

ACTIONS

COURSE (TOUS) - P.35

- Le joueur se déplace d'un nombre maximum d'hexagones égal à sa caractéristique de mouvement.
- Il ne peut se déplacer plus loin que s'il choisit de risquer un **Dash**.
- Lors d'une **Course (Run)**, le joueur activé peut s'orienter librement, et tourner ne compte pas dans la distance de mouvement

SPRINT (TOUS) - P.34

- Le joueur se déplace d'un nombre maximum d'hexagone égal au double de sa caractéristique de mouvement.
- Il ne peut se déplacer plus loin que s'il choisit de risquer un **Dash**.
- Pendant un **Sprint**, un joueur ne peut se déplacer que vers l'hexagone directement face à lui.
- Chaque rotation de 60 degrés faite par un joueur compte comme un déplacement d'un hexagone.

SLAM (JACK, GUARD) - P.35

Slam : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard
- +1 si le joueur s'est déplacé et n'a pas commencé son action dans un hexagone adjacent à sa cible.
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max -2)

Contre-Slam : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max -2)

Esquive : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez le jouer effectuant le Slam, max. -2)

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Slam Gagne** : le perdant est repoussé. Le gagnant peut suivre.
- **Slam Double** : Le perdant est repoussé et mis à terre (+ test armure).

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Contre-Slam Gagne** : le perdant est repoussé. Le gagnant peut suivre.
- **Contre-Slam Double** : Le perdant est repoussé et mis à terre (+ test armure).

- **Esquive Gagne** : le joueur esquivant peut se réorienter comme il le souhaite.
- **Esquive Double** : le joueur esquivant peut se déplacer d'un hexagone dans n'importe quelle direction (pas besoin d'Évasion)

VOLER (JACK, STRIKER) - P.37

Vol : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max. -2).

Contre-Slam : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max. -2)

Esquive : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max. -2)

- **Vol Gagne** : la balle tombe au sol et se disperse
- **Vol Double** : le gagnant prend la balle des mains du perdant.

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Contre-Slam** : le perdant est repoussé. Le gagnant peut suivre.
- **Contre-Slam Double** : Le perdant est repoussé et mis à terre (+ test armure).

- **Esquive Gagne** : le joueur esquivant peut se réorienter comme il le souhaite.
- **Esquive Double** : le joueur esquivant peut se déplacer d'un hexagone dans n'importe quelle direction (pas de test d'Évasion).

LANCER (JACK, STRIKER) - P.38 & 39

Lancer : test d'**Habilité** à 3 dés (X).

(1-3 hexes : 3 Dés ; 4-6 hexes : 2 Dés ; 7-9 Hexes : 1 Dé)

- +1 si le joueur est un Striker.
 - -1 si la cible est un hex de Strike.
 - -1 si le joueur s'est déplacé ou orienté durant cette action.
 - -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (max. -2)
- Un **Lancer** qui n'obtient aucune réussite est dit "involontaire".

Réception : test variable d'**Habilité** (1)

(Le nombre de Dés de base est 1 Dé par réussite du Lancer.)

Un lancer "involontaire" apporte 0 Dé.

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 si le joueur est un Keeper.
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (max. -2)

Esquive : test de **Vitesse** à 3 dés (X).

(Seulement contre les Lancers sur Adversaire)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par hex de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez le Lanceur, max. -2).

Lancer un Strike.

- **Lancer involontaire** : dispersez la balle depuis l'hexagone de Strike.
- **Lancer réussie** : strike !
- **Lancer double** : strike ! Effectuez un test de Fan pour le style.

Passer à un coéquipier.

- **Réception ratée** : dispersez la balle depuis l'hexagone du joueur qui a tenté de la capturer. Le Rush se termine.
- **Réception réussie** : le joueur réceptionne la balle. Le rush peut continuer.
- **Réception double** : le joueur réceptionne la balle et gagne une action gratuite immédiate (Course ou Lancer).

Lancer la balle sur un adversaire

- **Lancer gagne** : le perdant est repoussé. Dispersez la balle depuis l'hexagone d'origine de la cible. Le Rush se termine.
- **Lancer double** : le joueur perdant est repoussé et mis au sol (test d'armure). Dispersez la balle depuis l'hexagone d'origine de la cible. Le Rush se termine.

- **Égalité or Esquive gagne** : Dispersez la balle depuis l'hexagone de la cible. Le Rush se termine.
- **Esquive double** : le joueur esquivant peut se déplacer d'un hexagone dans n'importe quelle direction. Dispersez la balle depuis l'hexagone d'origine de la cible. Le Rush se termine.

ACTIONS (SUITE)

SE RELEVER (TOUS) - P.41

Se Relever : test de **Vitesse** à 3 dés (1)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous êtes (max. -2)
- **Échec** : le joueur reste au sol.
- **Succès** : le joueur se relève.
- **Double** : succès + action gratuite (Pas de Sprint).

TRANSFORMATION - P.14 (S.2)

Transformation : test à 4+ à 3 dés (1)

- **Transformation rate** : le joueur ne peut pas se transformer.
- **Transformation réussie** : le joueur change immédiatement de rôle (Jack à Guard/Keeper ou Striker, ou de Guard/Keeper ou Striker à Jack).
- **Transformation Double** : Le joueur change immédiatement en n'importe quel rôle de son choix.

