

ACTIONS**COURSE (TOUS)**

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

ACTIONS**SPRINT (TOUS)**

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

ACTIONS**SLAM (JACK, GUARD)**

Slam : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard
- +1 si le joueur n'a pas commencé son action adjacent à la cible mais s'est déplacé pour le devenir.
- -1 par hexagone de menace adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, 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).

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

- +1 si le joueur est un Guard
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **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 : test de **Rapidité** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant le joueur qui bloque, malus limité à -2).

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

ACTIONS**VOL DE BALLE (JACK, STRIKER)**

Vol de balle : test de **Rapidité** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

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

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

- +1 si le joueur est un Guard
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **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 : test de **Rapidité** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant le joueur qui bloque, malus limité à -2).

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

ACTIONS**LANCER (JACK, STRIKER)**

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 a changé d'orientation pendant cette action de lancer.
 - -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (malus limité à -2).
- Un Lancer qui n'obtient aucune réussite est dit "imprécis".

Tenter un Strike.

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

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

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

Un lancer "imprécis" apporte 0 Dé.

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 si le joueur est un Keeper.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (malus limité à -2).

Passer à un coéquipier.

- **Réception ratée** : dispersez la balle depuis l'hex 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'hex 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'hex d'origine de la cible. Le Rush se termine.

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

(Seulement contre les Lancers sur Adversaire, si la balle arrive dans l'arc avant de la figurine).

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant le joueur qui bloque, malus limité à -2).

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

ACTIONS**RÉTABLISSEMENT (TOUS)**

Rétablissement : test de **Rapidité** à 3 dés (1)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **Échec** : le joueur reste au sol.
- **Succès** : le joueur se relève.
- **Double** : succès + action gratuite (Pas de Sprint).

ACTIONS TRANSFORMATION (ROBOTS)

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.

ACTIONS FEINTE (TOUS)

Feinte : test de Rapidité 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 se trouve le joueur (malus limité à -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'Échappée)

Esquive : test de Rapidité à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant le joueur effectuant la feinte, malus limité à -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 hex dans n'importe quelle direction (pas de test d'Échappée). Il peut 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 joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **Contre-Slam gagne** : le perdant est repoussé et orienté vers l'hex 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).

ACTIONS INTERFÉRENCE (JACK)

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

EXTRAS BOND (TOUS)

Bond : test de Rapidité à 3 Dés (123)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex que quitte le joueur (malus limité à -2).

- **Échec** : le joueur chute dans l'hex où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur peut se déplacer vers le nouvel hex en toute sécurité (jusqu'à deux hexes de distance), et peut s'orienter dans n'importe quelle direction (le déplacement compte alors pour deux points de déplacement).

EXTRAS DASH (TOUS)

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

Dash : test de Rapidité à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex que quitte le joueur (malus limité à -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.

EXTRAS ÉCHAPPÉE (TOUS)

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

Échappée : test de Rapidité à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex que quitte le joueur (malus limité à -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.

EXTRAS RÉCUPÉRATION DE LA BALLE (JACK, STRIKER)

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 se trouve le joueur (malus limité à -2).
- -1 si l'action effectuée est un Sprint.

- **Échec** : la balle dévie (Le Rush se termine).
- **Succès** : le joueur ramasse la balle.
- **Double** : Succès + action gratuite (Course ou Lancer)

EXTRAS BOUSCULADE (GÉANTS ET IMPOSANTS)

Bousculade : test de Force à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Guard.
- -1 si le joueur obstruant est un Guard.

voir livres Saison 3 et 4 pour plus de détails

- **Bousculade échoue** : l'action du joueur s'arrête. Le joueur obstruant est orienté face au joueur bousculant.
- **Bousculade réussie** : le joueur obstruant est repoussé directement en face du joueur repoussant. Le joueur bousculant peut continuer son action.
- **Bousculade double** : comme ci-dessus, mais le joueur obstruant est mis au sol (pas de jet d'armure). Le joueur bousculant peut continuer son action.

ARMURE JET D'ARMURE (TOUS)

Armure : un test d'Armure à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard ou Keeper
- +1 si le joueur est un GÉANT

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

- **Succès** : Chaque succès sur ce jet annule un point de dommage.

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'un hex les figurines sur le Banc des Pénalités.
 - Récupérez vos 5 Pions d'Actions d'Équipe.
 - Déplacez l'Arbitre.

TERMINER UN RUSH

Un Rush peut se terminer selon une de ces quatre façons :

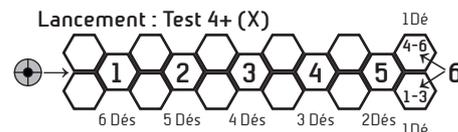
- L'équipe a marqué un Strike.
- Le Coach décide d'arrêter son Rush.
- Le Coach arrive à court de joueurs qui peuvent agir ou d'actions qu'il peut entreprendre.
- L'équipe perd la balle. Cela peut être par :
 - * Échec d'un ramassage de Balle.
 - * Échec d'une réception.
 - * Rater un Strike.
 - * Lancer la balle sur un autre joueur
 - * Un Keeper dégage la balle.
 - * Tomber alors que l'on portait la balle.

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 d'hexes 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 l'hex du côté du Coach qui joue le Rush.
 - 4-6 : la Balle dévie sur l'hex du côté de l'autre Coach.
- Si un joueur se trouve sur la trajectoire de la balle, traitez l'autre 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 d'hexes traversés 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 l'hex 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'hex(es) 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	TOUS	Valeur de Déplacement (+ Possibilité de <i>Dash</i>).
• SPRINT	TOUS	Valeur de Déplacement x2 (+ Possibilité de <i>Dash</i>).
• ENTRER SUR LE TERRAIN*	TOUS	Déplacement à partir du Banc des Remplaçants (<i>Course</i> ou <i>Sprint</i>). * Une figurine à la possibilité d'effectuer n'importe quelle action lors de son entrée sur le terrain si son poste lui permet (ex. un Guard peut Entrer et effectuer un Slam)
• SLAM	JACK GUARD	1 hex de déplacement + Slam. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + Slam.
• VOL	JACK STRIKER	1 hex de déplacement + Vol. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + Vol.
• LANCER / TENTER UN STRIKE	JACK STRIKER	1 hex de déplacement + Lancer. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + Lancer.
• RÉTABLISSEMENT	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 <i>Dash</i>) + Feinte.
• INTERFÉRENCE	JACK	1 hex de déplacement + Slam (Action non-obligatoire ; <i>Compétence</i> ou <i>Carte</i>).

EXTRAS

• BOND	COMPÉTENCE uniquement	• Se déplacer par-dessus un autre joueur. Compte pour deux hexes.
• DASH	TOUS	• Gagner un hex de déplacement supplémentaire par Dash réussi.
• ÉCHAPPÉE	TOUS	• Se déplacer hors de la zone de menace de l'adversaire
• RÉCUPÉRATION DE LA BALLE	JACK, STRIKER ou KEEPER	• Essayer de ramasser la balle (réorientation possible avant récupération sur une Course. Pas de réorientation possible sur un Sprint).
• BOUSCULADE	GÉANTS, et COMPÉTENCE <i>Imposant</i>	• Un Géant se déplaçant dans un hex occupé par un adversaire Non-Géant peut choisir de faire une Bousculade au lieu d'effectuer un Blocage (voir GÉANTS)

FAUTES

• CHARGE DANS LE DOS	JACK, GUARD	• LA CAGE	TOUS	• INTRUSION	TOUS
• PIÉTINEMENT	JACK, GUARD	• OBSTRUCTION	TOUS	• DISTRACTION D'ARBITRE	TOUS

ARBITRES

Test d'Arbitrage :

- 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 en même temps.

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

CHARGE DANS LE DOS - (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**.

FAUTES

PIÉTINEMENT - (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 adverse sur lesquels vous êtes (ignorez votre cible, 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 d'un hex dans n'importe quelle direction (pas besoin de test d'Échappée). Le joueur reste au sol.

Esquive : test de Vitesse à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Striker.
- -1 si vous êtes au sol.
- -1 par joueur adverse menaçant l'hex dans lequel se trouve le joueur (en ignorant le joueur effectuant le *Piétinement*, malus limité à -2).

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

FAUTES

OBSTRUCTION - (TOUS)

Obstruction : 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 des Remplaçants ou sur l'un des quatre hexes adjacentes à l'hex d'entrée, une faute est commise (*Obstruction*).

FAUTES

INTRUSION - (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*).

FAUTES

CAGE - (TOUS)

Cage : Si une équipe bloque toutes les hexes pour atteindre la balle ou le porteur de balle, il est possible d'appeler une faute après chaque action de cette équipe (*Cage*). Effectuez un test d'Arbitrage après chaque action, tant que le chemin pour atteindre la balle est bloquée, que cette action provoque une *Cage* ou non. Ajoutez le Dé d'Arbitre si celui-ci se trouve à 7 hexes ou moins d'un joueur de l'équipe fautive. Un joueur sélectionné au hasard est mis hors jeu sur un succès du test d'Arbitrage.

FAUTES

DISTRACTION D'ARBITRE (TOUS)

Distraction d'Arbitre : Distraindre l'arbitre est une action de type *Course* ou *Sprint*.

