



Sito dell' Anello



RINGORN Iwiniyl

•presenta•

RINGBALL

VERSIONE 1.0

-ISPIRATO ALLO SCENARIO "ODDBALL" REALIZZATO DA THEONERING.UK-

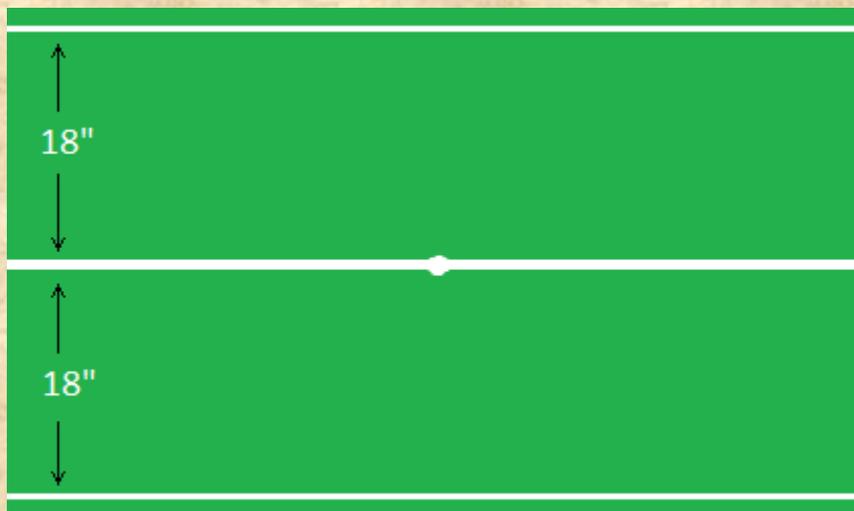
-COS'È RINGBALL?-

RingBall è uno scenario di gioco a punti alternativo, nel quale due armate (chiamate "squadre") si affrontano in uno sport molto popolare nella Terra di Mezzo, simile al football. RingBall utilizza tutte le normali regole de Lo Hobbit, in aggiunta a regole specifiche che verranno presentate di seguito.

-IL CAMPO DI GIOCO-

Una partita a RingBall può essere giocata su un tavolo ("campo") di dimensioni a piacere, ma si svolge al meglio se il campo di gioco misura almeno 36" in uno dei suoi sensi.

Il campo viene diviso in due parti da una linea centrale, facendo in modo che ciascuna delle sue metà risulti lunga 18". Oltre le due metà campo si trovano le zone di meta dei giocatori: un'ulteriore linea viene tracciata a 18" dalla linea di centrocampo per delimitare tali aree, o in alternativa si considera la zona oltre il bordo del campo.



Se non si dispone di un campo da RingBall e si vuole arricchire il tavolo con elementi scenici, è meglio non riempirlo troppo, limitandosi a collocare qualche albero, muro o piccole rovine. In ogni caso, la zona centrale del campo deve essere sgombra.

-LE SQUADRE-

Ogni giocatore compone la sua squadra come da regolamento, rispettando la suddivisione in bande da guerra. Il valore in punti consigliato per una partita a RingBall è 400-500 punti.

Una volta composta la squadra, scegli uno degli Eroi: egli sarà il Capitano della squadra.

-SCHIERAMENTO-

Prima di tutto, la palla va posizionata al centro esatto del tavolo. Entrambi i giocatori quindi tirano un dado e chi ottiene il risultato più alto sceglie una delle due metà campo come sua zona di schieramento e posiziona una delle sue bande da guerra a 6" dal centro del campo. L'altro giocatore si posizionerà sul lato opposto e farà lo stesso con una delle sue bande. Quindi i giocatori si alternano nel posizionare le rimanenti bande, schierandole entro 6" dal proprio bordo del tavolo o linea di meta.

-LA PALLA-

Di seguito vengono presentate tutte le regole relative alla palla durante la partita.