FEINTE - P.15 (S.2)

Feinte : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Judwan
- +1 si le joueur commence son tour adjacent à la cible.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous êtes (ignorez votre cible, max. -2)

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Feinte réussie** : Le Coach gagnant choisit l'orientation des deux joueurs.
- **Feinte Double** : Comme ci-dessus. En plus la cible est déplacée d'un hex dans n'importe quelle direction (pas de test d'Evasion)

Esquive : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par hex de menace adverses sur lesquels vous êtes (ignorez le joueur effectuant la feinte, max. -2)

- **Esquive Gagne** : le joueur esquivant peut se réorienter comme il le souhaite. Le joueur qui feinte se tourne directement face au joueur esquivant.
- **Esquive Double** : le joueur esquivant peut se déplacer d'un hexagone dans n'importe quelle direction (pas de test d'Evasion). Ils peuvent choisir de s'orienter dans n'importe quelle direction. Le joueur qui feinte se tourne directement face au joueur esquivant

Contre-Slam : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard
- -1 par hex de menace adverses sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max. -2)

- **Contre-Slam gagne** : le perdant est repoussé et orienté vers la case qu'il vient de quitter. Le gagnant peut suivre et s'orienter en fonction.
- **Contre-Slam Double** : Le perdant est repoussé et mis à terre (+ test Armure).

EXTRAS

DASH (TOUS) - P.41

Un Dash est une poussée du joueur pour avancer de quelques cases supplémentaires. Ceci n'est cependant pas sans risque.

Dash : test de **Vitesse** à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous vous déplacez (max. -2)
- **Échec** : le joueur chute dans l'hex où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur obtient 1 hex supplémentaire à son mouvement.

ÉVASION (TOUS) - P.41

Note : Un GÉANT ne fait pas de test d'Évasion lorsqu'il sort de la Zone de Menace de joueur(s) non-GÉANT(S)

Évasion : test de **Vitesse** à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous êtes (max. -2)
- **Échec** : le joueur chute dans l'hex où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur se déplace vers le nouvel hex en sécurité.

RAMASSER LA BALLE (JACK, STRIKER) - P.42

Ramasser la Balle : test d'**Habilité** à 3 dés (1)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 si le joueur est un Keeper.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous êtes (max. -2)
- -1 si l'action effectuée est un Sprint.
- **Échec** : la balle dévie.
- **Succès** : le joueur ramasse la balle.
- **Double** : Succès + action gratuite (Course ou Lancer)

INTERFERENCE (JACK) - P.42

- L'*Interférence* n'est pas une action normale et ne peut pas être choisie comme Action.
- Uniquement avec une carte de Mouvement Spécial ou si le joueur possède la Compétence (voir *Cartes DreadBall*).
- Jouée pendant le Rush de votre adversaire.
- Jouable une seule fois par match et par joueur.

ARMURE

JET D'ARMURE (TOUS) - P.36

Armure : un test d'**Armure** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard ou un Keeper
- +1 si le joueur est un GÉANT
- **Succès** : Chaque succès sur ce jet annule un point de dommage.

Rôle	Valeur d'Armure
• Striker	5+
• Guard	4+
• Jack	4+
• Keeper	3+

JOUER UN RUSH

Un Rush suit les étapes suivantes :

- Déplacez le marqueur de Rush d'un cran sur la *Piste de Rush*.
- Dépensez un Pion d'Équipe ou une Carte de Mouvement Spécial.
- Résolvez l'action.
- Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à la fin de votre Rush.
- Fin de Rush
 - Déplacez d'une case les figurines sur le Banc des Pénalités.
 - Récupérez vos 5 Pions d'Actions d'Équipe.
 - Déplacez l'Arbitre.

LANCEMENT DE LA BALLE

Lancement de la Balle :

La balle est éjectée par le **côté gauche** du Coach qui commence/joue son Rush. **Lancez 1 Dé :**

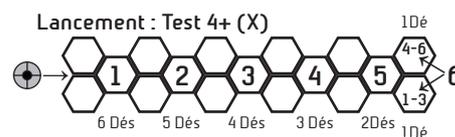
- 1-5 : La Balle se déplace du nombre de cases DB indiqué par le jet de Dé.
- 6 : La Balle ricoche contre le mur en face de l'éjecteur de Balle. **Lancez un second Dé :**
 - 1-3 : la Balle dévie sur la case du côté du Coach qui joue le Rush.
 - 4-6 : la Balle dévie sur la case du côté de l'autre Coach.

Si un joueur se trouve sur la trajectoire de la balle, traitez l'action comme un **Lancer contre un adversaire** (test à 4+).

* Un joueur touché par la balle ne peut effectuer qu'une Esquive si son orientation le permet. **Il ne peut en aucun cas attraper la balle.**

* Le nombre de dé lancé pour l'attaque dépend du nombre de cases traversées par la balle comme indiqué sur le schéma ci-dessus.

* La Balle passe au dessus d'un **Joueur au sol**, mais ces derniers ne sont touchés que si la balle arrive directement dans la case où se trouve le **Joueur au sol**. Traitez alors l'action comme un **Lancer contre un adversaire** (test à 4+).



Déviation de la Balle :

Lorsque la Balle est perdue par un Joueur, ou qu'elle arrive sur un Joueur n'ayant pas la capacité d'attraper la Balle, on effectue une Déviation.

Lancez 1 Dé pour déterminer la direction de la Balle, puis lancer 1 Dé pour déterminer le nombre d'hexagone(s) à parcourir.

Si la Balle dévie à partir d'un joueur debout, prenez en compte l'avant de la figurine pour déterminer la direction de la déviation. Si la Balle dévie à partir d'un joueur au sol, prenez en compte le sens du jeu, face au Coach jouant le Rush pour déterminer la direction de la déviation.



