar. Es una diferencia sutil pero importante.



COMENZANDO UNA PARTIDA

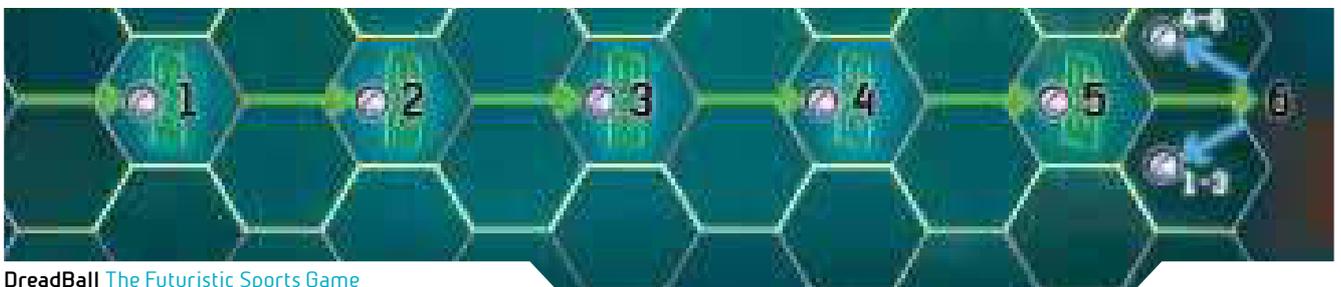
La preparación del juego es rápida y fácil - Sólo tienes que seguir estos pasos.

1. Cada entrenador lanza un dado y el entrenador con la puntuación más alta elige quien juega como Visitante y quien como Local.
2. Coloca el campo entre los entrenadores, con los extremos Local y Visitante lo más próximos posible a sus respectivos equipos.
3. Coloca el marcador de tanteo a cero y el marcador de Asalto junto al 1.
4. Cada entrenador coge 5 Marcadores de Acción de Equipo y los dados de su color.
5. Entonces el Entrenador Local coloca sus 6 jugadores donde quiera a su lado de la línea de comienzo. Los jugadores restantes de su equipo se colocarán en el Banquillo. Ten en cuenta que 6 es el número máximo legal de jugadores que pueden estar a la vez en el campo.
6. El entrenador del equipo visitante colocará a sus 6 jugadores donde quiera, a su lado de la línea de comienzo y los jugadores restantes se colocarán en el banquillo. 6 jugadores es el número máximo legal que puede haber en el campo a la vez.
7. Esta configuración inicial con ambos equipos enfrentados unos a otros tras sus respectivas líneas de comienzo se llama Cara a Cara.
8. Se lanza la bola al campo y el entrenador Local comienza el juego colocando el contador de Asalto en 1 y jugando el primer Asalto.

LANZANDO LA BOLA

Al comienzo de un partido y tras marcar un tanto, una nueva pelota es lanzada al campo. Esto se hace de la siguiente manera:

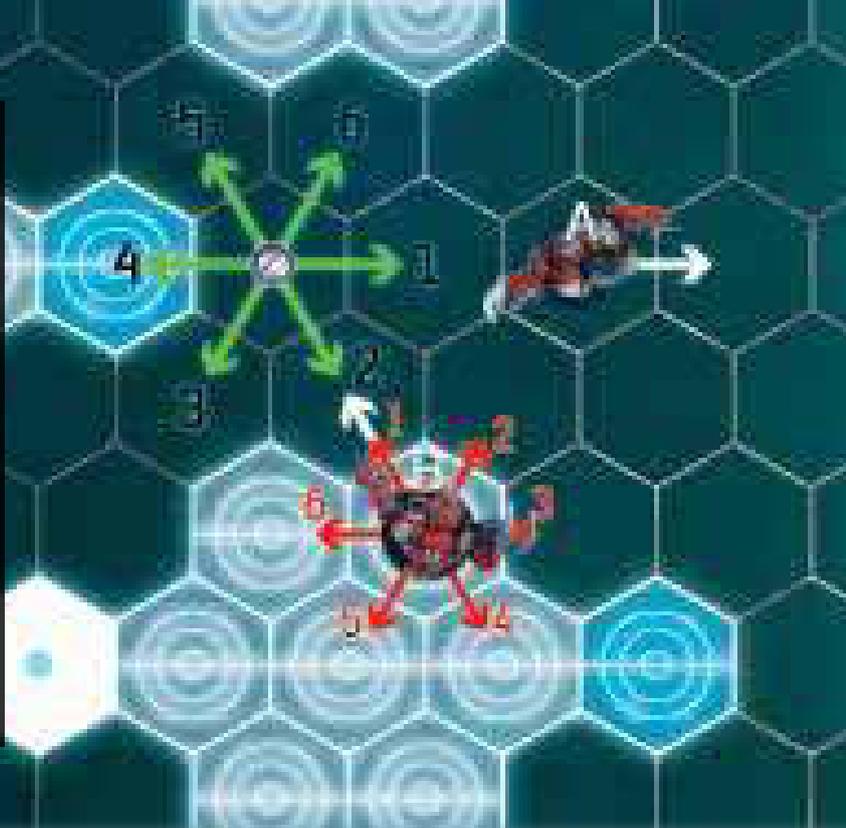
1. **La bola se lanza** a lo largo de la línea central del campo desde la izquierda del entrenador que comienza su Asalto. Lanza un dado para ver lo lejos que llega la pelota. Sólo se cuenta sobre los hexágonos que tienen el logo DB, y pueden pasar una de estas tres cosas:
 - a. La bola se moverá entre 1 y 5 hexágonos sin golpear nada, entonces se parará. Ve al punto 2.
 - b. La bola se moverá 5 hexágonos sin golpear nada, pero en la tirada del dado salió un 6. Esto hace que golpee la pared opuesta y que rebote. Lanza un segundo dado, si el resultado es 1-3 el rebote sale en dirección al entrenador cuyo asalto comienza; con 4-6 el rebote se aleja de este entrenador. El hexágono final de su movimiento será en esa dirección. Mira el diagrama de más abajo
 - c. Si hay un jugador en alguno de los hexágonos por los que la pelota debe pasar, entonces:
 - i. El jugador puede tratar de coger la pelota, si se le permite normalmente. Esto cuenta como un pase impreciso.
 - ii. El jugador no puede intentar coger la bola porque es un Guardián o está encarado en el sentido equivocado. Dispersa la pelota desde ese hexágono.
2. **El Asalto continúa** a menos que un jugador del equipo que tiene el turno falle al tratar de coger la bola.