La palla può essere rappresentata da un segnalino, un dado, o qualsiasi cosa i giocatori ritengano adatta, purché sia più piccola di una normale bassetta da fanteria.

In ogni caso, la palla ha le seguenti caratteristiche:

1. Quando si trova ferma a terra, le dimensioni della palla sono quelle dell'oggetto effettivamente utilizzato per rappresentarla;
2. Quando viene lanciata o rimbalza, la palla si considera SEMPRE avere un diametro pari a 1";
3. Ai fini del movimento con la palla, essa viene considerata un Oggetto leggero.

RACCOGLIERE LA PALLA

Il primo modello che raccoglie la palla dopo l'inizio della partita non deve effettuare nessun tiro di dado: la palla è ferma sul campo ed egli la afferra senza problemi.

Dopo che è stata raccolta dal centro del campo, ogni volta che un modello entra a contatto con la palla e tenta di raccoglierla da terra deve effettuare un tiro per Lanciare (vedi Lanciare la palla). Se il tiro riesce, quel modello raccoglie con successo la palla.

Di norma, solo i modelli dotati di mani o arti simili possono afferrare, raccogliere e lanciare la palla. Sta ai giocatori eventualmente decidere quali modelli non possono interagire in questo modo con la palla (per i Warg, ad esempio, sarebbe alquanto difficile lanciare la palla, tanto quanto lo sarebbe raccoglierla da terra per un Ragno Gigante...).

LANCIARE LA PALLA

La palla non può essere passata da un modello all'altro, deve essere lanciata. Una volta per turno, ogni giocatore ha la possibilità di lanciare la palla UNA sola volta con uno dei propri modelli. Se un modello inizia il proprio movimento in possesso della palla, e la sua squadra non ha ancora effettuato il lancio in quel turno, DEVE lanciarla (a meno che non si trovi ingaggiato in combattimento, in tal caso può lanciarla anche durante il movimento che segue un Combattimento Eroico riuscito, se vi partecipa).

L'unico caso in cui il portatore di palla non è costretto ad effettuare il lancio si ha quando egli è in grado di entrare nella zona di meta avversaria con il proprio movimento di quel turno.

Quando un modello lancia la palla, deve effettuare un tiro per colpire come se stesse usando un'arma da tiro (utilizza quindi il proprio valore di Tiro): effettua cioè un tiro per Lanciare.

La palla può essere lanciata in un qualsiasi punto del movimento del modello. Quando un modello lancia la palla, il giocatore che lo controlla deve scegliere un

bersaglio verso cui lanciare: può essere un punto sul campo di gioco (in questo caso, utilizza un segnalino per indicare il punto scelto) o un modello amico.

La palla non può essere lanciata all'indietro (ovvero verso la propria zona di meta): può essere lanciata solo in avanti o lungo un'immaginaria retta parallela alla linea di metà campo.

Un modello può lanciare la palla fino ad una distanza in pollici pari al proprio valore di Forza più quello di Movimento tipico della "classe" a cui appartiene (ad esempio, un modello di fanteria con Forza 3 potrà lanciare la palla fino ad un massimo di 9", essendo 6" il valore di Movimento di un guerriero di stazza umana). Questa è inoltre la distanza massima dal modello entro cui scegliere il bersaglio per il lancio.

Se il tiro per Lanciare riesce, la palla viene lanciata con successo e verrà collocata nel punto scelto come bersaglio; se il tiro fallisce, la palla viene posizionata a metà della distanza tra tiratore e bersaglio.

Se il bersaglio è un modello amico e il tiro va a segno, quel modello deve a sua volta effettuare un tiro per Lanciare. Se ha successo, il modello bersaglio afferra la palla, altrimenti quest'ultima cade a terra (vedi Palla a terra).

Se il lanciatore ottiene un risultato di 6 per il lancio, il tiro è perfetto e il ricevente afferra automaticamente la palla.