Le joueur effectuant cette action doit se déplacer sur un hex adjacent 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 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.

Distraction : test à 4+ à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Guard.

• **Égalité ou Distraction gagne :** Pour le restant du Rush en cours, l'arbitre ne jette de dé que pour les tests d'arbitrage contre le joueur qui distrait. Après ce Rush l'arbitre recommence à jouer normalment. Faites un test d'arbitrage immédiatement contre le joueur qui distrait, mais n'ajoutez pas de dé pour l'Oeil.

Sang froid : test à 4+ à 3 dés (X)

- -1 par coéquipier du joueur qui distrait menaçant l'hex dans lequel se trouve l'arbitre (en ignorant le joueur qui distrait, malus limité à -2).

• **Distraction double :** même résultat que ci-dessus mais le joueur est si persuasif que vous ne faites pas de test d'arbitrage contre lui..

• **Sang froid gagne :** L'Arbitre ne se laisse pas impressionner. Procéder immédiatement à un test d'Arbitrage normal contre le joueur qui distrait.

• **Sang froid double :** le joueur qui distrait est exclu pour le reste du match.

SAISON 1

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Trontek 29ers Humains	Guard	5	4+	4+	4+	4+	x2	10		1x Dé 2x Cartes
	Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	8		
	Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10		
Greenmoon Smackers Orx / Gobelins	Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	13		1x Dé 1x Carte
	Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	9		
Skittersneak Stealers Veer-myns	Guard	6	4+	3+	5+	4+	x2	12		0x Dé 1x Carte
	Striker	6	4+	3+	5+	5+	x6	11		
Midgard Delvers Forge Fathers	Guard	4	3+	5+	4+	4+	x3	13	Stable	1x Dé 1x Carte
	Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	9		
	Striker	4	3+	5+	4+	5+	x2	9		

SAISON 2

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Chromium Chargers Robots	Guard	5	3+	5+	4+	4+	x0	-	Transformation	1x Dé 1x Carte
	Jack	6	4+	4+	4+	4+	x6	14	Transformation	
	Striker	5	5+	3+	4+	5+	x0	-	Transformation	
Locust City Chiefs Z'zors	Guard	5	3+	4+	5+	4+	x1	17	Même pas mal, Stable	1x Dé 1x Carte
	Jack	5	4+	4+	4+	4+	x5	9	Même pas mal, Glissade	
	Striker	6	4+	4+	5+	5+	x2	11	Même pas mal	
Pelgar Mystics Judwan	Striker	6	5+	4+	4+	5+	x6	15	Pacifiste, Allonge, Manipulation	0x Dé 1x Carte
Void Sirens Humains	Guard	5	4+	4+	4+	4+	x1	10		4x Dés 0x Carte
	Jack	5	4+	4+	4+	4+	x4	9	Interférence	
	Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	10		

SAISON 3

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Shan-Meeg Starhawks Astériens	Guard	6	5+	3+	4+	4+	x1	10	Coups Tordus	0x Dé 0x Carte Assistant de Défense
	Jack	6	5+	3+	4+	4+	x3	10	Fragile, Plongeon	
	Striker	6	5+	3+	4+	5+	x4	13	Fragile	
Kalimarin Ancients Nameless	Guard (collant)	4	4+	4+	5+	4+	x2	9	Collant	0x Dé 0x Carte
	Guard (Solide)	5	3+	5+	4+	4+	x2	15	Même pas mal, Stable	
	Striker	6	4+	4+	4+	5+	x4	13	Dextérité	
Ukomo Avalanchers Tératons	Guard	5	3+	5+	4+	4+	x4	15	Téléportation	0x Dé 0x Carte
	Jack	5	3+	5+	4+	4+	x4	10	Téléportation	
Koeputki Kolossals Zees	Jack	5	5+	3+	5+	4+	x10	9	C'est pas moi, Prolifération	0x Dé 1x Carte
									Singeries	

SAISON 4

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Nemion Oceanics Sphyras	Guard	6	4+	4+	4+	4+	x2	12	Queue	0 Dé 1 Carte
	Jack	6	4+	4+	4+	4+	x2	9	Queue	
	Striker	6	4+	4+	4+	5+	x4	12	Queue	
Rotatek Rockslides Brokkrs	Guard	4	3+	5+	4+	4+	x4	12	Stable	1x Dé 1x Carte
	Jack	4	3+	5+	4+	4+	x2	9	Stable	
	Striker	4	3+	5+	4+	5+	x2	9	Dur à cuire, Stable	
Les Incorporés Rebelles	Guard Rin	5	4+	4+	5+	4+	x2	12	Pluie de coups	0x Dé 0x Carte
	Jack Gaelian	7	4+	4+	4+	4+	x2	13	Charge !	
	Jack Sorak	5	4+	3+	4+	4+	x2	10	Dextérité (Pieds)	
	Striker Ralarat	6	5+	4+	3+	5+	x2	15	Bond, Insaisissable	
Rallion Roses Hobgobelins	Guard Hulk	5	3+	5+	5+	4+	x1	20	Puissant, Stable, Imposant	2x Dés 1x Carte
	Jack Hobgobelin	5	4+	4+	5+	4+	x4	9	Puant	
	Striker Hobgobelin	5	4+	4+	5+	5+	x2	11	Puant	
The Red Planets Martiens	Guard	6	4+	4+	5+	4+	x2	10	Fragile	3x Dés 1x Carte
	Jack	6	4+	4+	5+	4+	x4	8	Fragile, Illégal	
	Striker	6	4+	4+	5+	5+	x2	10	Fragile, Dextérité	

SAISON 5

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Long Rock Lifers Convicts	Guard	5	3+	4+	5+	4+	x2	16	Collier Électrique, Menaçant	0x Dé 0x Carte 1 Assistant Offensif
	Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	9	Collier Électrique	
	Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	11	Collier Électrique	
Bremlin Nebulas Kalyshi	Jack	6	5+	3+	4+	4+	x4	11	Vicieux, Raffût	0x Dé 0x Carte
	Striker	6	5+	3+	4+	5+	x4	14	Bond	
Kovoss Kryptics Mutants	Guard	5	4+	4+	4+	4+	?	11	Choisir les améliorations pour chaque joueur (voir fiche des Mutants)	?x Dé ?x Carte
	Jack	5	4+	4+	4+	4+	?	7		
	Striker	5	4+	4+	4+	5+	?	11		
Ro-Tek Brutes Méchanite	à déterminer	?	?	?	?	?	?	?	Choisir les améliorations pour chaque joueur (voir fiche des Méchanites)	?x Dé ?x Carte

SAISON 6

Équipe	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Équipe initiale	Coût de base (mc)	Notes	Ressources de départ
Glambek Ghosts Ada-Lorana	Guard	5	4+	3+	4+	4+	x1	15	Phase	1x Dé 1x Cartes
	Jack	5	4+	3+	4+	4+	x2	12	Phase	
	Striker	5	4+	3+	4+	5+	x3	15	Phase	
Fran-Taar Philosophers Tsudochan	Jack	5	5+	4+	4+	4+	x8	10	Poussée	0x Dé 2x Cartes
Sulentic Shards Crystallans	Guard	4	3+	5+	4+	4+	x5	12	Harmoniques	1x Dé 0x Carte
	Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	10	Harmoniques	
Wu-Ling Wanderers Koris	Guard	4	4+	4+	4+	4+	x2	12	Voltigeur, Collant !	0x Dé 1x Carte
	Jack	4	4+	4+	4+	4+	x5	11	Voltigeur, Portail	
	Striker	4	4+	4+	4+	5+	x1	11	Voltigeur	