Por el bien de esta demostración, imagina que la bola en este diagrama debe dispersarse. En este caso, es el entrenador Local quien está tirando los dados, por lo que la dirección 1 está más lejos de su extremo del campo. Si en el dado de dirección el resultado es 3-6 entonces el camino está despejado para que la pelota se disperse y se mueva los hexágonos que indique el dado de distancia. Sin embargo, si el resultado es 1 o 2, entonces golpeará a un jugador si el resultado del dado de distancia es mayor a 1.

El jugador A no puede ver el hexágono donde la pelota comienza la dispersión, por lo que no puede tratar de cogerla. Si la tirada de distancia es 2 o mayor, entonces la bola golpeará jugador A y se dispersará nuevamente desde ese hexágono. La dirección será la misma que la dispersión original ya que es la dirección hacia la que se encara el jugador A.

El jugador B puede ver el hexágono donde comienza la dispersión de la pelota, y por lo tanto debe intentar atrapar la pelota si puede. Cuenta como un pase impreciso, por lo que tendrá cero dados a menos que reciba una bonificación o use los Dados de Entrenador. Si no logra atrapar la pelota, entonces el efecto será el mismo que para el jugador A, con la excepción de que la dirección de dispersión será diferente porque tiene un encaramiento distinto.



DISPERSIÓN DE LA BOLA

La mayoría del tiempo la pelota estará controlada por un jugador. Sin embargo, este no siempre es el caso, y si falla un Strike o se le cae de las manos a un jugador por un Golpe, esta se dispersa en la misma forma.

1. **Declaración de la dirección 1.** Esto dependerá de si la pelota se dispersa desde un jugador o no.
 - a. Si la dispersión procede de un jugador en pie entonces la dirección 1 será la del encaramiento de dicho jugador.
 - b. Si la dispersión se produce por un jugador caído o en un hexágono vacío, entonces la dirección 1 siempre estará en el hexágono más alejado del entrenador que lanza los dados.
2. **Lanza un dado para la dirección.** Desde la dirección 1, cuenta en sentido de las agujas del reloj, alrededor del hexágono donde esté la pelota, hasta que llegues al número que salió en el dado. Esa es la dirección de dispersión de la pelota.
3. **Lanza un dado para la distancia.** La pelota se desplaza en esa dirección tan lejos como indique el dado.
4. **Si la bola golpea a un jugador en pie** antes de que alcance

la distancia máxima de dispersión entonces:

- a. El jugador debe tratar de coger el balón si normalmente tiene permitido hacerlo. Esto cuenta como un pase impreciso. Esto funciona siempre que el jugador pueda ver la pelota, cuenta el hexágono de origen de la dispersión como si fuera la posición del lanzador. Un jugador puede doblar la captura de una pelota dispersa, con los beneficios normales, incluso durante el Asalto del oponente. Si esto ocurre, entonces su oponente retomará su asalto interrumpido una vez que todas tus acciones libres hayan sido resueltas.
 - b. El jugador no puede intentar coger la pelota porque es un Guardián o está encarado de forma incorrecta. Dispersa de nuevo la pelota desde ese hexágono.
5. **Los jugadores caídos** no pueden parar una pelota dispersada que pase sobre ellos, pero si el balón termina su movimiento sobre ellos, la pelota volverá a dispersarse.

JUGANDO UN ASALTO

Un Asalto consta de los siguientes pasos:

1. Mueve el marcador de Asalto un paso más sobre la línea.
2. Gasta los marcadores de Acción de equipo sobre un jugador.
3. Resuelve la acción.
4. Repite los pasos 2 y 3 hasta que el asalto termine.
5. Fin del asalto
 - a. Mueve tus miniaturas de la Jaula un paso hacia el Banquillo.
 - b. Coge 5 contadores de Acción de equipo.