PALLA A TERRA

Ogni volta che, per qualsiasi motivo, la palla finisce a terra, rimbalza immediatamente di D3" in una direzione casuale (è consigliabile utilizzare un dado deviazione).

Se durante un rimbalzo la palla attraversa un modello, egli può tentare di afferrarla normalmente, effettuando un tiro per Lanciare. Tuttavia, se non riesce, la palla sfugge alla sua presa e rimbalza nuovamente di 1" in una direzione casuale. Altri modelli possono tentare di afferrarla, ma se falliscono essa rimbalza nuovamente di 1", e così via finché uno dei modelli attraversati riesce a prenderla o la palla termina il rimbalzo senza che nessun modello tenti di afferrarla.

All'inizio del turno successivo a quello in cui la palla è finita a terra, quando un modello tenta di raccoglierla, ma fallisce, la palla non rimbalza.

INTERCETTARE LA PALLA

Uno o più modelli avversari che si trovino sulla traiettoria finale della palla (cioè dopo che il lanciatore ha effettuato il tiro e determinato il punto di atterraggio della palla) possono tentare di intercettare il lancio: in tal caso chi intercetta deve effettuare un tiro per Lanciare. Se questo tiro riesce, il modello intercetta e afferra la palla. Se il modello che tenta di intercettare si trova a terra, avrà una penalità di -1 sul risultato del dado.

Naturalmente, se più modelli si trovano sulla traiettoria, il giocatore che li controlla deve decidere se intercettare o meno la palla partendo dal modello più vicino al lanciatore e proseguendo fino al più distante.

RICEVERE/INTERCETTARE LA PALLA IN COMBATTIMENTO

Un modello amico impegnato in corpo a corpo non può essere scelto come bersaglio per un lancio. Tuttavia, un modello in combattimento può tentare di intercettare la palla, ma subisce una penalità di -1 al tiro di dado per afferrarla e un'ulteriore penalità di -1 al tiro per vincere il combattimento.

RUBARE LA PALLA

Uno o più modelli che si trovano in combattimento con il portatore della palla possono provare a rubarla anziché tentare di ferire il nemico.

In questo caso, all'inizio della Fase di Combattimento l'attaccante dichiara che sta tentando di rubare la palla e si procede in questo modo:

- L'attaccante sceglie uno dei suoi modelli a contatto di basetta con il portatore della palla e tira un D3. Deve quindi sommare al risultato il valore di Forza del modello scelto. Se altri modelli della fazione dell'attaccante si trovano a

contatto di basetta con il portatore della palla, il modello scelto per tentare di rubare la palla ottiene un ulteriore bonus di +1 per ognuno di quei modelli (i modelli di supporto non possono aiutare in questa fase del combattimento in quanto troppo distanti dalla palla).

- A quel punto, il portatore di palla tira a sua volta un D3, aggiungendo anch'egli +1 al risultato se altri modelli amici (ad eccezione dei supporti) si trovano a contatto di basetta con l'attaccante. Se tutti i modelli del difensore coinvolti nel combattimento portano scudi, il portatore guadagna un ulteriore bonus di +1 al risultato se decide di utilizzarli.
- Nota che il risultato finale non è vincolato ai valori delle statistiche dei modelli, pertanto può essere superiore a 10.
- Nel caso in cui il difensore si trovi Steso a terra, l'attaccante può ripetere il tiro del D3.
- È possibile utilizzare la Possanza per modificare il risultato del D3, ma solo il modello scelto per rubare la palla e il portatore possono farlo.

Se alla fine l'attaccante ottiene un risultato maggiore del difensore, egli ruba la palla! Il modello scelto può, inoltre, muoversi immediatamente di 1" in qualsiasi direzione (ma non caricare) e lanciare la palla, se la sua fazione non ne ha ancora avuto l'occasione in quel turno.