MVP

Nom	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût	Notes	S
Anne-Marie Helder	Guard/ Striker	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	9	<i>Dur à cuire, Prima Donna, Acharnement</i>	2
Asylum	Guard	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	9	<i>Vicieux, Acharnement</i>	4
A'Teo Adysi	Striker	6	4+	3+	4+	5+	Tout le monde (<i>Azure Forest uniquement</i>)	12	<i>Zigzag, Backflip, Bond, Vision circulaire.</i>	AF
Blaine	Jack	5	3+	3+	5+	4+	Tout le monde	15	<i>Modifications Illégales, Glissade, Acharnement.</i>	S
Brickbat' Vognar	Guard	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	10	<i>Chanceux, Stable</i>	5
Brute Force	Guard	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	8	<i>Imposant</i>	5
Buzzcut	Guard	6	2+	4+	5+	4+	Tout le monde	11	<i>Dur à cuire, Même pas mal</i>	1
Crypt	Guard	4	2+	4+	5+	4+	Crystallans uniquement	9	<i>Harmoniques, Stable</i>	6
'Dead Man' Davitz	Guard	5	3+	5+	6+	4+	Tout le monde (sauf Orx et Gobelins)	8	<i>Dur à cuire, Même pas mal</i>	5
Drake	Guard	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	12	<i>Stable, Même pas mal, Récupération rapide, Très Chanceux.</i>	S
L'Enforcer	Guard	7	3+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	<i>Bond, Backflip</i>	1
The Excavator	Guard	4	3+	5+	6+	4+	Tout le monde	9	<i>Stable, Foreuse, Dur à cuire, Même pas mal</i>	4
DBR-7 "Firewall"	Keeper	5	3+	5+	4+	3+	Tout le monde	10	<i>Chanceux, Stable, Keeper</i>	2
Galdo	Jack	6	5+	4+	4+	4+	Tout le monde	6	<i>Vision circulaire, Obstiné, Récupération rapide</i>	4
Gorim Ironstone	Striker	5	3+	4+	4+	5+	Forge Fathers uniquement	8	<i>Dur à cuire, Stable</i>	1
Grak	Guard	5	3+	4+	6+	4+	Tout le monde	10	<i>Marteau-Pilon, Incontrôlable</i>	4
Hector Weiss	Jack	5	4+	4+	3+	4+	Tout le monde	9	<i>Dextérité, Dur à cuire, Interférence</i>	KS
Irsala Sephalin	Jack	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	8	<i>Vigilant, Stable, Toxique, Collant</i>	4
John Doe	Guard	4	3+	4+	5+	4+	Tout le monde (sauf Orx et Gobelins)	8	<i>Collant</i>	1
Jonathan 'Gabe' Gabriel	Jack	5	3+	4+	4+	4+	Tout le monde	8	<i>Acharnement, Frimeur.</i>	S
Kailasa	Guard	6	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	8	<i>Vicieux, Acharnement</i>	5
Kryphos	Jack	5	4+	3+	3+	4+	Tout le monde	15	<i>Voltigeur, Maître des Portails, Adoré de la Foule, Collant !</i>	6
"Lucky" Logan	Jack	6	4+	3+	3+	4+	Humains génétiquement purs uniquement	8	<i>Très chanceux</i>	1
Ludwig	Jack	6	4+	3+	4+	4+	Z'zors uniquement	10	<i>Même pas mal, Glissade, Bond</i>	2
Lyra the Fixer	Jack	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	7	<i>Détente, Bond, Vicieux</i>	4
Mee-kel Judwan	Striker	6	5+	3+	3+	5+	Judwans uniquement	12	<i>Pacifiste, Allonge, Manipulation, Vision circulaire, Même pas mal</i>	2
Mellisandra	Jack	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	<i>Détente, Glissade, Plongeon</i>	3
M'zei Kein	Guard	5	4+	4+	5+	4+	Tout le monde	9	<i>Poussée, Dur à cuire, Vision circulaire</i>	6
Nightshade	Striker	6	4+	3+	4+	5+	Tout le monde (sauf Astériens)	8	<i>Coups tordus</i>	2
Numéro 88	Jack	8	4+	2+	4+	4+	Tout le monde	8	<i>L'esprit comme l'eau, Bond</i>	2
Phantasm	Jack	6	3+	3+	4+	4+	Tout le monde	11	<i>Phase, Règles à la lettre</i>	6
Le Pretorian	Striker	6	4+	4+	3+	5+	Tout le monde	11	<i>Dextérité, Même pas mal</i>	1
Reek Rolat	Guard	5	3+	3+	6+	4+	Veer-myns uniquement	9	<i>Même pas mal</i>	1
Rico van Dien	Striker	6	4+	4+	3+	5+	Tout le monde	12	<i>Bond, Frimeur</i>	1
Riller	Jack	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	<i>C'est pas moi, Coups tordus, Frimeur</i>	3

Nom	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût	Notes	S
Schnörkel the Avenger	Guard	4	4+	4+	5+	4+	Tout le monde (sauf humains génétiquement purs)	4	Favoris des Fans, Balourd, Stable, Même pas mal	4
Slippery Joe	Striker	5	5+	3+	4+	5+	Orx et Gobelins uniquement	7	Dextérité, Bond, Roulade	1
Thunder Chris	Jack	6	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	12	Dur à cuire, Au pied du mur, Vision circulaire, Menaçant.	5
Tycho Brahe	Jack	6	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	8	Sales Coups, Menaçant, Glissade	6
Le "Vétéran"	Striker	5	4+	3+	4+	5+	Tout le monde	12	Dur à cuire, Zigzag, Récupération rapide.	5
Wildcard	Jack	6	4+	3+	4+	4+	Humains génétiquement purs et Astériens uniquement	9	Au pied du mur, Glissade	2
Wyn Greth'zki	Striker	5	5+	4+	3+	5+	Robots uniquement	11	Zigzag, Vigilant	2
Yurik Yurikson	Guard	4	3+	5+	4+	4+	Tout le monde (sauf Orx et Gobelins)	11	Stable, Même pas mal, Récupération rapide, Vision circulaire	2
Hexan	Jack	6	4+	4+	4+	4+	Tout le monde	8	Transformiste, Toxique*, Immunité*, Véritable Mutant* Visvera Uniquement	CC
	Guard	5	3+	5+	4+	4+				
	Striker	5	5+	3+	4+	5+				
Eko'o	Jack	7	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	10	Bond, Vicieux, Charge, Illégal, Rôdeur Andromeda Uniquement	CC
Blitz	Jack	5	3+	4+	4+	4+	Tout le monde	--	Pluie de Coups, Le Prix du Sang*, Charge Magamarax Uniquement	CC
Alo-Khan	Guard	6	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	Vision Circulaire, Incontrôlable, Même pas mal. New Haven Uniquement	CC
Kreed	Jack	6	4+	3+	3+	4+	Humains génétiquement purs uniquement, et qui ne loue pas les services de "Lucky" Logan	8	Illégal, Némésis* Serpent Wormhole Uniquement	CC
'Big Slick' Salaran Vesh	Jack	5	4+	4+	4+	4+	Humains génétiquement purs uniquement	8	Menaçant, Frimeur, Goinfre*, Même pas mal Atlas Belt Uniquement	CC
	Keeper	3	3+	5+	4+	4+				
Harmony	Guard	6	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	18	Prolifération, Même pas mal, Stable, Lien Mental* Omicron Uniquement	CC
Melody	Striker	6	5+	4+	3+	5+				
Eclipse	Jack	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	Adaptation, Ressources*, Vigueur* Gauntlet Uniquement	CC

* voir tableau des Compétences des MVPs de la Challenge Cup.

Nom	Rôle	Dépl.	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût	Notes	S
Big Mech	GÉANT - Jack	5	3+	4+	4+	4+	Tout le monde	19	Frimeur, Menaçant, Même pas mal	3
Alpha Simian	GÉANT - Jack	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	20	Frimeur, Menaçant, Glissade, Détente	3
Rejeton Nameless	GÉANT - Guard	5	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	21	Menaçant, Collant	3
Barricade	GÉANT - Guard	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	18	Menaçant, Détente, Chaud devant !	3
Dozer	GÉANT - Guard	4	3+	5+	4+	4+	Tout le monde	19	Menaçant, Téléportation	3
Skarathon	GÉANT - Guard	6	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	18	Stable, Menaçant, Détente	6
Brank 'Boom Fist'	GÉANT - Guard	4	3+	4+	4+	3+	Tout le monde	21	Même pas mal	6
Synechdoche	GÉANT - Jack	6	5+	5+	4+	5+	Tout le monde	15	Contrôle de l'esprit, Stable	6
Karadon	GÉANT - Keeper	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	19	Menaçant	6