ACTIONS

- 5 Actions par Rush (Pions)
- Chaque joueur peut entreprendre jusqu'à 2 Actions grâce aux **Pions d'Action** et 1 Action grâce à une **Carte de Mouvement Spécial**.

• COURSE (RUN)	TOUS	Valeur de Mouvement (+ Possibilité de Dash).
• SPRINT	TOUS	Valeur de Mouvement x2 (+ Possibilité de Dash).
• ENTRER SUR LE TERRAIN	TOUS	Mouvement à partir du Banc des Remplaçants (<i>Course</i> ou <i>Sprint</i>). • Une figurine ne peut pas faire de <i>Slam</i> lorsqu'il entre sur le Terrain.
• SLAM	JACK GUARD	1 hex de déplacement + Slam. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de Dash) + Slam.
• VOL (STEAL)	JACK STRIKER	1 hex de déplacement + Vol. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de Dash) + Vol.
• LANCER (THROW)	JACK STRIKER	1 hex de déplacement + Lancer. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de Dash) + Lancer.
• SE RELEVER (STAND UP)	TOUS	La figurine est remise debout, et peut choisir son orientation.
• ACHETER UNE CARTE*		Dépensez 1 Pion Action pour tirer une <i>Carte DreadBall</i> de la Pioche. * Par Rush, chaque équipe peut acheter au maximum un nombre de Cartes égal au nombre de Cartes disponibles pour l'équipe en début de match.
• TRANSFORMATION	ROBOT	Transformation de Jack à Guard/Keeper ou Striker, et vice-versa.
• FEINTE	JACK STRIKER	1 hex de déplacement + Feinte. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de Dash) + Feinte.

EXTRAS

• DASH	TOUS	Gagner un hexagone de déplacement supplémentaire par Dash effectué.
• EVASION (EVADE)	TOUS	Se déplacer hors de la zone de menace de l'adversaire • Les rotations seules ne provoquent pas de test.
• RAMASSER LA BALLE	JACK, STRIKER ou KEEPER	Essayer de ramasser la balle avant de changer d'orientation.
• INTERFERENCE	JACK	1 hex de déplacement + Slam (le Slam n'est pas obligatoire). (<i>Compétence</i> ou <i>Carte</i>).
• REPOUSSER (BRUSH ASIDE)	GÉANTS uniquement	Un Géant se déplaçant dans un hex occupé par un adversaire Non-Géant peut choisir de le repousser au lieu d'effectuer un Slam (<i>voir GÉANTS</i>)

FAUTES

• CHARGE DANS LE DOS	JACK, GUARD	• OBSTRUCTION	TOUS	• INTRUSION	TOUS
• PIÉTINEMENT	JACK, GUARD	• BLOCAGE	TOUS	• DISTRAIRE L'ARBITRE	TOUS

ARBITRES

Test d'Arbitre:

- 1 Dé pour l'Oeil
- 1 Dé pour l'Arbitre (Si l'Arbitre se trouve à 7 hexes ou moins de la faute commise ou d'un joueur dans le cas d'une *Intrusion*).
- Lancez tous les dés un par un.

Lire les dés séparément :

- 1 : 1 tour de pénalité
- 2 : 2 tours de pénalité
- 3 : 3 tours de pénalité
- 4-6 : aucune pénalité

• Additionnez tous les dés qui ont lancé 1-3.

- 1 : 1 tour de pénalité
- 2 : 2 tours de pénalité
- 3 : 3 tours de pénalité
- 4+ : le joueur est expulsé pour le restant du match.

FAUTES

FAUTE : CHARGE DANS LE DOS (SUCKER PUNCH) - (JACK, GUARD)

Charge dans le dos : Action de type *Slam*.

Si vous commencez une action de Slam en face d'un adversaire et que vous le touchez dans un de ses hexes de dos alors l'action de Slam est une faute et est appelée *Charge dans le dos*.

FAUTE : PIÉTINEMENT (STOMP) - (JACK, GUARD)

Piétinement : Si un joueur tente de piétiner un adversaire, une faute est commise (Piétinement).

Le joueur effectuant un Piétinement **ne peut pas se déplacer**. La cible **ne peut qu'Esquiver**.

Exécuter un Test d'arbitre une fois le Piétinement résolu.

Piétinement : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard.
- -1 par hex de menace adverses sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, max -2)

Esquive : test de **Vitesse** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 si vous êtes au sol.
- -1 par hex de menace adverses sur lesquels vous êtes (ignorez le Lanceur, max -2)

• **Piétinement double :** Le perdant doit effectuer un test d'Armure (Difficulté égale à la différence des réussites de Piétinement et d'Esquive).

• **Esquive double :** Le joueur qui esquive peut se déplacer 1 hex dans n'importe quelle direction (pas besoin de test d'Evasion). Le joueur reste au sol.

• **Tout autre résultat :** l'auteur du piétinement modifie sa direction pour faire face à sa victime.

FAUTE : BLOCCAGE (STALL) - (TOUS)

Blocage : A la fin de n'importe quelle action de l'équipe adverse, lorsqu'un joueur est placé sur la zone d'entrée/sortie du Banc de Touche ou sur l'une des quatre cases adjacentes à la case d'entrée, une faute est commise (*Blocage*).

FAUTE : INTRUSION (SNEAK) - (TOUS)

Intrusion : A la fin de n'importe quelle action de l'équipe adverse et s'ils ont plus de 6 joueurs sur le terrain, une faute est commise (*Intrusion*).

FAUTE : OBSTRUCTION (BALL HOG) - (TOUS)

Obstruction : Si une équipe bloque toutes les cases pour atteindre la balle ou le porteur de balle, il est possible d'appeler une faute après chaque action de cette équipe (*Obstruction*). Effectuez un test d'Arbitre après chaque action, tant que le chemin pour atteindre la balle est bloquée, que cette action provoque l'*Obstruction* ou non.