Se a spuntarla è invece il portatore di palla, il tentativo fallisce e i difensori sono considerati aver vinto un combattimento: gli attaccanti devono arretrare e possono essere colpiti, a meno che i difensori non abbiano utilizzato gli scudi nella precedente fase o si trovassero Stesi a terra.

Inoltre, non essendo un vero e proprio combattimento, nessuna delle due squadre può dichiarare Azioni Eroiche durante un tentativo di rubare la palla.

PERDERE LA PALLA

Se il modello che porta la palla viene ucciso o disarcionato, cade in seguito a una scalata fallita o per un tentativo di saltare un ostacolo, egli perde immediatamente la palla, che cade a terra (vedi Palla a terra).

In ogni altro caso in cui il modello portatore della palla finisce a terra, deve immediatamente effettuare un test di Coraggio (anche se normalmente lo supererebbe in automatico): se lo fallisce, la palla sfugge alla sua presa e cade a terra.

Un modello portatore di palla che viene Steso durante un combattimento (incluso un tentativo di rubare la palla) effettua il test una volta risolto l'esito di quel combattimento, se sopravvive o riesce a tenere la palla.

Se il modello con la palla è bersaglio di un attacco da tiro, può scegliere di lasciare la palla invece che subire gli effetti dell'attacco. In tal caso la palla cade a terra e il modello non subisce il colpo.

CAVALLERIA E LA PALLA

Un modello di cavalleria deve smontare per raccogliere la palla da terra, ma può ricevere o intercettare un lancio rimanendo in arcione.

I modelli di cavalleria non possono tentare di rubare la palla in uno scontro corpo a corpo, né forniscono il bonus di +1 al tiro di dado al modello che tenta di rubarla. Tuttavia, essi (e tutti i modelli con regole simili) possono comunque scaraventare a terra il portatore di palla prima del lancio del D3.

MAGIA E LA PALLA

Se il modello con la palla subisce gli effetti di un potere magico, perde immediatamente la palla come descritto sopra. Tuttavia, poteri magici o abilità simili che non infliggono danno diretto (come Mesmerismo) non causano automaticamente la perdita della palla, e addirittura un modello sotto gli effetti, ad esempio, di Comando/Obbligo può essere costretto dall'avversario a lanciare la palla ovunque egli desideri (sempre che la fazione cui appartiene il portatore della palla non abbia già effettuato il lancio in quel turno)!

META E RIPOSIZIONAMENTO DELLA PALLA

Ogni volta che la palla (per qualsiasi motivo) finisce nella zona di meta di uno dei giocatori, all'inizio del turno seguente prima di tutto va ricollocata al centro del campo (si considera ferma ai fini del raccoglierla da terra).

FUORICAMPO

Se la palla finisce fuori dal campo da uno dei lati lunghi (ma all'esterno delle zone di meta), viene subito rimessa in gioco dal punto di uscita e lanciata di D6" in una direzione casuale (ma verso il campo). Se in seguito a questo lancio la palla entra nella zona di meta di uno dei giocatori, il punto non viene assegnato e la palla va riposizionata comunque a centrocampo.

-VINCERE LA PARTITA-

La partita termina alla fine del turno in cui una delle due squadre viene completamente annientata. In alternativa, i giocatori possono stabilire un limite di turni. Alla fine della partita, il giocatore con più Punti vince la partita (l'annientamento del nemico non garantisce la vittoria!).

I Punti si accumulano come segue:

1. **1 Punto** per ogni tentativo di rubare la palla in corpo a corpo andato a buon fine;
2. **2 Punti** ogni volta che la palla finisce nella zona di schieramento avversaria;
3. **5 Punti** se il portatore della palla entra nella zona di schieramento avversaria (non cumulabile con il precedente);
4. **1 Punto** se il Capitano della squadra avversaria viene ferito (non valgono le ferite salvate dai punti Fato), **3 Punti** se viene ucciso;
5. **1 Punto** se la squadra avversaria è in Rotta al termine della partita.