Acharnement	Guard ou Jack	Gérez un Piétinement comme un Slam (toujours considéré comme une faute).
Allonge	Judwan uniquement	Portée des Lancers plus longue (4, 8, 12) mais ne peut pas bénéficier du point Bonus.
Au pied du mur	Jack	Comme Interférence , mais ne peut être utilisée que si l'équipe du joueur est entrain de perdre le match (une seule fois par Rush)
Backflip	Tout Joueur	Réussite doublée automatique sur les Rétablissements
Balourd	Tout Joueur	Une fois par partie, le Coach adverse peut forcer le joueur Balourd à relancer tous ses Dés pour un test normal. Les mêmes modificateurs s'appliquent à cette relance, et le résultat final s'applique, qu'il soit meilleur ou plus mauvais que le jet original.
Bond	Striker ou Jack	Déplacement de 2 hexes, nécessite un test (123) de Rapidité . Peut se faire pendant une <i>Course</i> ou un <i>Sprint</i> (voir p°62 du livre de règles). Se référer à l'encart Bond sur la fiche des <i>Actions/Extras</i> .
C'est pas moi !	Tout Joueur	Affecte le fonctionnement des fautes (Voir page 28 du livre de la Saison 3).
Chanceux	Tout Joueur	Une seule fois par Rush , le joueur peut relancer un dé.
Chaud devant !	GÉANTS / Tout Joueur	Le joueur gagne +1 dé lorsqu'il tente de Bousculade sur un adversaire.
Charge !	Gaelian / Jack	Possibilité d'effectuer un mouvement de Course lors d'un Slam . Le joueur effectuant la Charge bénéficie d'un bonus de +2 à son Slam au lieu du +1 habituel.
Collant	Tout Joueur	Pénalité de -2 pour un adversaire dans son hex de menace ; Si l'adversaire rate une Esquive , il ne peut pas se déplacer et son action prend fin. La pénalité maximale ne peut excéder -3.
Collier électrique	Tout Joueur	Le Coach peut activer un seul Collier Électrique durant chacun de ses Rushs en dépensant un Pion d'Action. Lancez 3 Dés et infligez 1 point de blessure pour chaque 5+ obtenu contre toutes les figurines (amis ou ennemies) situées dans des cases adjacentes au porteur du Collier Électrique. Effectuez les bonus habituels pour les "6". Les joueurs adjacents qui restent sur le terrain sont mis au sol. Aucun tests d'esquive ou d'armure. Le porteur du Collier Électrique subit automatiquement 3 points de Blessures et est placé dans la zone 3 du Banc des Pénalités.
Coups tordus	Tout Joueur	Une fois par match , pendant que le joueur est sur le terrain, réclamez une Faute ! contre un joueur adverse de son choix qui est aussi sur le terrain.
Détente	Tout Joueur	Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives de Dash
Dextérité	Striker ou Jack	+1 dé pour attraper une passe imprécise (Balle déviée ou Lancer sans succès).
Dur à cuire	Tout Joueur	Tout adversaire réalisant un Slam contre ce joueur perd -1 dé.
Favori des Fans	Tout Joueur	La première fois, à chaque Rush, que le joueur obtient une double réussite, réalisez un test de Fans, en plus de tout autre test de Fans qui est à effectuer.
Foreuse	Robot / Guard ou Jack	Si un Slam avec une foreuse double le score de son adversaire, appliquez un malus de -1 Dé au test d'Armure.
Fragile	Tout Joueur	-1 Succès (minimum 0) sur les Tests d'Armure .
Frimeur	Striker ou Jack	Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un Strike . Les autres tests ne sont pas affectés. Si le joueur marque le Strike , on le considère toujours comme Frimeur (il génère un test d' <i>Acclamations</i>) sans se préoccuper s'il a obtenu un double ou non.
Keeper (Gardien)	Guard	3+ d'Armure et gant de DreadBall. Peut récupérer ou réceptionner une balle à -1 Dé. Ne peut pas lancer la balle. Peut faire un Dégagement qui met fin au Rush. Voir page 64 du livre de règles.
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 faites une deuxième déviation lorsque la balle arrive au sol. Un Dégagement ne peut pas être utilisé pour marquer un Strike.		
Glissade	Jack	Le joueur peut réaliser des Dash à n'importe quel moment d'une action lui permettant de se déplacer d'au moins 1 hex (Un Jack peut effectuer une Glissade lors d'un Slam par exemple).
Harmoniques	Crystallans / Tout Joueur	Comptabilisez le nombre de figurine avec cette compétence à 2 hexes ou moins du joueur effectuant une action : 1 Harmonique proche : +1 en <i>Déplacement</i> 2 Harmoniques proche : +1 en <i>Déplacement</i> , +1 à tous les tests de <i>Force</i> 3 Harmoniques proche : +1 en <i>Déplacement</i> , +1 à tous les tests de <i>Force</i> ou de <i>Rapidité</i> Le bonus est calculé au début de l'action, et fonctionne toute la durée de l'action.
Imposant	Tout Joueur	Un joueur avec cette compétence peut effectuer une Bousculade contre un joueur non-GÉANT à la place d'un Slam. Cette Bousculade ne peut être effectuée que s'il y a l'espace nécessaire pour le joueur repoussé. Vous ne pouvez pas effectuer de Bousculade contre un Arbitre.
Incontrôlable	Tout Joueur	Si le joueur commence son action avec un adversaire au sol dans un de ses hexagones de menace, il est obligé d'effectuer un Piétinement contre ce dernier. Il bénéficie d'un bonus de +1 Dé et le test d'Arbitre ne peut pas lancer plus d'un seul Dé contre lui.
Insaisissable	Tout Joueur	Si le joueur effectue une esquive contre un Slam et qu'aucun des deux joueurs n'obtiennent de double, le joueur Insaisissable peut se déplacer d'1 hex dans n'importe quelle direction et n'a pas besoin d'effectuer d'Échappée pour cela. Il peut choisir son orientation. Le joueur ayant effectué le Slam ne peut pas se déplacer.
Interférence	Jack	Une fois par match . Fonctionne comme un Slam durant un Rush adverse.
Illégal	Martiens / Jack	Un joueur peut utiliser une arme lors d'un Slam . Il gagne +1 Dé de bonus pour le Slam , mais l'action est une faute . Le joueur peut aussi Tirer sur un adversaire avec son pistolet. C'est une faute . L'action s'effectue comme une action de Lancer avec un bonus de +2 Dés à son test.
Lame empoisonnée	Guard / Jack	En cas de Slam ou Contre-Slam doublé, le test d'Armure s'effectue avec un modificateur de +1 Dé. SI au moins 1 point de dégâts est infligé, ajoutez +1 au total des dégâts subis.
Langue	Tout Joueur	Peut effectuer un Slam jusqu'à 2 hex. Pas de Contre-Slam sauf si la cible possède également la compétence Langue. Peut aussi récupérer une balle à deux cases. Test résolu normalement.
L'esprit comme l'eau	Tout Joueur	Lors d'un Slam 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 Contre-Slam , même si l'attaque vient de dos. Les Dés de Coaching sont ajoutés APRÈS calcul du nombre de Dés pour chaque joueur.
Manipulation	Striker ou Jack	Sur le terrain, un joueur avec cette compétence a l'option de tenter une Feinte .
Marteau-Pilon	Tout Joueur	Lorsqu'un joueur gagne lors d'un Slam, il peut appliquer l'effet Marteau-Pilon à la place des effets normaux. Marteau-Pilon gagne : le perdant est plaqué au sol dans l'hex où il se trouve, le gagnant est tourné face à sa cible. Marteau-Pilon double : comme ci-dessus et le joueur perdant effectue son test d'Armure avec 1 Dé de moins.

Même pas mal	Tout Joueur	Gagne 1 réussite automatique supplémentaire lorsque le joueur tente un test d'Armure .
Menaçant	Tout Joueur	Les hexes de menace modifie toujours un test (jusqu'au maximum autorisé pour ce test)
Modifications Illégales	Blaine	Lorsque le joueur effectue un Slam , un Contre-Slam ou un Piétinement , il peut ajouter 2 Dés au test. Si l'adversaire est tué, l'adversaire peut appeler une Faute .
Obstiné	Tout Joueur	Une fois par partie, un joueur avec cette compétence peut ignorer le résultat d'un lancer de dés et le relancer. Si le jet avait plusieurs dés, alors tous les dés sont relancés. Si le jet était en opposition avec un autre joueur (un Slam par exemple), alors les deux joueurs relancent tous leurs dés.
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 .
Percutant	Tout Joueur	La cible est repoussée d'un hex (poursuite obligatoire) avant un Slam .
Phase	Ada-Lorana / Tout Joueur	Un joueur avec la compétence Phase peut exister sous deux formes distinctes : Solide et Incorporable. Lorsqu'un joueur en Phase Solide est impliqué dans un Slam, un Contre-slam ou un Piétinement, les deux camps subissent une pénalité de -1 au test de Force. Voir règles complète dans le livret de la Saison 6.
Plongeon	Striker ou Jack	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 une Faute .
Pluie de coups	Rin Nomad / Guard	Si le joueur ne met pas à terre un adversaire après un Slam , et que son adversaire est toujours dans sa zone de menace à la fin de l'action, il peut immédiatement effectuer une action de Slam gratuite, avec un bonus de +1 s'il s'était déplacé lors du premier Slam .
Portail	Koris / Jack	Le Joueur peut créer un Portail qu'il place dans une case adjacente à un Joueur avec la compétence Portail. Une figurine qui se déplace à travers un Portail actif doit effectuer un test de Confusion (voir Saison 6)
Poussée	Tsudochan / Tout Joueur	Le joueur peut utiliser une partie ou la totalité de sa valeur de Déplacement pour effectuer le déplacement d'une autre figurine (adverse ou non), à hauteur de 1 hex de Déplacement pour le coût de 2 points de son Déplacement.
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, le joueur est déployé normalement, comme un Guard . Sur un résultat de 1, le joueur est déployé comme un Striker et appliquer les précisions suivantes :
<ul style="list-style-type: none"> * L'armure du Guard (4+) est remplacé par une armure de 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 confus, 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. 		
Prolifération	Tout Joueur	2 joueurs avec cette compétence peuvent effectuer une Course avec 1 seul Action. Chacun d'entre eux compte comme ayant joué une Action pour ce Rush .
Puant	Hobgobelin / Tout Joueur	Le joueur projet une Zone de Menace sur tous les hexagones adjacents. En plus, ses hexagones de menace modifient toujours un test (jusqu'au maximum autorisé pour ce test).
Puissant	Tout Joueur	+1 Dé sur les tests d'Armure, les Slams et Contre-Slams contre tout adversaire non-GÉANTS.
Queue	Toute Race avec une Queue / Tout Joueur	La queue affecte un adversaire qui se trouve dans l'arc arrière du joueur. Une tentative de Slam ou un Vol de balle contre un joueur avec une Queue subit un modificateur supplémentaire de -1 Dé.
Raffut	Tout Joueur	Un joueur peut décider d'effectuer un raffut à la place d'un Slam ou d'un Contre-Slam . Il bénéficie alors d'un +2 à son jet. Si le joueur qui fait un raffut gagne, le joueur adverse est repoussé normalement, mais pas blessé par l'attaque. Le joueur qui fait le raffut ne peut pas poursuivre.
Récupération rapide	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 Pénalités. 4+ Dégâts : le joueur est mort, retirez le du jeu.
Règles à la lettre	Tout Joueur	Si le joueur commet une Faute, il quitte alors volontairement le match sans effectuer de test d'Arbitre. Cette règle s'applique aussi si un joueur de son équipe commet une Faute d'Intrusion.
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.
Roulé-Boulé	Tout Joueur	L'action de Sprint triple la valeur de Déplacement. Un seul virage d'une seule face possible pendant cette action. Sprint normal impossible.
Stable	Guard ou Jack	Ne peut pas être mis au sol. Les tests de blessure sont effectués normalement.
Téléportation	Teratons uniquement	Peut remplacer un déplacement de type Course , en repositionnant la figurine n'importe où à 4 hex au maximum de son point de départ. 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.
Toxique	Guard ou Jack	Lorsqu'un joueur avec cette compétence effectue un Slam doublé, l'adversaire effectue un test d'Armure normal. Toute blessure qui n'est pas sauvegardée par l'Armure, l'attaque Toxique ajoute +1 blessure au total final obtenu.
Transformiste	Robots Uniquement	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 (voire Transformation)
Très chanceux	Tout Joueur	Une fois par Action , le joueur peut relancer un dé.
Vicieux	Guard ou Jack	Lorsqu'un joueur effectue un Slam contre un adversaire qui ne projette pas de zone de menace sur le joueur effectuant le Slam, ajoutez +1 Dé en plus de tout autre modificateur.
Vigilant	Tout Joueur	Quand un joueur adverse se déplace dans un hex adjacent, le joueur Vigilant peut immédiatement choisir de se tourner face à lui (avant un Slam adverse).
Vision circulaire	Tout Joueur	La figurine possède 6 Hexes de menace au lieu de 3.
Voltigeur	Koris / Tous les joueurs	le joueur gagne un modificateur de +2 Dés à ses tests de Confusion.
Zigzag	Tout Joueur	Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d' Esquive .