FINALIZAR UN ASALTO

Un Asalto puede acabar de 4 formas:

1. El equipo marca un strike.
2. El Entrenador decide pararlo.
 - * No se exige que un jugador haga algo en un asalto y se puede actuar con tantos como se desee (salvo que el asalto termine por otras razones). Si el entrenador cree que es mejor tener a uno de sus jugadores sin hacer nada, entonces eso es lo que hará.
3. El entrenador se queda sin jugadores que puedan actuar o acciones que pueda gastar.
 - * Cada jugador puede potencialmente actuar más de una vez, pero el máximo de acciones por jugador es de 2 Acciones de Equipo y 1 Movimiento Especial en cada asalto.
 - * No hay ningún orden establecido para jugar a las cartas Especiales de Movimiento y los contadores de Acciones de Equipo. Un asalto puede continuar siempre y cuando un entrenador pueda jugar alguno de estos.
4. El equipo pierde la pelota. Esto puede ser por:
 - * Fallar al recoger una pelota*
 - * Fallar al hacer una recepción.*
 - * Fallar al a hora de marcar un Strike.*

- * Lanzar el balón a otro jugador.*
 - * Caer cuando se lleva el balón.*
- * En todos estos casos el balón se dispersará.

Importante: En todas las variaciones del caso 4, si el balón dispersado es recogido por un jugador del mismo equipo, o incluso el mismo jugador, entonces el asalto no terminará después de todo.

Además, ten en cuenta la diferencia entre caer con el balón en las manos, y caer sobre el balón que está en el suelo. Caer en un hexágono que ya contuviera el balón en el suelo, lo dispersará pero no terminará tu asalto. Lo mismo ocurre con un guardián que se mueve a un hexágono donde haya un balón. Sin embargo, cuando caes mientras llevas el balón propicia que se te caiga, entonces también se dispersará y causará que acabe el asalto.

Tan pronto como esto ocurra, el asalto actual terminará. Completa todo lo que quede pendiente de la acción en curso (dispersión del balón, etc...) y resuelve el paso de Final de Asalto. El entrenador oponente comenzará entonces su siguiente asalto moviendo el marcador de la línea de Asalto.

ACCIONES

Durante un asalto puedes gastar tus 5 contadores de Acción de Equipo. Cada contador que gastas "compra" una acción para un jugador. Al final de tu asalto cogerás tus contadores de nuevo para el siguiente asalto. En un único asalto, cada jugador puede tener un máximo de 2 acciones de sus contadores de Acción de Equipo. Las acciones gratuitas no cuentan para este límite.

Una vez gastes tu contador de Acción de Equipo, selecciona a un jugador y declara que tipo de acción realizará de la lista de más abajo. Ten en cuenta que algunas acciones están restringidas a uno o dos tipos de jugadores (señaladas entre corchetes tras el nombre de la acción). **Bajo ninguna circunstancia puede un jugador que no es el correcto realizar dicha acción.**

Ten en cuenta que un jugador puede actuar más de una vez en un asalto y que estas acciones no tienen por qué ser consecutivas. Un entrenador puede por lo tanto seleccionar al jugador A y actuar con él, después seleccionar a un jugador B y usar una acción con él y después volver a seleccionar al jugador A. Sin embargo, cualquier acción gratuita puede ser ejecutada en el momento por los jugadores que las consiguieron o se perderán.

***¡Recuerda!** Los modificadores siempre suman o restan del número de dados totales a ser tirados, nunca modificarán el número que necesitas alcanzar en el dado para tener un éxito..*

ACCIONES GRATUITAS

En algunos casos, cuando un jugador realiza una acción particular se dice que toma una acción gratuita. Esto quiere decir que es una acción que no cuestan marcadores de Acciones de Equipo.

El uso inteligente de esto puede permitir a un jugador individual ir más allá del límite normal de 2 acciones por asalto. De hecho, es posible hasta que marque sin comprar ninguna acción!



La Acción Correr es muy flexible y no tiene restricción por encaramiento o giros.



CORRER

El jugador mueve una cantidad de hexágonos hasta el máximo de su valor de movimiento. Sólo puede mover un poco más si toma el riesgo de Apurar.

Usando la acción Correr un jugador puede girar gratuitamente, y estos giros no cuentan para la distancia recorrida.

La acción Sprint debe pagar por los giros, así que lo mejor es moverse en línea recta. Incluso con el doble de movimiento no puede llegar tan lejos como en el ejemplo anterior de Correr.t.



SPRINT

El jugador mueve un número de hexágonos hasta el doble de su valor de movimiento. Sólo puede mover un poco más si toma el riesgo de Apurar.

Durante una acción de Sprint, el jugador debe mover al hexágono directamente en frente de él (es decir, el del centro de sus 3 hexágonos amenazados). Cada giro de 60 grados (un lado de un hexágono) que realice un jugador cuenta como un hexágono a su movimiento.

ENTRANDO AL CAMPO

A la hora de entrar en el campo, la miniatura debe estar en el Banquillo (no en la Jaula) y tener una acción jugada sobre ella para permitirle mover al menos un hexágono. Este primer hexágono debe ser el hexágono entrada de color amarillo junto al banquillo. Hacer esto cuesta un punto de movimiento, lo mismo que mover en cualquier otro hexágono. El resto de su acción se resuelve de forma normal. Ten en cuenta que un jugador sólo puede golpear, etc... cuando ya esté de pie en el campo - y eso no es posible mientras que todavía esté de pie en el Banquillo.

Saliendo del Campo

Es como entrar en el terreno de juego pero a la inversa. Debes mover en dirección al banquillo pasando por el hexágono amarillo de entrada al Banquillo, y debe tener suficiente movimiento para poder entrar al Banquillo como si fuera un hexágono distinto. Sólo tú puedes mover a tus jugadores a tu Banquillo, nunca al Banquillo de tu oponente.