Ajoutez le Dé d'Arbitre si celui-ci se trouve à 7 cases ou moins d'un joueur de l'équipe fautive. Un joueur sélectionné au hasard est mis hors jeu sur un succès du test d'Arbitre.

FAUTE : DISTRAIRE L'ARBITRE (TOUS)

Distraire l'Arbitre : Distraire l'arbitre est une action de type *Course* ou *Sprint*.

Le joueur effectuant cette action doit se déplacer sur une case adjacente à l'Arbitre, et ensuite tenter de le distraire tandis que l'Arbitre essaie de rester calme et concentré. Cela est représenté par un test de Dés normal mais au lieu d'utiliser une des caractéristiques de votre équipe, la difficulté du test est fixée à 4+ pour tout le monde. Les Guards ont un dé bonus car ils sont plus intimidants.

Distraire l'Arbitre : test à 4+ à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard.

Garder son calme : test à 4+ à 3 dés (X)

- -1 par hex de menace adverses dans lequel se trouve l'Arbitre.
- (ignorez le joueur commettant la *Distraction*, max -2)

• **Égalité ou Distraire gagne :** Pour le restant de ce tour, le dé de l'Arbitre sera uniquement utilisé dans les vérifications ou test d'Arbitre contre ce joueur uniquement. Après la fin du Tour, l'Arbitre est joué normalement. Exécutez immédiatement une vérification d'Arbitre contre l'auteur de la faute mais n'ajoutez pas le dé de l'Oeil.

• **Distraire double :** même résultat que ci-dessus mais le joueur est si convaincant que la vérification d'Arbitre contre ce joueur est annulée.

• **Arbitre gagne :** L'Arbitre n'est pas impressionné. Procéder à une vérification d'Arbitre contre le joueur qui tente de *Distraire l'Arbitre*.

• **Arbitre double :** le joueur qui tente l'action *Distraire l'Arbitre* est expulsé pour le reste du match.

STATS EQUIPES (S.I)
EQUIPE D'HUMAINS (HOMMES)

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	4+	4+	4+	4+	x2	10mc	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	8mc	
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc	

Extras: Une Équipe Humaine (Hommes) commence avec 1 Dé de Coaching et 2 Cartes Dreadball.

EQUIPE DE MARAUDERS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	13mc	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	9mc	Goblin

Extras: Une Équipe Orx et Goblin commence avec 1 Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

EQUIPE DE VEER-MYNS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	6	4+	3+	5+	4+	x2	12mc	
Striker	6	4+	3+	5+	5+	x6	11mc	

Extras: Une Équipe Veer-Myn Team commence avec aucun Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

EQUIPE DE FORGE FATHERS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	4	3+	5+	4+	4+	x3	13mc	Stable
Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	9mc	
Striker	4	3+	5+	4+	5+	x2	9mc	

Extras: Une Équipe Forge Father commence avec 1 Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

STATS EQUIPES (5.2)

EQUIPE D'HUMAINS (FEMMES)

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	4+	4+	4+	4+	x1	10mc	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x4	9mc	Interférence
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc	

Extras: Une Équipe Humaine (Femmes) commence avec 4 Dés de Coaching et aucune Carte Dreadball.

EQUIPE DE Z'ZORS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x1	17mc	Insensible, Stable
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x5	9mc	Insensible, Glissade
Striker	6	4+	4+	5+	5+	x2	11mc	Insensible

Extras: Une Équipe Z'zor commence avec 1 Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

EQUIPE DE JUDWANS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Striker	6	5+	4+	4+	5+	x6	15mc	Pacifiste, Long Bras, Désorientation

Extras: Une Équipe Judwan commence avec aucun Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

EQUIPE DE ROBOTS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	3+	5+	4+	4+	x0	-	Transformation
Jack	6	4+	4+	4+	4+	x6	14mc	Transformation
Striker	5	5+	3+	4+	5+	x0	-	Transformation

Extras: Une Équipe Robot commence avec 1 Dé de Coaching et 1 Carte Dreadball.

STATS EQUIPES (5.3)
EQUIPE D'ASTERIANS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	6	5+	3+	4+	4+	x1	10mc	Sales Coups
Jack	6	5+	3+	4+	4+	x3	10mc	Fragile, Simulation
Striker	6	5+	3+	4+	5+	x4	13mc	Fragile

Extras: Une Équipe Astérian commence avec 0 Dé de Coaching, 0 Carte Dreadball et 1 Coach de Défense.

EQUIPE DE NAMELESS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard-Sticky*	4	4+	4+	5+	4+	x2	9mc	J't'ai eu !
Guard-Hard**	5	3+	5+	4+	4+	x2	15mc	Insensible, Stable
Striker	6	4+	4+	4+	5+	x4	13mc	Mains Sûres

Extras: Une Équipe Nameless commence avec 0 Dé de Coaching et 0 Carte Dreadball.

* Sticky (Collant) : Figurine avec les tentacules.

** Hard (Costaud) : Figurine massive.

EQUIPE DE ZEES

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Jack	5	5+	3+	5+	4+	x10	9mc	C'est pas Moi, Duo, Combines

Extras: Une Équipe Zee commence avec 0 Dé de Coaching (et ne peuvent pas en acheter) et 1 Carte Dreadball.

Combines (monkey Business): Au début d'un Rush Zee, lancez 1D6: 4-6: aucun dé, 1-3: # Dé(s) de Coaching pour ce Rush.