CHEERLEADERS

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 hex sur la ligne de Score.

Les **Cheerleaders** de l'équipe adverse ne peuvent pas occuper le même hex. Vous pouvez placer une **Cheerleader** sur n'importe quel hex libre de n'importe quel côté de la ligne de Score (Local ou Visiteur).

Allez l'Équipe !

Les **Cheerleaders** n'agissent pas selon 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 remplacée 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 le bon hex. Ces figurines restent à leur position. Les **Cheerleaders** ne sont retirées du plateau uniquement lorsque le marqueur de Score s'arrête exactement sur leur hex.

(Re)Placez les Cheerleaders durant un match.

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



EXPLOITS

Un joueur effectue un **Test d'Exploit** s'il réussit une première série d'exploit dans une action. Un seul test d'exploit peut être réalisé par action. Bien qu'il s'agisse généralement d'un joueur actif, ceci n'est pas obligatoirement requis.

Un **Exploit** se déroule lorsqu'un joueur parvient à réaliser les réussites suivantes :

- * Lancer une passe de 9 hexes qui est réceptionnée par la cible visée par le Lancer.
- * Effectuer 3 Dash consécutifs durant la même action, sans tomber.
- * Effectuer 3 Échappées consécutives durant la même action, sans tomber.
- * Tripler les succès d'un adversaire lors d'un Slam.
- * Tripler les succès d'un adversaire lors d'un Vol de Balle.
- * Réceptionner une balle "imprécise" avec un résultat de 3 Succès ou plus.

Pour résoudre un **Test d'Exploit**, retournez simplement la première carte de la pioche, comme un **Test de Fans** avec un résultat différent, dépendant du nombre d'Acclamations obtenues.

- * 0 Acclamations : aucun effet.
- * 1 Acclamations : Placez la carte sous la carte de Support des Fans.
- * 2 Acclamations : l'équipe du joueur gagne un Dé de Coaching. Défaussez la carte.
- * 3 Acclamations : le joueur gagne 1 Point d'Expérience. Défaussez la carte.

Les événements sont déclenchés normalement.



PERSONNEL D'ENCADREMENT

Engager du Personnel d'Encadrement.

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

Dans une Ligue, un **Head Coach** peut ajouter du **Personnel d'Encadrement** à son équipe, comme il peut ajouter des nouveaux joueurs, des Ds de Coaching, etc.

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

- * 1 Assistant d'Attaque
- * 1 Assistant de Défense
- * 1 Assistant de Soutien.

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

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

Une fois acheté, un Assistant 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 le **Head Coach**, 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
- * de Soutien

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

FORMATION OFFENSIVE

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

- +1 si la formation est appelée par un Assistant 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 Ds (1)

- +1 si la formation est appelée par un Assistant 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 Contre-Slams 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 Ds de Coaching supplémentaires. voir ci-dessus.

FORMATION DE SOUTIEN

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

- +1 si la formation est appelée par un Assistant 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 quel hex libre.

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

Si vous possédez quelques figurines de fans de DreadBall, vous pouvez utiliser jusqu'à 4 d'entre-elles en même temps durant vos ligues DreadBall.

Placement des Fans.

Lorsqu'un joueur bénéficie d'un test de Fans, il peut choisir de placer une ou deux figurines de Fans sur le terrain au lieu de prendre une carte. Les Fans peuvent être placés sur n'importe quel hex situé à au maximum 2 hexes du bord du plateau, et qu'ils ne soient pas adjacent à un joueur. Chaque figurine de Fan est placée individuellement. Il peut y avoir jusqu'à 4 Fans sur le terrain en même temps.

Déplacement des Fans et Arbitres.

Les Fans peuvent être déplacés par n'importe quel joueur.

Lorsqu'un Coach tire une carte pour déplacer l'Arbitre à la fin de son Rush, il peut choisir à la place de l'utiliser pour déplacer un ou plusieurs Fans. Le Coach peut diviser le montant total de points de déplacement disponibles entre les Fans sur le terrain de la façon qu'il souhaite.

Il n'y a pas de limitation au déplacement du Fan et où il peut se positionner. Cependant, un Fan qui se déplace doit s'arrêter dès qu'il entre dans un hex adjacent à n'importe quel joueur de n'importe quelle équipe.

Si un joueur déplace un Arbitre vers un hex adjacent à un ou plusieurs Fans, alors ces fans sont immédiatement retirés du terrain. Cela n'arrête pas le déplacement de l'Arbitre.

Menace Fanatique.

Les Fans sont des éléments imprévisibles et incertains. Ils peuvent être saouls, apeurés, drogués ou simplement excités au-delà de tout entendement. Quelque soit leur état, ils amènent une difficulté que les joueurs de chaque équipe devront prendre soigneusement en compte. Les Fans exercent une zone de menace contre tous les joueurs situés dans n'importe quel de leurs 6 hexes, pas simplement les hexes qui leur font face.

Interagir avec les Fans.

Les fans entrent généralement sur le terrain par un sens d'enthousiasme déplacé plutôt qu'avec l'intention de nuire aux joueurs ou au match. Malheureusement, dans la furie ou le déroulement d'un match de DreadBall, être sur le terrain sans armure ou sans l'entraînement requis peut être très dangereux pour sa santé !

La façon exacte qu'un joueur choisira pour gérer ces obstacles surexcités dépendra de plusieurs facteurs. Référez-vous aux choix ci-dessous. Cependant, quoi que fasse le joueur, toute interaction avec un fan amène généralement une réaction du public. Parfois cela est déterminé par un test de fan, d'autres fois par un test de foule (voir explication ci-dessous).

Si un joueur se déplace sur une case adjacente à un Fan, il peut choisir 3 manières différentes pour gérer la situation :

* Dégage de mon chemin !

Le joueur effectue un Slam contre le Fan. Le fan lance 2 Dés d'Esquive à 5+ pour éviter le Slam.

Si le fan est mis au sol, il est immédiatement retiré du plateau et le joueur effectue un **Test de Foule** (voir tableau ci-dessous).

Quoi qu'il en soit, l'action de Slam est terminée et le Rush continue normalement.

* Une dernière danse ?

Le joueur fait étalage de ses compétences d'esquive en effectuant d'impressionnants mouvements en passant près du fan. Effectuez vos tests d'Échappée habituels pour vous déplacer près du fan. Si le joueur réussit ses jets d'Échappée contre le fan sur deux cases différentes, effectuez un **Test de Fans** (et non de Foule !). Dans tous les cas, le fan reste sur le plateau et l'action du joueur continue normalement.

* Signer un autographe.

Le joueur s'arrête pour signer un autographe à l'heureux fan. Cela met fin au Rush du joueur (pas de l'équipe) et le fan est retiré du plateau - celui-ci sort fièrement du terrain en frimant devant ses potes. Effectuez un **Test de Foule** (voir tableau ci-dessous).

Test de Foule.

Un test de Foule représente une acclamation des fans des deux équipes, où les groupes de fans rivalisent à qui fera le plus de bruit. Le groupe de fans qui fera le plus de bruit gonflera à bloc son équipe.

Test de Foule : test à 5+ à 3 dés (X)

• +1 par Cheerleader que votre équipe a en jeu.