Ten en cuenta que sólo puedes salir del campo de esta forma si gastas una acción para mover a un jugador por decisión propia. Los jugadores expulsados por lesión se retiran inmediatamente y se coloca en la sección correspondiente de la Jaula.



Los jugadores están encarados dónde indican las flechas. Cuando una figura es desplazada en "dirección contraria" al atacante, este movimiento puede resolverse de dos formas, dependiendo de si el atacante está adyacente al jugador que se mueve o no. En ambos casos es la posición relativa del atacante la que indica la dirección del movimiento.

Si el Guardián A Golpea al Jack X y le empuja, deberá hacerlo a una de los tres hexágonos marcados como A.

Si el Guardián B es el objetivo de un Lanzamiento la dirección dependerá de si la figura que lanzaba se encontraba en el arco frontal o trasero del objetivo. Es como si la figura que lanza estuviera adyacente al objetivo, bien directamente en frente o directamente detrás. Por tanto, el Jack Y empujará al Guardián B en uno de los hexágonos marcados como Y, y el Jack Z le empujará a los marcados como Z.



GOLPEAR

Un Golpe es un intento bastante brutal de quitarse a un oponente de en medio, o incluso obligarle a abandonar el partido!

Un Jack puede mover 1 hexágono antes de ejecutar un Golpe, girando sin coste si así lo desea. No puede Apurar como parte de esta acción, aunque puede que tenga que Evadirse. Un Guardián puede llevar a cabo una acción de Correr completa como parte de un Golpear. Esto cuenta únicamente como una acción de Golpear en lo que a modificadores, oponentes interfiriendo y demás respecta. Un Guardián puede Apurar y es posible que tenga que Evadirse como parte de esta acción de Correr, como es habitual. Cuando hayas acabado de moverte, elige un objetivo. Debe de ser un único oponente en pie en uno de los 3 hexágonos de amenaza del jugador que golpea.

El objetivo puede elegir Esquivar o Contraatacar. Cualquier jugador puede Esquivar, mientras que Contraatacar sólo está disponible si el jugador objetivo es un Jack o un Guardián y el jugador que intenta golpear se encuentra en uno de sus 3 hexágonos de amenaza.

Dependiendo de qué elija cada jugador se hará una tirada u otra:

Golpear: una prueba de 3 dados de Fuerza (X).

- * +1 si el jugador es un Guardián.
- * +1 si el jugador no comenzó adyacente al objetivo, pero se movió hasta estarlo durante esta acción..
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Contraatacar: una prueba de 3 dados de Fuerza (X).

- * +1 si el jugador es un Guardián.
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Esquivar: una prueba de 3 dados de Velocidad (X).

- * +1 si el jugador es un Striker.
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el

jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Compara ambos totales de éxitos para descubrir qué ha pasado:

Empate: ambos jugadores se encaran directamente frente al otro..

El que golpea/contraataca gana: el jugador perdedor es empujado a uno de los 3 hexágonos directamente opuestos al ganador (ver diagrama). El jugador ganador elige a cual puede decidir si quiere seguirle ocupando el hexágono que ha quedado libre o no. El jugador vencedor es girado hasta encarar a su objetivo (si le siguió) o hacia el hexágono en el que se encontraba éste (si no le siguió).

El que golpea dobla a su oponente: el jugador perdedor es empujado como antes, pero además es derribado y debe hacer una Prueba de Armadura. El número objetivo de la Prueba de Armadura es igual a la diferencia entre el total de éxitos del Golpe ganador y la tirada del jugador perdedor.

El que esquiva gana: el jugador que esquivaba puede girarse a cualquier dirección. El jugador que golpeaba se gira para encararse al jugador que ha esquivado.

El que esquiva dobla a su oponente: el jugador que esquivaba puede mover 1 hexágono en cualquier dirección sin necesidad de Evadirse. Puede elegir encararse a cualquier dirección. El jugador que golpeaba se gira hasta encarar el hexágono que el jugador que esquivaba ha abandonado.

Empujando

A veces al menos uno de los hexágonos detrás de un oponente ya estará ocupado. En esos casos no podrás empujar la figura a un hexágono al que no se podría mover normalmente. Si los 3 hexágonos tras un oponente ya están ocupados dicho oponente no podrá ser empujado. Si le doblas caerá al suelo en el hexágono en el que se encontraba..



PRUEBAS DE ARMADURA

En DreadBall, la armadura que llevas depende de la función que desempeñas en el campo, no del equipo para el que juegas, y los niveles máximos de protección están determinados por el DGB. Por consiguiente, todos los Jacks tienen el mismo valor de armadura, independientemente de para quién jueguen. Esto es igualmente cierto para todos los Guardianes y Strikers. Observa la siguiente tabla.

Posición del Jugador	Valor de Armadura
Guardián	4+
Striker	5+
Jack	4+

Una prueba de Armadura es una prueba de 3 dados de Valor de Armadura (X). Los únicos modificadores los reciben los Guardianes, que tienen +1 dado.

Cada éxito en esta tirada cancela uno de los posibles puntos de daño. Si el número total de éxitos es igual o superior al daño causado el jugador resulta indemne. Si no todo el daño

ha sido bloqueado se envía al jugador fuera del campo para que se recupere. La cantidad de turnos que necesita para recuperarse (y la parte de la Jaula en la que es colocado) es igual a la cantidad de daño no salvado. Si es 4 o más el jugador habrá muerto y es eliminado del juego.