EQUIPE DE TERATONS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habilité	Armure	Equipe de départ	Coût	Notes
Guard	5	3+	5+	4+	4+	x4	15mc	Téléportation
Jack	5	3+	5+	4+	4+	x4	10mc	Téléportation

Extras: Une Équipe Teraton commence avec 0 Dé de Coaching et 0 Carte Dreadball.



CARTES DREADBALL

- Any Action (*Toute Action*)
 - Sucker Punch or Stomp (*Charge dans le dos ou Piétinement*)
 - Slam
 - Run Interference (*Interférence*)
 - Throw (*Lancer*)
 - Run (*Courir*)
 - Stand Up (*Se Rélever*)
 - Showboat (*Faire le Show*)
- Tout Joueur / Guard / Striker / Jack
Guard ou Jack
Guard ou Jack
Jack
Striker ou Jack
Tout Joueur
Tout Joueur
Jouez cette Carte immédiatement après un jet (1) ou (123) réussi, ou un jet (X) gagnant, pour bénéficier un Test d'Acclamation.

- Event (Evènement)

• Sure Grip (Bonne prise)	Comme de la Colle ! +1 Dé au Test de <i>Dash</i> .
• Bloodthirsty Fans (Fans sanguinaires)	Vas-y ! Tue-le ! Toute blessure infligée génère un Test d'Acclamation pour l'équipe qui l'a engendrée.
• Weird Bounce (Rebond étrange)	Où est-elle ?! Après que la balle ait déviée, effectuez une seconde déviation.
• Vigilant Ref (Arbitre vigilant)	Je te surveille ! +1 Dé à tous les tests d'Arbitre.
• Inattentive Ref (Arbitre inattentif)	Vous êtes aveugle ? -1 Dé à tous les tests d'Arbitre. (si 0, la faute ne peut pas être vue).
• Worse for Wear (Gueule de Bois)	Vous pouvez baisser le son ? La nuit dernière fut difficile... Un joueur déterminé au hasard perd 1 Dé pour tous les Tests.
• Bored Fans (Fans ennuyés)	Laisse tomber ! Chaque <i>Rush</i> qui ne génère pas de test d'Acclamation fait perdre une Carte placée sous le Support de Fans.
• Excitable Fans (Fans excités)	STRIKE ! Toute tentative de Strike génère un test d'Acclamation, même s'il rate.
• Blood on the Pitch (Du Sang sur le Terrain)	C'est un peu glissant. Le nombre de succès à obtenir lors d'un Dash est augmenté de 1 (<i>Test de Vitesse (234)</i>).
• The Ego Has Landed (Ego surdimensionné)	Je sais. Je suis génial. Sélectionnez un joueur adverse au hasard. Ce joueur devra être le premier joueur à agir durant chaque Rush ou ne pas agir du tout pour ce Rush.
• The Ball Shatters (Balle brisée)	Ce n'était pas supposé arriver. La balle est retirée du terrain, et une nouvelle balle est envoyée. Cela n'arrête pas le Rush en cours.
• Not Well Liked (Pas très apprécié)	Casse-toi, pov' Con ! Sélectionnez un joueur adverse au hasard. Il perd 1 Dé pour chacun de ses jets.
• Number 1 Fan (Fan N°1)	Je lui ai déjà serré la main. Sélectionnez un joueur adverse au hasard. Tout double obtenu pour un <i>Slam</i> , un <i>ContreSlam</i> ou un <i>Lancer</i> provoque un test d'Acclamation.
• Fast Pitch (Surface rapide)	Regardez où elle va ! Lorsque la balle dévie, celle-ci dévie de 2 Dés au lieu d'1.