Les deux joueurs lancent les Dés et comparent leurs résultats :

- * **Égalité** : chacune des équipes effectue un Test de Fans.
- * **Perdu** : les supporters n'arrivent pas à se faire entendre et leur équipe ne gagne rien.
- * **Victoire** : l'équipe gagne un Dé de Coaching.
- * **Double** : l'équipe gagne un Dé de Coaching et le joueur qui a généré le test de Foule gagne +1 Point d'Expérience (cela peut être le joueur adverse).

Jake Thornton's

DreadBall Reference Card
by VortexZone.com
last update : 05/02/2016

DREADBALL™



The Futuristic Sports Game

PIRATAGE

Quelque soit la part de vérité, tout ce que l'on tient pour sûr, c'est que le piratage est rapidement devenu un nouvel outil de l'arsenal de tout coach qui se respecte. Un Coach peut payer jusqu'à une des six options suivantes **avant le début d'un match**. C'est un bénéfice unique qui affecte le match qui va débiter. **Un piratage coûte 5mc.**

A: Par quoi on commence ?

Votre expert pirate la gestion de l'équipe adverse et change sa liste de match.

Vous choisissez les six joueurs de l'équipe adverse qui commenceront le match. Le Coach adverse choisit le positionnement de ses propres joueurs.

B: Y a pas eu Strike là ?

L'ordinateur de contrôle en charge des scores est la cible de ce piratage. Cela est si fréquent qu'il sera probablement découvert très rapidement.

Seul le premier strike est modifié. La première tentative de Strike dans le jeu, par l'un ou l'autre camp, est enregistrée de manière inexacte par l'ordinateur de contrôle des scores.

Si vous avez effectué la tentative, l'ordinateur de contrôle enregistre un Strike à 2 points, que la tentative soit réussie ou non. Votre Rush se termine. Une nouvelle balle est lancée, et l'ancienne balle est enlevée au début du Rush de votre adversaire.

Si c'est l'équipe adverse qui a fait la tentative de Strike, l'ordinateur de contrôle enregistre un échec, que la tentative soit réussie ou non. La balle est dispersée depuis l'hex de Strike, si le Strike a été marqué. Le Rush de votre adverse se termine, sauf si le tir a échoué et qu'un autre coéquipier de la même équipe a récupéré la balle.

C: Tout le monde a gagné.

Les gains calculés après un match sont modifiés pour améliorer votre trésorerie.

Les gains d'équipe sont calculés comme d'habitude, mais vous **obtenez 1 dé supplémentaire** de mc.

D: Où sont tes spécifications, Arbitre ?

Le complexe réseau neural de l'Arbitre est la cible de ce piratage.

Chaque fois vous appelez une Faute contre l'équipe adverse, le **test d'Arbitre s'effectuera avec +1 Dé**. Les effets de ce piratage s'arrêtent après que le premier joueur adverse ait été expulsé à la suite d'un test d'Arbitre.

E: Purger sa peine.

Un piratage plus subtil change les minuteurs des moniteurs de pénalité et les ordinateurs médicaux afin qu'ils gardent des joueurs adverses plus longtemps.

Lancez un **test de Force à 3 dés (1)** pour chaque joueur sur le Banc des pénalités adverse à la fin de leur Rush, lorsqu'ils devraient se déplacer normalement d'un espace vers le Banc des Remplaçants. Si le test échoue, le joueur n'est pas déplacé. Si le test réussit, il est déplacé d'une case comme d'habitude. Si le test est doublé, alors le joueur est déplacé de deux cases (le piratage n'a pas été parfait, après tout). Si aucun des joueurs lors des déplacements du Banc des Pénalités n'est déplacé à la fin d'un Rush, le piratage est découvert et celui-ci n'a plus d'effet. Les déplacements du Banc des Pénalités revient à son fonctionnement normal dès le Rush suivant.

F: Rien ne va plus !

Le minuscule Gyro-stabilisateur de la balle peut être piraté à distance, afin de le rendre hors de contrôle. Ceci ne fonctionne pas souvent, comme ces balles sont précisément protégées contre ce genre d'attaque, mais une technologie vraiment intelligente peut passer à travers les défenses cryptées de temps en temps. Ceci est une légère modification, et cela ne fonctionne que si la balle n'est pas tenue fermement par un joueur.

Une fois par match, à la fin de n'importe quel Rush, dispersez la balle si elle n'est pas tenue par un joueur.

GÉANTS

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

Les GÉANTS sont des très grandes créatures et sont placées sur des socles de 3 hexes. 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 *Contre-Slams* **contre tout adversaire non-GÉANT**.
- * Compte comme **Stable** lorsqu'ils sont frappés par un adversaire non-GÉANT.
- * Possède un arc avant et une **Zone de Menace** différente :
 - La Zone de Menace d'un GÉANT se situe sur les trois hex qui font directement face au GÉANT.
 - L'Arc Avant d'un GÉANT est situé à partir des hex directement devant le GÉANT. Son Arc Arrière comprend tous les hex situés sur ses côtés et ses arrières.
- * Peuvent sortir des **Zones de Menace** d'adversaires non-GÉANTS sans effectuer de test d'**Échappée**. Ils doivent effectuer des **Échappée** uniquement contre des adversaires GÉANTS.
- * Un GÉANT peut effectuer l'action **Bousculade** qui est indiquée dans la liste des Actions (*voir Extra*).
- * Possède des règles supplémentaires de Déplacements :
 - Un GÉANT **doit payer** un point de Mouvement pour chaque hex d'orientation (2 points pour se réorienter comme on le souhaite).
 - Un GÉANT **ne peut pas** se déplacer en marche arrière.
 - **Ne peuvent pas** effectuer de *Sprint*.

Jake Thornton's

DreadBall Reference Card
by VortexZone.com
last update : 05/02/2016

DREADBALL™



The Futuristic Sports Game

PORTAIL (KORIS / TOUS LES JOUEURS)

PORTAIL

Un Coach qui possède plusieurs joueurs avec cette compétence dans son équipe peut placer un seul pion portail sur le terrain, avant le début du match. Placez-le dans votre moitié de terrain, derrière la ligne d'engagement. **Les Portails peuvent être placé sur n'importe quel hex noir vide** - pas sur une autre couleur.

Durant un match, un joueur avec cette compétence peut placer un pion portail supplémentaire sur le terrain en utilisant une de ses actions. Celui-ci doit être placé adjacent à la figurine effectuant l'action, et sur un hex noir vide. Trois portails au maximum peuvent être sur le terrain au même moment (même s'il y a plus d'une équipe pouvant en placer).

Les pions Portail ne peuvent pas être déplacés. Si un joueur avec cette compétence veut placer un portail et qu'il y en a déjà trois sur le terrain, alors il peut retirer un des portails existant et le placer sur un nouvel emplacement, en suivant les règles ci-dessous.

Lorsqu'un seul portail est sur le terrain, celui-ci ne conduit nulle part, et il est considéré comme *'inactif'*. Si un portail n'a pas d'hexes adjacents vides, alors il ne peut pas être utilisé comme destination. Il est alors considéré comme *inactif*. Aucun joueur ne peut se déplacer sur un hex contenant un portail *inactif*, et la balle rebondira simplement dessus.

Toute figurine qui n'est pas un joueur tenant sur un seul hexagone traitent tous les portails comme inactifs. Par exemple, cela inclût la balle, les GÉANTS, l'Arbitre, et les fans.

Un portail est potentiellement *actif* s'il y a des hexes vides adjacents à celui-ci. Pour devenir *actif*, il doit y avoir au moins un autre portail potentiellement *actif* sur le terrain. S'il n'y a qu'un portail potentiellement *actif*, alors celui-ci reste *inactif* jusqu'à ce qu'un autre portail soit placé. S'il y a deux ou trois portails *actifs* sur le terrain, alors tous les portails deviennent *actifs*.

Les portails actifs sont reliés par un tunnel inter-dimensionnel invisible qui permet un déplacement instantané entre eux. Un joueur qui se déplace sur un hex de portail actif comme s'il s'agissait d'un hex vide. Effectuez tous les tests d'échappée ou de dash nécessaires pour aller jusqu'au premier hex de portail. Si le Dash ou l'échappée pour entrer dans l'hex de portail est un échec, alors le joueur est mis au sol dans l'hex vers lequel il ressort. Lorsque l'on calcule le nombre d'hex de déplacement d'un joueur pour cette action, comptez l'hex adjacent au second portail comme s'il s'agissait du même hex que le premier portail. Un déplacement à travers un portail ne termine pas automatiquement une action, bien qu'il le puisse. Cela dépend du résultat du test de confusion (voir Confusion ci-dessous).

Un joueur peut être repoussé sur un portail actif. Celui-ci le transportera de la même façon que sur un déplacement intentionnel. Il devra effectuer un test de confusion.

Un portail bloque les lignes de vue de la même façon qu'un joueur.



CONFUSION / PORTAILS

CONFUSION

Test de Confusion : Un joueur qui se déplace dans un hex contenant un portail disparaît immédiatement. Là où il terminera son déplacement dépendra de son entraînement, de son expérience ou de sa chance. Ceci est représenté par un test de confusion. Déterminez la valeur de jeu qui sera utilisée pour le test de confusion en lançant un dé sur le tableau suivant :

- 1 : Force
- 2-3 : Rapidité
- 4-5 : Habilité
- 6 : Armure.