Por ejemplo, un Striker Veer-myn acaba de ser golpeado por un Guardián humano. El Veer-myn sólo ha sacado 2 éxitos en su Esquiva, mientras que el Guardián ha sacado 6 en su Golpe. El Golpe ha sido de más del doble que la Esquiva (6 éxitos contra 2), así que el Veer-myn es empujado, derribado, y debe hacer una prueba de Armadura. El daño a evitar es 4 (6 éxitos de Golpe menos 2 de Esquiva).

El Veer-myn tira 3 dados para esto (porque es el número normal en las pruebas de Armadura), necesitando un 5+ en cada uno para tener éxito. Saca 1, 4 y 6. Sólo un éxito, pero tira de nuevo el 6 y obtiene un 5. Por tanto, un total de 2 éxitos. Como su armadura ha fracasado a la hora de detener los 4 daños tendrá que pasar 2 turnos recuperándose (4 de daño menos 2 salvados). La miniatura es colocada en la zona "2" de la Jaula.

ROBAR

Un Robo es una forma taimada de dar la vuelta al partido quitándole el balón a un oponente antes de que pueda marcar. Un Jack puede mover 1 hexágono antes de llevar a cabo un Robo, girando sin coste si quiere hacerlo. No puede Apurar como parte de esta acción, pero podría tener que Evadirse. Un Striker puede llevar a cabo una acción de Correr completa como parte de un Robo. Hacer esto cuenta como una única acción de Robar a efectos de oponentes llevando a cabo intercepciones, etc. Un Striker puede Apurar y puede que tenga que Evadirse como parte de esta acción de Correr.

Cuando hayas acabado de mover, nombra a un objetivo. Éste debe ser un único oponente en pie que esté llevando el balón y se encuentre en uno de los 3 hexágonos amenazados.

El objetivo puede elegir Esquivar o Contraatacar. Cualquier jugador puede Esquivar, mientras que Contraatacar sólo está disponible si el jugador objetivo es un Jack o un Guardián y el jugador que intenta robar se encuentra en uno de sus 3 hexágonos amenazados.

Dependiendo de qué elija cada jugador se hará una tirada u otra:

Robar: una prueba de 3 dados de Velocidad (X).

★ +1 si el jugador es un Striker.

★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Contraatacar: una prueba de 3 dados de Fuerza (X).

★ +1 si el jugador es un Guardián.

★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Esquivar: una prueba de 3 dados de Velocidad (X).

★ +1 si el jugador es un Striker.

★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Compara ambos totales de éxitos para descubrir qué ha pasado. Los resultados son los mismos que para un Golpe (ver más arriba), excepto en el caso en el que el jugador que roba gane.

El que roba gana: el balón es arrancado de las manos del jugador perdedor. Haz una tirada de dispersión.

El que roba dobla a su oponente: el jugador ganador quita el balón al perdedor.



LANZAR

El jugador que está actuando intenta lanzar el balón a un compañero, al hexágono de strike para anotar, o a un oponente para herirle. Un Jack puede mover hasta 1 hexágono antes de hacer un Lanzamiento, girando sin coste si así lo desea. No puede Apurar como parte de esta acción, aunque podría tener que Evadirse. Un Striker puede llevar a cabo una acción completa de Correr como parte de un Lanzamiento. Esto cuenta como una única acción de Lanzar a efectos de modificadores, enemigos haciendo intercepciones, etc. Un Striker puede Apurar y podría tener que Evadirse como parte de esta acción de Correr, igual que siempre.

Cuando hayas acabado de mover, designa un hexágono que el jugador pueda ver como objetivo. Éste debe ser un hexágono de strike asociado a la zona de strike en la que se encuentra, o bien encontrarse en él un compañero de equipo o un oponente. Puedes designar como objetivo un hexágono de strike incluso si un oponente se encuentra en él, pero no si el propio jugador lanzador está en dicho hexágono. Ten en cuenta que si un oponente se encuentra en el hexágono de strike tendrás que resolver primero el intento de strike, y después, si fallas a la hora de anotar, resolver el lanzamiento como si hubiera sido contra el oponente desde el principio (tirando los dados con los modificadores apropiados).

¿Y cómo saber si puedes ver a tu objetivo? En primer lugar, e independientemente de si se trata de un jugador o un hexágono de strike, debe encontrarse en tu arco frontal (ver el diagrama de la página 11). En segundo lugar, debe existir un camino claro entre tu objetivo y tú. Recuerda que siempre debes medir la distancia a través del camino más corto, pero que muchas veces habrá varios caminos posibles (ver el diagrama de la página 15). Si todos los caminos posibles deben atravesar a un jugador de pie o el Árbitro el Lanzamiento será imposible. Si al menos uno de los caminos más cortos atraviesa sólo hexágonos vacíos o jugadores derribados entonces el objetivo es visible y puede intentarse el Lanzamiento.

Si el Lanzamiento es a un compañero de equipo, éste debe ser un Jack o un Striker y poder ver al jugador lanzador. No puede Lanzar a un compañero que no pueda intentar coger el balón. Esto va en contra del entrenamiento del jugador, ya que perdería el balón para nada.

En todas las circunstancias tu objetivo debe encontrarse en tu arco frontal.

El jugador lanzador hace una prueba de Habilidad con un número de dados que depende de la distancia entre su objetivo y él:

La máxima distancia a la que un jugador puede Lanzar el balón son 9 hexágonos.