COMPÉTENCES

• Acrobatie	Tout Joueur	Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d' <i>Esquive</i> .	
• C'est pas moi !	Tout Joueur	<ul style="list-style-type: none"> * Ne peut pas <i>Distraire l'Arbitre</i>. * Une seule faute peut être appelée contre un joueur par pion Action utilisé. * Aucune faute ne peut être appelé par une Action gratuite, Carte, etc. * Si une faute est appelée contre un de ses joueurs, le Coach peut choisir un autre joueur avec la compétence <i>C'est pas moi !</i> à moins de 3 hexes et doit effectuer un <i>test d'Arbitre</i> avec un bonus de +1 tour de pénalité supplémentaire ou lancer 3 DÉS à 3+ et réduire les temps morts par le nombre de succès obtenu. 	
• Ça fait mal ?	Guard ou Jack	Traitez un <i>Piétinement</i> comme un <i>Slam</i> (toujours considéré comme une faute).	
• Chanceux	Tout Joueur	Une seule fois par <i>Rush</i> , le joueur peut relancer un dé.	
• Désorientation	Jack ou Striker	Sur le terrain, un joueur avec cette compétence a l'option de tenter un nouveau type d'action appelé <i>Feinte</i>	
• Duo	Tout Joueur	2 joueurs avec cette compétence peuvent effectuer une <i>Course</i> avec 1 seul pion Action. Chacun d'entre eux compte comme ayant joué une Action pour ce <i>Rush</i> .	
• L'Esprit comme l'eau	Tout Joueur	Lors d'un <i>Slam</i> contre un joueur avec cette compétence, ce dernier devra lancer le même nombre de DÉS que son adversaire et obtenir le même score pour déterminer ses succès. Utilisez alors les résultats <i>Contre-Slam</i> , même si l'attaque vient de dos. Les DÉS de Coaching sont ajoutés APRÈS calcul du nombre de DÉS pour chaque joueur.	
• En Alerte	Tout Joueur	Quand un joueur adverse se déplace dans un hex adjacent, le joueur <i>En Alerte</i> peut immédiatement choisir de se tourner face à lui s'il le désire (avant un <i>Slam</i> adverse).	
• Equilibrage	Jack	Peut réaliser une <i>Interférence</i> . Cette compétence ne peut être utilisée que si l'équipe du joueur est entrain de perdre le match (une seule fois par <i>Rush</i>)	
• Fragile	Tout Joueur	-1 Succès (minimum 0) sur les <i>Tests d'Armure</i> .	
• Frimeur	Jack ou Striker	Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un <i>Strike</i> . Les autres tests ne sont pas affectés. Si le joueur marque le <i>Strike</i> , on le considère toujours comme <i>Frimeur</i> (il génère un test d' <i>Acclamations</i>) sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.	
• Glissade	Jack	Le joueur peut réaliser un <i>Dash</i> à n'importe quel moment d'une action qui lui permet de se déplacer d'au moins 1 hex.	
• Grapillage	Tout Joueur	Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de <i>Dash</i> .	
• Grisant	Tout Joueur	Tout adversaire réalisant un <i>Slam</i> contre ce joueur perd -1 dé.	
• Insensible	Tout Joueur	Gagne 1 réussite automatique additionnelle lorsque le joueur tente un <i>test d'Armure</i> .	
• Interférence	Guard ou Jack	Une fois par match. Fonctionne comme un <i>Slam</i> durant le <i>Rush</i> adverse.	
• J'tai eu !	Tout Joueur	Pénalité de -2 pour un adversaire dans son hex de menace ; Si l'adversaire rate une <i>Esquive</i> , il ne peut pas se déplacer. La pénalité maximale ne peut excéder -3.	
• Keeper (Gardien)	Guard	Gagne une nouvelle Armure (4 dés à 3+) et un <i>gant de Dreadball</i> . Un Keeper peut ramasser une balle (-1 Dé). Peut effectuer des <i>Dégagements</i> . Ne peut pas effectuer d'action <i>Lancer la balle</i> de quelque manière que ce soit.	
Dégagement : le joueur place la balle n'importe où sur le terrain. Un Dégagement est particulièrement imprécis. Faites une déviation à partir de l'hex visé, puis faite une deuxième déviation lorsque la balle arrive au sol. Un Punt ne peut pas être utilisé pour marquer un Strike.			
• Long Bras	Judwan - Tout Joueur	Lancer : test d' <i>Habilité</i>	1-4 hexes : 3 DÉS 5-8 hexes : 2 DÉS 9-12 hexes : 1 Dé

COMPÉTENCES

• Mains Sûres	Striker ou Jack	+1 dé pour attraper un passe imprécise (Balle déviée ou Lancer sans succès).
• Menaçant	Tout Joueur	Les hexes de menace modifie un test jusqu'à son maximum pour ce test.
• Pacifiste	Tout Joueur	Un Pacifiste n'effectue jamais de Slam , de Contre-Slam , ou Lancer la balle sur un autre joueur. Ils ne commettent jamais de Charge dans le dos ou de Piétinement .
• Passer à travers	Tout Joueur - Géants	Le joueur gagne +1 dé lorsqu'il tente de Repousser un adversaire.
• Prima Donna	Guard	Si vous avez un joueur avec cette compétence dans votre équipe, lancez un dé au début du match, avant de déployer votre équipe sur le terrain. Sur un 2-6 déployer le joueur est déployé comme un Guard . Sur un résultat de 1, déployer le joueur comme un Striker et appliquer les précisions suivantes :
<p>* L'armure du Guard (4+) est remplacé par l'armure d'un Striker (5+). * Le joueur gagne un gant de DreadBall. * Le joueur ne bénéficie plus des bonus pour un rôle spécifique. Cela s'applique aux modificateurs des Guards ou Strikers - un peu confu, il ne bénéficie de rien ! * Les choix d'Action ou de Réaction (pour la déviation des balles, etc.) est basé sur son rôle de Striker, non de Guard, avec une exception : Il peut choisir de faire un Contre-Slam comme réponse, s'il en a l'option. * Il se déplace comme un Jack. Par exemple, s'il veut effectuer une action de Lancer, il ne pourra alors se déplacer que d'un seul hex, et non d'une course complète. * Pour tout le reste, le joueur compte encore comme un Guard.</p>		
• Rétablissement	Tout Joueur	Si un joueur est blessé et rate son test d'Armure , traitez les résultats comme suit : 0 dégât : le joueur reste sur le terrain. 1-3 Dégâts : placez le joueur dans la zone 1 du Banc de Pénalité. 4+ Dégâts : le joueur est mort, retirez le du jeu.
• Roulade	Striker ou Jack	Si la figurine est ciblée par un Piétinement , traitez les réussites d' Esquive comme s'il s'agissait de réussites doublées.
• Sale Coup	Tout Joueur	Une fois par match , pendant que le joueur est sur le terrain, le Coach peut appeler une Faute ! contre un joueur adverse de son choix qui est aussi sur le terrain.
• Sauter	Striker ou Jack	Se déplace de 2 hexes (coûte 2 hexes de mouvement). N'a pas besoin de faire de test d' Évasion lorsqu'un Saut est effectué. Doit effectuer le test suivant :
<p>Sauter : test de Vitesse à 3 Dés (123) • +1 si le joueur est un Striker. • -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel vous êtes (max. -2)</p> <p>• Échec : le joueur chute dans l'hex où il se rendait (pas de test d'Armure). • Succès : le joueur se déplace vers le nouvel hex en toute sécurité et peut s'orienter dans n'importe quelle direction.</p>		
• Simulation	Jack ou Striker	Chaque joueur peut utiliser cette compétence une fois par match, et chaque équipe une fois par Rush . Lors d'un déplacement, le joueur qui effectue une Simulation peut volontairement tomber dans un hex adjacent à un adversaire et appeler à une Faute !
• Souplesse Arrière	Tout Joueur	Se Relève automatiquement comme sur une réussite doublée.
• Stable	Guard ou Jack	Ne peut pas être mis au sol . Les tests de blessure sont effectués normalement.
• Téléportation	Teraton - Tout Joueur	Peut remplacer un mouvement de Course en repositionnant une figurine n'importe où à 4 hex au maximum. Ne peut pas effectuer de Dash , mais compte comme s'étant déplacé pour un Slam . Si le joueur est attaqué par derrière, il se téléporte automatiquement.
• Transformation	Robot - Tout Joueur	Un joueur avec cette compétence commence toujours une partie en tant que Jack . Durant le jeu, ils peut se transformer en Guard ou en Striker avec cette compétence.
• Vision à 360°	Tout Joueur	La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.
• Vraiment Chanceux	Tout Joueur	Une fois par Action , le joueur peut relancer un dé.