Confusion : test "?" à 3 dés (2)

- +2 si le joueur est un **Voltigeur**.

• **Test de Confusion réussi** : Le joueur réapparaît dans un hex vide adjacent à un autre portail de son choix, dans l'orientation de son choix. Le joueur peut continuer son action à partir de ce point.

• **Test de Confusion échoue** : Le Coach adverse peut placer le joueur confus dans n'importe quel hex adjacent à un autre portail actif, dans l'orientation de son choix. L'action du joueur confus s'arrête immédiatement et ce joueur ne peut pas agir jusqu'à la fin du Rush en cours.

C'EST PAS MOI ! (TOUS LES JOUEURS)

Cette compétence implique plusieurs choses.

1. Le joueur ne peut pas Distraire l'Arbitre.

En réalité, ils font ça tout le temps et l'Arbitre ne remarquerait simplement pas de tentative spéciale de retenir l'attention.

2. Une seule faute ne peut être appelée par Pion d'Action d'Équipe joué sur des joueurs avec cette compétence.

Si plusieurs fautes sont perpétrées par l'équipe, alors le Coach appelant la faute doit décider sur quelle faute se portera l'attention de l'Arbitre. La faute ne peut pas être appelée contre les joueurs avec cette compétence lorsqu'ils effectuent des actions à partir d'autres sources, telles que les actions gratuites et de cartes. Cependant, cette limite n'arrête pas l'opposition d'un Coach adverse à appeler une faute suite à un Coup Tordu ou un Plongeon. Notez qu'après une Prolifération, permettant deux actions, vous ne pouvez appeler qu'une seule faute. Appelez la faute à la fin de l'une ou l'autre action (à la discrétion du joueur appelant la faute).

3. Lorsqu'une faute est appelée contre un joueur avec cette compétence, il peut essayer de l'éviter de l'une des deux manières suivantes.

Décidez la manière que vous souhaitez utiliser avant de lancer le Test d'Arbitrage.

i. Conteste la faute. Effectuez le test d'Arbitrage. Si le joueur est repéré et éjecté du terrain, effectuez un test à 3 dés à 3+. Chaque succès obtenu réduit d'un point le nombre de tours d'éjection. Si le nombre de succès égale ou dépasse le résultat du test d'Arbitrage, alors l'Arbitre réalise qu'il a accusé le mauvais Zee, et le joueur n'est pas viré du terrain. C'est une erreur courante - ils se ressemblent tous !

ii. Clamez "C'est pas Moi". Choisissez un autre joueur avec cette compétence à 3 cases ou moins du joueur accusé. Ce joueur ne peut pas utiliser sa compétence pour éviter cette pénalité. Lancez un test d'Arbitrage classique, mais ajoutez 1 au nombre de tour d'éjection du joueur. Quoi que soit le résultat du test d'Arbitrage, le joueur sera toujours sorti pour au moins un tour.

POUSSÉE (TSUDOCHAN / TOUS LES JOUEURS)

Un joueur avec cette compétence est capable de déplacer les autres joueurs, sans même les toucher (ainsi que les fans !)

Lorsqu'un joueur avec cette compétence effectue une action autre qu'un Sprint, il peut dépenser un ou plusieurs points de son propre déplacement pour déplacer tout joueur NON-GÉANT de n'importe quelle équipe. Chaque hex vers lequel est déplacé un autre joueur, coûtera 2 points de déplacement au joueur avec la compétence Poussée.

Par exemple, un joueur avec la compétence Poussée et un Déplacement de 5 effectue une action de Course. Il se déplace d'un hex, déplace un joueur adverse d'un hex (ce qui lui coûte 2 points de déplacement), et déplace un de ses coéquipier d'un hex (pour le coût de 2 points de Déplacement). Cela utilise les 5 points de Déplacement de sa Course.

Lorsqu'un joueur avec cette compétence déplace un autre joueur dans un nouvel hex, il peut choisir son orientation.

Un joueur ne peut effectuer de Dash que pour se déplacer lui-même dans de nouveaux hex, pas pour augmenter la distance de déplacement des autres joueurs.

Les joueurs qui sont déplacés par une Poussée n'ont pas à effectuer de test d'Échappée.

Vous ne pouvez pas déplacer ni l'Arbitre, ni la balle. Ces deux cas violent l'accord original avec le DGB qui leur permet de jouer, et les Tsudochan ne sont pas prêts de risquer leur meilleure chance de prêcher leur bonne parole.



AGENTS LIBRES

* Recruter des Agents Libres.

Faites un Jet sur une des Tables d'Agents Libres ci-dessous pour chaque tranche de 10mc qu'il vous reste de votre *Bonus Outsider*.
Toute tranche inférieure à 10mc est perdue.

N'oubliez pas que les équipes sont limitées à 14 joueurs par équipe, MVP et Agents Libres inclus.

Agents Libres 1

Dé	Agent Libre
1	Jack Humain
2	Guard Humain
3	Striker Humain
4	Striker Veer-myn
5	Guard Forge Father
6	Guard Orx

Agents Libres 2

Dé	Agent Libre
1	Jack Humain
2	Guard Humain
3	Striker Humain
4	Jack Z'zor
5	Jack Robot
6	Striker Judwan

Agents Libres 3

Dé	Agent Libre
1	2 x Jack Zee*
2	Jack Asterian
3	Jack Teraton
4	Guard Nameless (Collant)
5	Striker Nameless
6	Guard Asterian

Agents Libres 4

Dé	Agent Libre
1	Jack Hobgobelin
2	Jack Sphyr
3	Jack Brokkr
4	Jack Sorak
5	Striker Hobgobelin
6	Guard Sphyr

* Même en tant qu'Agents Libres, les Zees voyagent en meute.

Agents Libres 5

Dé	Agent Libre
1	Jack Condamné
2	Jack Kalyshi
3	Striker Condamné
4	Striker Kalyshi
5	Jack Mutant
6	Jack Méchanite

Agents Libres 6

Dé	Agent Libre (voir table ci-dessous)
1	Drone d'entraînement Jetari (au choix : Bagarreur ou Lanceur)
2	Bête-arbre Avaréenne
3	Suceur de Sang Sans-nom
4	Pusk Massacreur
5	Vlorox Cyclopède
6	2 Boucaniers Zee* ou Pillard Yndij (au choix)

Agents Libres 7

Dé	Agent Libre
1	Jack Koris
2	Jack Crystallan
3	Jack Ada-Lorana
4	Jack Tsudochan
5	Striker Ada-Lorana
6	Guard Crystallan

Nom	Rôle	Déplacement	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût de base (mc)	Notes	Saison
Bête-arbre Avaréenne	Jack	3+	3+	5+	4+	4+	Tout le monde	-	Même pas mal, Langue	5
Jetari GL14 'Bagarreur'	Guard	4	3+	4+	5+	3+	Tout le monde	-	Même pas mal, Dur à cuire	5
Jetari SL22 'Lanceur'	Striker	5	5+	4+	3+	4+	Tout le monde	-	Vision circulaire, Dextérité	5
Suceur de sang Sans-nom	Jack	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	-	Lame empoisonnée, Stable	5
Vlorox Cyclopède	Striker	4	3+	5+	4+	4+	Tout le monde	-	Même pas mal, Roulé-Boulé	5
Pillard Yndij	Striker	6	4+	3+	4+	5+	Tout le monde	-	Backflip, Zig-zag, Bond	5
Boucanier Zee	Jack	5	5+	3+	5+	5+	Tout le monde	-	Zig-zag, Prolifération	5
Pusk Massacreur	Guard	4	4+	4+	6+	4+	Tout le monde	-	Percutant, Récupération rapide	5

COMPÉTENCES (MVP DREADBALL CHALLENGE CUP)

La liste des compétences suivantes sont utilisées uniquement par des MVP de l'extension Challenge Cup.