This test is modified by:

- ★ +1 if the player is a Striker.
- ★ -1 if the target is a strike hex.
- ★ -1 if the player moved or turned during this Throw action.
- ★ -1 per opposing player threatening the hex you are in (maximum of -2).

1-3 hexágono = 3 dados

4-6 hexágono = 2 dados

7-9 hexágono = 1 dados

A *Throw* that gets no successes is called “inaccurate”.



LANZANDO UN STRIKE

Lanzamiento impreciso: dispersa el balón desde el hexágono de strike.

Éxito al lanzar: ¡Strike! Anota los puntos en el marcador, termina el Asalto actual y lanza un nuevo balón.

Dobles al lanzar: ¡Strike! Anota los puntos en el marcador, termina el Asalto actual y lanza un nuevo balón.

Pasando a compañeros

Si tu objetivo era un compañero entonces no basta con lanzar el balón. Deberá intentar atraparlo.

Atrapar el balón es una prueba de número de dados variable de Habilidad (1). La cantidad de dados básica es 1 dado por cada éxito que el lanzador haya conseguido al efectuar el pase. Esta tirada es modificada de la siguiente manera:

- ★ +1 si el jugador es un Striker.
- ★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Ten en cuenta en que un Striker puede atrapar incluso un lanzamiento impreciso, ya que tiene +1 dado. También puedes recurrir a Dados de Entrenamiento para intentar atrapar un pase impreciso, con un Striker o un Jack.

Y fíjate también que intentar atrapar el balón no cuenta como acción, independientemente si es porque un compañero ha hecho un pase o porque el balón se ha dispersado..

Fallo al atrapar: dispersa el balón a partir del hexágono del jugador que atrapaba. El Asalto termina.

Éxito al atrapar: el jugador que atrapaba tiene ahora el balón. El Asalto continúa si al Entrenador le quedan más fichas de Acción de Equipo o cartas de Movimiento Especial por gastar.

Dobles al atrapar: el jugador que atrapaba tiene ahora el balón y puede llevar a cabo inmediatamente una acción gratuita, que puede ser Correr o Lanzar.

Lanzando el Balón a los Oponentes

En ocasiones, una situación desesperada clama por medidas desesperadas, y ésta es una de ellas. Lanzar el balón a un oponente no es una falta, pero finalizará tu Asalto, así que no es algo a lo que recurrir a la ligera. Aun así, hay veces en las que usar el balón como arma es la única opción apropiada. El lanzamiento se lleva a cabo como ya se ha explicado. Si el jugador objetivo tiene al lanzador en su arco frontal podrá intentar Esquivar el balón. Si el objetivo no puede Esquivar contará como si hubiera obtenido 0 éxitos.

Esquivar: una prueba de 3 dados de velocidad.

- ★ +1 si el jugador es un Striker.
- ★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Lanzador gana: el jugador perdedor es empujado a uno de los 3 hexágonos directamente opuestos al vencedor. El jugador ganador elige a cuál. El perdedor es girado hasta encarar el hexágono que acaba de abandonar. Dispersa la pelota a partir del hexágono en el que se encontraba originalmente el objetivo. El Asalto termina.

Lanzador dobla al oponente: el jugador perdedor es empujado, y además es derribado y debe efectuar una prueba de Armadura. El número objetivo para esta prueba de Armadura es igual a la diferencia en éxitos entre el Lanzar exitoso y la tirada del perdedor. Dispersa la pelota a partir del hexágono en el que se encontraba originalmente el objetivo. El Asalto termina.

Empate o el que Esquiva gana: el balón golpea al objetivo, pero sólo de refilón y el jugador no resulta herido. El Asalto termina.

El que Esquiva dobla a su oponente: el jugador que esquiva puede moverse un hexágono en cualquier dirección y elegir encararse en cualquier dirección. Dispersa la pelota a partir del hexágono en el que se encontraba originalmente el objetivo. El Asalto termina.

LEVANTARSE

Un jugador que haya sido derribado puede intentar recuperarse y Levantarse como una acción. Ésta es una prueba de 3 dados de Velocidad (1).

Es modificada si:

- ★ +1 si el jugador es un Striker.
- ★ -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Fallo al Levantarse: el jugador aún está conmocionado por la caída. Permanecerá en el suelo donde se encontraba..

Éxito al Levantarse: el jugador se pone en pie en el hexágono en el que se encontraba, encarado en la dirección que su Entrenador elija.

Dobles al Levantarse: el jugador se pone en pie en el hexágono en el que se encontraba, encarado en la dirección que su Entrenador elija. Además puede llevar a cabo inmediatamente una acción gratuita. Puede ser cualquier cosa menos Esprintar.



EXTRAS

Los extras no son acciones por derecho propio, y en su lugar modifican o se añaden a otras acciones.

APURAR

Apurar modifica una acción de Correr o Esprintar. Esto incluye también acciones de Correr que sean parte de Golpes (por parte de Guardianes) o de Lanzamientos (por parte de Strikers). Apurar funciona igual en ambos casos. Mueve tanto como puedas con la capacidad de movimiento permitida normalmente para la acción en cuestión. Después declara que el jugador va a Apurar. Debes decir en voz alta a qué hexágono vas a intentar moverte (o si el movimiento adicional es un giro, en qué dirección) antes de tirar para ver si tienes éxito.