GÉANTS

Engager des Géants.

Les GÉANTS sont un type de MVP et sont engagés comme n'importe quel autre MVP. Ils apparaissent généralement en tant que **Bonus Outsider**.

C'est la taille qui compte.

Les GÉANTS sont des très grandes créatures et sont placées sur des socles de 3-hexagones. Cela indique qu'elles utilisent des règles spéciales de déplacement. La plupart de ces règles spéciales sont communes à tous les GÉANTS et sont listées ici pour plus de facilités.

Si une figurine est un GÉANT, alors toutes ces règles s'appliquent. De plus, un GÉANT peut avoir d'autres compétences qui lui sont propres et qui sont indiquées sur son profil.

Tous les GÉANTS...

- * Compte comme **2 joueurs** au lieu d'un seul lorsque vous devez calculer le nombre de joueurs qui peuvent être sur le terrain.
- * Ajoute un Dé supplémentaire lors de *Tests d'Armure*, des *Slams*, des *ContreSlams* contre tout adversaire non-GÉANT.
- * Compte comme **Stable** lorsqu'ils sont frappés par un adversaire non-GÉANT.
- * Possède une **Zone de Menace** différente (voir livre de Règles Saison 3 - Ultimate).
- * Possède des règles de Déplacement supplémentaire (voir livre de Règles Saison 3 - Ultimate).
- * Peuvent sortir des **Zones de Menace** d'adversaire non-GÉANTS sans effectuer de test d'**Évasion**. Ils doivent effectuer des **Évasions** uniquement contre des adversaires GÉANTS.
- * Un GÉANT peut effectuer l'action **Repousser** (Brush Aside) qui est indiquée dans la liste des Actions (Extra).

REPOUSSER (BRUSH ASIDE)

Repousser : test de **Force** à 3 Dés (123)

- +1 si le GÉANT est un Guard.
- -1 si le joueur opposé est un Guard.

- **Échec** : L'action du GÉANT s'arrête immédiatement. Le joueur opposé est tourné face au GÉANT.

- **Succès** : le GÉANT repousse le joueur opposé d'une case, doit se déplacer dans la case laissée vacante et peut continuer son action.

- **Double** : le GÉANT repousse le joueur opposé d'une case, qui est mis au sol. Le GÉANT doit se déplacer dans la case laissée vacante et peut continuer son action.

CHEERLEADERS

(alias Pom-Pom Girls ou Majorettes pour les plus anglophobes !)

Quelque soit le type de joueurs sur le terrain, presque toutes les équipes de DreadBall possèdent un groupe de **Cheerleaders** enthousiastes pour motiver les fans. Comme nous le savons tous, motiver les fans peuvent amener les joueurs à des sommets qu'ils n'auraient jamais pensé atteindre sans le soutien inconditionnel de la foule.

Pour cette raison, la plupart des équipes inclut une **Troupe de Cheerleaders** dont le travail est d'exciter la foule et de les amener à acclamer leur équipe avec une telle ferveur que cette dernière jouera encore mieux que d'habitude.

Engager des Cheerleaders.

Les équipes commencent sans **Cheerleaders**. Dans une Ligue, un Coach peut ajouter des **Cheerleaders** à son équipe comme il le fait pour des nouveaux joueurs, des Dés de Coaching, etc.

Une **Cheerleader** coûte 8mc, et chaque équipe peut avoir une Troupe de 7 **Cheerleaders** au maximum.

Chaque **Cheerleader** n'a besoin d'être achetée qu'une seule fois.

Placement des Cheerleaders.

Au début du match, lors du placement des joueurs sur le terrain, vous pouvez placer en jeu au maximum 1 ou 2 **Cheerleaders** de votre Troupe. Ce nombre dépend des Rangs d'équipe respectives et du nombre de **Cheerleaders** disponibles.

Une équipe **Outsider** (voir règles de Ligue) peut placer jusqu'à 2 **Cheerleaders**, contre une seule pour son adversaire.

Dans le cas où les deux équipes sont de Rangs équivalents, les deux joueurs ne peuvent en placer qu'une seule **Cheerleader**.

Les **Cheerleaders** qui ne sont pas en jeu sont placées sur le Banc des Remplaçants.

Les **Cheerleaders** qui sont «en jeu» ne vont jamais sur le terrain, à proprement parlé. A la place, elles sont placées sur la ligne de Score.

Vous ne pouvez placer qu'une seule figurine de **Cheerleader** par case sur la ligne de Score.