Apurar es una prueba de 3 dados de **Velocidad** (123). Tira por separado para cada hexágono/giro.

Esta tirada es modificada si:

- * +1 si el jugador es un Striker.
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Fallo al Apurar: el jugador se cae en el hexágono hacia el que se estaba moviendo. Si el balón se encontraba en esa casilla se dispersará. La acción termina, pero el Asalto no. Si el jugador llevaba el balón al caer el Asalto termina..

Éxito al Apurar: el jugador gana un hexágono de movimiento adicional. Si estaba llevando a cabo una acción de Esprintar podrá en su lugar girar un lado adicional. Si el jugador lo desea puede intentar Apurar de nuevo (con un número objetivo un punto mayor) para mover otro hexágono o girar otra vez, dependiendo de qué acción esté efectuando.

Ten en cuenta que si un jugador cae como resultado de un fallo al Apurar no tendrá que llevar a cabo una prueba de Armadura y no podrá resultar herido.

EVADIRSE

Una miniatura debe Evadirse siempre que quiera moverse fuera de un hexágono amenazado por un jugador oponente. Girar dentro del propio hexágono no exige una prueba de Evadirse. Debes declarar en voz alta a qué hexágono deseas mover antes de tirar para ver si tienes éxito.

Apurar es una prueba de 3 dados de Velocidad (123). Tira por separado para cada hexágono/giro.

Esta tirada es modificada si:

- * +1 si el jugador es un Striker.
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).

Fallo al Evadirse: el jugador se cae en el hexágono hacia el que se estaba moviendo. Si el balón se encontraba en esa casilla se dispersará. La acción termina, pero el Asalto no. Si el jugador llevaba el balón al caer el Asalto termina.

Éxito al Evadirse: el jugador gana un hexágono de movimiento adicional. Si el jugador lo desea puede intentar Evadirse de nuevo posteriormente en la misma acción (con un número objetivo un punto mayor).

Ten en cuenta que si un jugador cae como resultado de un fallo al Evadirse no tendrá que llevar a cabo una prueba de Armadura y no podrá resultar herido.

Fíjate también en que es posible que un jugador tenga que Apurar y Evadirse para moverse a un nuevo hexágono. En este caso ambas pruebas han de tener éxito para poder llevar a cabo el movimiento. Tira cada una por separado.

RECOGER EL BALÓN

Recoger el Balón debe ser parte de cualquier acción de un Jack o Striker que implique moverse a un hexágono que contenga el balón. Es una prueba de 3 dados de Habilidad (1). Sea cual sea el resultado, implica el final de la acción.

Si Esprintas al hexágono que contiene el balón deberás intentar Recoger el Balón antes de cambiar de encaramiento. Si Corres hasta el hexágono que contiene el balón deberás decidir el encaramiento antes de tirar para Recoger el Balón. Esta tirada es modificada si:

- * +1 si el jugador es un Striker.
- * -1 por cada oponente que amenace el hexágono en el que el jugador se encuentra (sin contar el objetivo, máximo -2).
- * -1 si la acción que estás llevando a cabo es Esprintar.

Fallo al recoger: al jugador se le escurre el balón y éste se dispersa. El Asalto termina.

Éxito al recoger: el jugador coge el balón.

Dobles al recoger: el jugador coge el balón e inmediatamente obtiene una acción gratuita, que puede ser Correr o Lanzar.

Ten en cuenta que sin un Guardián se mueve a un hexágono que contiene el balón éste se dispersará inmediatamente sin terminar la acción de ese jugador o el Asalto del equipo.

Una miniatura conservará el balón hasta que elija Lanzarlo o sea derribada (o se caiga). Si una miniatura es derribada o se cae mientras lleva el balón éste se dispersará a partir de la casilla en la que el jugador caiga.

Llevar el balón no tiene ningún efecto en las capacidades del jugador o en sus pruebas, con la excepción de que le permite Lanzarlo.

EQUIPOS

Interpretando la Alineación de un equipo

Esta parte se explica por sí misma. Los tipos de jugador que juegan en un equipo están enumerados a la izquierda. Si un tipo de jugador no aparece quiere decir que el

equipo no puede utilizarlo. Por ejemplo, los Greenmoon Smackers y otros equipos de Orxs y Goblins no cuentan con Strikers. Aquí tienes su alineación completa:

	Movimiento	Fuerza	Velocidad	Habilidad	Armadura	Equipo Inicial	Notas
Guardián	5	3+	4+	5+	4+	x3	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	Goblin

PERFIL DE EQUIPO

Extras: un equipo Orx y Goblin empieza con 1 Dado de Entrenador.

Se muestran los valores de juego de Movimiento, Fuerza y demás para cada tipo de jugador. Equipo Inicial muestra la cantidad de jugadores de cada tipo que se incluye en el equipo inicial oficial. Cada equipo tiene 8 jugadores. En el ejemplo mostrado aquí, el equipo empieza con 3 Guardianes, 5 Jacks y ningún Striker. La sección de Notas indica cualquier habilidad especial que el jugador pueda tener. Esto es poco habitual en

jugadores iniciales, pero se llenará rápidamente cuando juegues en una liga. La cantidad de Dados de Entrenador con el que empieza un equipo se indica debajo de la alineación.

Puedes jugar con los siguientes equipos en la forma de sus encarnaciones más famosas, o inventado tu propio equipo (sólo en la versión deluxe).



TRONTEK 25ERS



El omnipresente logo de Trontek Industries se encuentra en cada aspecto de la vida del ciudadano media de la Esfera de Co-Prosperidad, por lo que no es sorprendente que su equipo sea uno de los mejor considerados de las ligas mayores.

Los equipos humanos son flexibles y versátiles, con la capacidad para adaptarse a muchos estilos de juego diferentes. No sobresalen en ninguna habilidad, pero tampoco son malos en nada y tienen pocos puntos débiles reales. Se podría decir que son el equipo equivalente a un Jack; pueden intentar cualquier cosa.

	Movimiento	Fuerza	Velocidad	Habilidad	Armadura	Equipo Inicial	Notas
Guardián	5	4+	4+	4+	4+	x2	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	

PERFIL DE EQUIPO

Extras: un equipo Humano empieza con 1 Dado de Entrenador.

GREENMOON SMACKERS

Los Smackers comenzaron su carrera como piratas, emboscando solitarias naves mercantes desde su escondite en la luna verde de Lanthis IV. Acabaron encontrando unas grabaciones de partidos de DreadBall en la suite de entretenimiento del MVV Rata de Cloaca y, con poco más que hacer durante meses, empezaron a jugar partidos entre ellos. Como sus incursiones se empezaron a centrar en robar equipo de DreadBall, pronto atrajeron la atención de Digby, que decidió hacer un trato con ellos y traer su talento en bruto a las ligas mayores.

Orxs y Goblins tienen diferentes puntos fuertes, creando una combinación interesante. Su táctica más obvia empieza con los Orxs utilizando su fuerza bruta para aplastar a cuantos oponentes sea posible. Una vez quedan pocos en pie la tendencia de los Goblins a dejar caer la pelota es menos preocupante. A veces puede ser un problema no tener Strikers, pero cuentas con los mejores Guardianes para compensarlo.



	Movimiento	Fuerza	Velocidad	Habilidad	Armadura	Equipo Inicial	Notas
Guardián	5	3+	4+	5+	4+	x3 Orx	
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5 Goblin	

PERFIL DE EQUIPO

Extras: un equipo Orx y Goblin empieza con 1 Dado de Entrenador.



SKITTERSNEAK STEALERS



Este equipo está disponible por separado.

Se dice que siempre estés donde estés siempre hay un Veer-myn a escasos metros, y si esto es cierto no es de extrañar que jueguen a DreadBall. ¡Hay tantos aficionados al juego que no han podido evitar oír hablar de él! Su equipo más famoso son los Skittersneak Stealers, campeones de la Liga Thudweiser en el 37 y el 39, y el equipo que más veces ha ganado del premio “Más Faltas” en la historia de DreadBall.

Los Veer-myn no es que tengan muchas aptitudes para DreadBall. Su percepción de profundidad es horrible, y sus tics nerviosos les dan muchos problemas para coger la pelota. En un alarde de humildad poco común en este deporte, los Veer-myn han decidido enfocar su entrenamiento en los aspectos en los que son más débiles. La idea es que este entrenamiento sirva para compensar su carencia innata de talento y, hasta cierto punto, así ha sido. Esto ha dado como resultado equipos compuestos principalmente por Strikers altamente entrenados, con unas pocas ratas especialmente duras como Guardianes. Con la costumbre de crear más oportunidades de anotar que ningún otro equipo, pero fallando la mayoría, los equipos Veer-myn no son para entrenadores nerviosos o de corazón débil.



	Movimiento	Fuerza	Velocidad	Habilidad	Armadura	Equipo Inicial	Notas
Guardián	6	4+	3+	5+	4+	x2	

PERFIL DE EQUIPO

Extras: un equipo Veer-myn empieza sin Dados de Entrenador.

MIDGARD DELVERS



Este equipo está disponible por separado.

Todo empezó con un trato, como viene siendo común con los Padres de la Forja. Se les permitiría jugar en la liga a cambio de ciertos derechos de minería y conocimientos técnicos. Hoy en día, tras años de juego y varias victorias en su haber, es difícil imaginar las ligas sin la esforzada presencia de los equipos de los Padres, el más importante de los cuales son los firmes jugadores de los Midgard Delvers. Los equipos de Padres de la Forja son más flexibles de lo que en principio podría parecer. Su ventaja evidente es la Fuerza, que sobresale aún más cuando se combina con la habilidad Firme. Gracias a esto cuentan con una línea de Guardianes que es muy difícil de desplazar. Sin embargo, también funcionan bien con otros estilos de juego y pueden sorprender a un oponente confiado.



Firme

Un jugador Firme no puede ser derribado como resultado de un Golpe. Puede ser empujado y herido, pero no derribado. Por tanto, un jugador Firme que sea doblado en un Golpe será empujado y tendrá que hacer una prueba de Armadura de la forma habitual. Si fallara se le retiraría del juego para recuperarse. Sin embargo, si su armadura le protege entonces permanecerá en pie en el hexágono al que ha sido empujado. Fíjate en que un jugador Firme sigue pudiendo caerse por otros medios como, por ejemplo, al fallar al intentar Apurar o Evadirse.

	Movimiento	Fuerza	Velocidad	Habilidad	Armadura	Equipo Inicial	Coste	Notas
Guardián	4	3+	5+	4+	4+	x3	13mc	Firme
Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	9mc	

PERFIL DE EQUIPO

Extras: un equipo de Padres de la Forja empieza con 1 Dado de Entrenador.