Les **Cheerleaders** de l'équipe adverse ne peuvent pas occuper la même case. Vous pouvez placer une **Cheerleader** sur n'importe quelle case libre de n'importe quel côté de la ligne de Score.

Allez l'Équipe !

Les **Cheerleaders** n'agissent pas de leur bon vouloir. Elles répondent aux actions de l'équipe qui est sur le terrain en motivant la foule.

Lorsqu'un **Strike** est marqué, en plus du test d'**Acclamations** normal, les **Cheerleaders** peuvent en motiver un autre.

Déplacez le marqueur de Score comme indiqué dans les règles.

- * Si le marqueur s'arrête sur un espace contenant une figurine de **Cheerleader**, la figurine est enlevée et replacée sur le Banc des Remplaçants.
- * Si la figurine faisait partie de l'équipe qui vient de marquer le Strike, alors effectuez un test d'**Acclamations** supplémentaire en plus de tous les autres tests d'**Acclamations** associés à ce Strike.
- * Si la figurine fait partie de l'équipe adverse, il n'y a aucun effet.
- * Si le Strike est supérieur à 1 Point, le marqueur de Score peut être déplacé au-dessus des figurines sur la ligne de Score pour atteindre la bonne case. Ces figurines restent à leur position. Les **Cheerleaders** ne sont retirées du plateau uniquement lorsque le marqueur de Score s'arrête exactement sur leur case.

(Re)Placez les Cheerleaders durant un match.

Voir les règles du Coach de Soutien (Personnel d'Encadrement).



PERSONNEL D'ENCADREMENT

Engager du Personnel d'Encadrement.

Une équipe débute avec un **Entraîneur-en-Chef** (le *Head Coach*, alias le *Joueur*), mais sans aucun personnel d'encadrement.

Dans une Ligue, un **Entraîneur-en-Chef** peut ajouter du **Personnel d'Encadrement** à son équipe, comme il peut ajouter des nouveaux joueurs, des Dés de Coaching, etc.

Chaque figurine de **Personnel d'Encadrement** coûte 8 mc, et une équipe peut en compter 3 au maximum :

- * 1 Coach Offensif
- * 1 Coach Défensif
- * 1 Coach de Soutien.

Chaque **Personnel d'Encadrement** n'a besoin d'être acheté qu'une seule fois.

Vous devez clairement indiquer le type de Coach sélectionné pour votre **Personnel d'Encadrement** : *Offensif*, *Défensif* ou de *Soutien*.

Une fois acheté, un Coach ne peut plus changer de type.

Placement du Personnel d'Encadrement.

Au début d'un match, lors du placement des joueurs sur le terrain, vous pouvez placer toutes vos figurines de **Personnel d'Encadrement** sur le Banc des Remplaçants.

C'est parti !

Si votre équipe possède 1 membre ou plus du **Personnel d'Encadrement** pour aider l'**Entraîneur-en-Chef**, vous bénéficiez d'une Phase de jeu supplémentaire au début de chacun de vos Rushes.

Après avoir déplacé le marqueur de Rush, mais avant de faire quoi que ce soit, un de vos membres du **Personnel d'Encadrement** peut choisir d'appeler une Formation pour essayer d'influencer le Rush.

Désignez un de vos membres du **Personnel d'Encadrement** et choisissez une Formation à appeler. Vous ne pouvez appeler qu'une seule Formation par Rush, quelque soit le nombre de **Personnel d'Encadrement** que vous possédez.

Il y a 3 Formations disponibles, et n'importe quel type de **Personnel d'Encadrement** peut tenter d'appeler n'importe quel type de Formation.

Les Formations sont les suivantes :

- * Offensive
- * Défensive
- * Soutien

Notez que ces Formations peuvent être équivalentes au type du **Personnel d'Encadrement** sélectionné.

FORMATION OFFENSIVE

Formation Offensive : test à 5+ à 3 Dés (1)

- +1 si la formation est appelée par un Coach Offensif.

- **Formation Offensive ratée** : aucun effet

- **Formation Offensive réussie** : pour ce Rush, une figurine peut obtenir jusqu'à 3 Pions Action au lieu de 2.

Toutes les autres règles sont appliquées normalement.

FORMATION DÉFENSIVE

Formation Défensive : test à 5+ à 3 Dés (1)

- +1 si la formation est appelée par un Coach Défensif.

- **Formation Défensive ratée** : aucun effet

- **Formation Défensive réussie** : durant le prochain Rush de votre adversaire, vous bénéficierez de 1 Dé de Coaching supplémentaire. Ce Dé de Défense ne peut être utilisé que lors du Rush de votre adversaire, et ne peut être utilisé que pour améliorer les ContreSlams et les Esquives.

Défaussez ce Dé s'il n'est pas utilisé avant la fin du Rush de votre adversaire.

- **Formation Défensive double** : durant le prochain Rush de votre adversaire, vous bénéficierez de 2 Dés de Coaching supplémentaires. voir ci-dessus.

FORMATION DE SOUTIEN

Formation de Soutien : test à 5+ à 3 Dés (1)

- +1 si la formation est appelée par un Coach de Soutien.

- **Formation de Soutien ratée** : aucun effet

- **Formation de Soutien réussie** : vous pouvez placer 1 figurine supplémentaire de votre réserve de Cheerleaders depuis votre Banc des Remplaçants, ou déplacer une figurine déjà placée sur la ligne de Score sur n'importe quelle case libre.

- **Formation de Soutien double** : comme ci-dessus, mais vous pouvez placer/replacer jusqu'à 2 figurines de Cheerleaders.