Rôdeur	Eko'o, Nocturnal Hunter Andromeda Uniquement	Ce joueur peut tenter d'esquiver les attaques des Yarasa. Lancez normalement les dés pour Esquiver, et diminuez le nombre de succès de ce joueur du nombre de touches provoquées par les Yarasa. Si le nombre de touches est réduit à zéro ou moins, le joueur ne subit aucune blessure et n'a pas à effectuer de test d'armure.
Lien Mental	Gemini, les Jumelles du Mal Omicron uniquement	À chaque fois que ce joueur génère une action gratuite, un autre joueur avec cette habilité peut utiliser cette action gratuite à sa place. Les joueurs sont limités à leur rôle et le type d'action généré.
Goinfre	'Big Slick' Slalaran Vesh Atlas Belt uniquement	À chaque fois que Slick double un autre joueur lors d'un Slam/Contre-slam, plutôt que de le mettre au sol et le forcer à effectuer un test d'armure, Slick peut choisir d'avalé l'autre joueur. S'il le fait, retirez le joueur adverse du plateau, il a été tout avalé ! Lorsque Slick a un autre joueur dans son gosier, il devient Keeper et utilise le profil lié à ce poste. Slick commence toujours un match comme un Jack. Il ne peut avaler qu'un seul joueur en même temps. Slick ne peut pas avaler de Géants. Slick peut utiliser une action pour régurgier le joueur avalé. De plus, si Slick doit effectuer un test d'armure pour quelque raison que ce soit, il régurgite automatiquement. Placez le joueur régurgité, au sol, dans un des hex de menace de Slick. Si aucun des hex de Slick n'est vide, il ne peut pas régurgité. Un joueur régurgité doit effectuer un test d'armure contre 2 potentiels points de blessures. Slick retourne à son poste de Jack et utilise la ligne de statistique adéquate.
Némésis	Kreed Serpent Wormhol uniquement	Si Lucky Logan est sur le terrain, Kreed doit utiliser ses actions de la façon suivante : * S'il peut Piétiner Logan, il doit le faire. * S'il peut Slammer Logan, il doit le faire et utiliser la règle Illégal. * S'il peut voir Logan, il doit utiliser la règle Illégal pour lui tirer dessus. S'il ne peut faire aucune de ces choses, il peut agir normalement mais DOIT finir à au moins une case plus proche de Logan qu'au début de son action. Si Logan n'est pas sur le terrain, Kreed peut agir normalement. Si Kreed sort Logan du terrain, il gagne la règle Vraiment Chanceux jusqu'au retour de Logan.
Adaptation	Eclipse The Gauntlet uniquement	Éclipse est une athlète particulièrement douée, et elle représente ce qu'il y a de mieux au poste de Jack : l'adaptation. Pour représenter cela, Éclipse peut se servir de toutes les Cartes de Déplacements Spéciaux, quelque soit la position, et réaliser l'action indiquée comme si elle avait la même position que celle indiquée sur la carte. Par exemple, en tant que Striker, une carte de Lancer est jouée sur Éclipse, Elle peut Courir et réaliser le Lancer, effectuer un Dash au besoin, et recevra un modificateur de +1 Dé comme si elle était un Striker. Cependant, le bonus ne s'applique que sur l'action indiquée sur la carte, si Éclipse doit effectuer une Échappée durant le Lancer, elle sera considéré comme un Jack.
Ressources	Eclipse The Gauntlet uniquement	Éclipse a passé des années à engranger une source de connaissance et de ressources. Engager Éclipse permet à une équipe de profiter de sa collection. À DreadBall, ceci est représenté par le gain d'une Carte DreadBall supplémentaire pour équipe qui engage Éclipse sur sa feuille d'équipe pour la durée du match. À Xtreme, l'équipe gagne une carte de Déplacement Spécial supplémentaire pour la durée du match
Vigreur		Le joueur est un athlète exceptionnellement accompli, et il excelle durant chaque seconde de chaque match. Vous pouvez jouer jusqu'à deux cartes Mouvement Spécial au lieu d'une sur un joueur avec la compétence Vigreur par Rush.
Le Prix du Sang	Blitz Magmarax uniquement	Une fois par match, le Sponsor de Blitz peut déplacer une de ses mises sur un choix différent. Ceci doit être fait au début d'un Rush, juste après que le complot du Sponsor ait été choisi.
Véritable Mutant	Hexan Visvera uniquement	Ce Joueur n'est pas affecté par les effets de mutation.
Immunité Toxique	Hexan Visvera uniquement	Hexan est immunisé à tous les effets de poison et de radiation, quelqu'en soit la cause. Ceci signifie que tous les effets néfastes de ces causes n'ont aucun effets sur elle ou sur les jets de dés correspondants.

FABRICATION DES MECHANITES

La mécanique de la perfection

Un Entraîneur peut créer un ou plusieurs différents types de robots, en utilisant les étapes suivantes :

1. Choisissez à quel poste vous souhaitez que le robot joue, en choisissant son *Codage Basique*. Vous verrez que ceci limitera quelques options plus tard.
2. Choisissez une option dans chacun des choix suivants : la *Locomotion*, le *Chassis* et la *Tête* - qui vous permettront de créer un joueur unique.
3. Choisissez 2 bras - un pour chaque côté, comme vous pourriez vous y attendre. Bien que théoriquement les robots puissent en avoir autant qu'ils le souhaitent, le DGB limite ces modifications à deux choix, pour garder des choses raisonnablement équitables (et raisonnables !)
4. Enfin, si vous le choisissez, vous pouvez ajouter autant de programmations facultatives que vous le souhaitez, selon les restrictions inhérentes au type du joueur sélectionné. Ceux-ci aideront à individualiser chaque joueur.

Le coût de chaque joueur est calculé comme suit :

- Si une nouvelle partie ajoute ou améliore une stat ou une compétence, alors vous devez payer pour cela.
- Si une nouvelle partie n'ajoute ou n'améliore pas une stat ou une compétence, alors vous l'obtenez **gratuitement**.

Dès que vous avez ajouté le coût de la dernière option de programmation, vous aurez à calculer le coût total du robot.

La ligne finale de statistiques d'un robot est composée des stats et des compétences inscrites dans des parties séparées. Si la même stat est inscrite pour deux options différentes, **gardez la meilleure valeur**.

Par exemple, si la Force d'une option est à 3+, et que la partie B indique Force 4+, n'utilisez alors que le 3+. Toutes les autres stats et des compétences attachées aux deux parties sont utilisées. Il n'y a aucun avantage à posséder deux fois la même capacité.

Les pièces de la figurine du robot peuvent être assemblées dans le même ordre des choix que vous ferez ci-dessous. Bien sûr, ceci vous donne une grande occasion de devenir vraiment créatif avec vos figurines.

1. Codage Basique

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Guard	Guard	Bonus du poste de Guard	4
Jack	Jack	Bonus du poste de Jack	2
Striker	Striker	Bonus du poste de Striker	4

2. Locomotion

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Quad	Tout poste	Déplacement 5, Rapidité 5+, Stable	4
Monoroue	Tout poste	Déplacement 6, Rapidité 5+	4
Quadripode	Tout poste	Déplacement 4, Rapidité 5+, Stable	2
Pattes d'oiseau	Jack ou Striker	Déplacement 6, Rapidité 5+, Zig-zag	6
Jambes blindées	Jack ou Guard	Déplacement 5, Rapidité 5+	3

3. Chassis

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Corps A	Tout poste	Force 4+	2
Corps B	Jack ou Striker	Force 5+, Rapidité 4+	3
Corps C	Tout poste	Force 5+	1
Corps D	Jack ou Guard	Force 5+, Même pas mal	5

4. Tête

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Tête de Grue	Jack ou Guard	Habilité 5+, Collant !	5
Quadrécams	Tout poste	Habilité 4+, Rapidité 4+	4
Radar	Jack ou Striker	Habilité 3+, Fragile	5
Mince	Tout poste	Habilité 4+	2
Tank	Jack ou Guard	Habilité 5+	1

5. Bras

Choisissez deux options de la liste suivante. Un Jack doit prendre au moins un des bras marqués d'un astérisque (*).

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Boulet de Démolition	Jack ou Guard	Force 3+	5
Canon à air	Jack ou Guard	Poussée	2
Pince	Jack ou Guard	Collant !	5
Marteau	Jack ou Guard	Marteau Pilon	3
Bélier	Jack ou Guard	Force 4+, Raffût	5
Main*	Tout poste	Habilité 4+	2
Lanceur Magnétique*	Jack ou Striker	Allonge	4
Griffe*	Tout poste	Habilité 4+	2
Gant*	Jack ou Striker	Dextérité	2

Notez que l'on permet à *Allonge* aux robots avec des *Lanceurs* bien que la capacité soit normalement limitée aux joueurs Judwan.

6. Programmation

Type	Poste	Stats/Compétences	Coût
Évaluation des Dommages	Tout poste	Dur à cuire	4
Amélioration Tactique	Jack	Interférence	2
Analyseur Situationnelle	Jack ou Striker	Vigilant	1
Correcteur de Trajectoire	Tout poste	Détente	2

7. Armure d'un Robot

La valeur d'une armure de robot dans un match est basé sur son poste dans le jeu.

CONCEVOIR LA PERFECTION

Un Coach peut créer le(s) joueur(s) qu'il souhaite en utilisant le système suivant.

Commencez par choisir le poste des joueurs que vous désirez créer. Référez-vous aux différentes options disponibles pour chaque poste dans les tableaux d'améliorations sur la page suivante, et choisissez celles qui vous voulez ajouter à votre joueur. Chaque amélioration est indiquée avec son coût en Mégacredits qui est à payer pour pouvoir l'utiliser. Le coût total de chaque joueur modifié sera le coût de base pour ce joueur, plus le coût de toutes les améliorations choisies. Le profil statistique de ce joueur sera le profil basique pour ce poste, modifié par les améliorations.

Chaque partie (tête, bras, etc.) ne peut être améliorée qu'une seule fois, les améliorations additionnelles et internes incluses.

Lorsque vous améliorez une partie du corps de votre joueur, vous devrez modifier la figurine en fonction. Cela vous offrira une grande opportunité de vous amuser avec vos figurines, ainsi que pouvoir créer des personnages mémorables et vraiment bizarres pour votre collection. Les améliorations internes n'ont, bien évidemment, pas besoin d'être représentées sur la figurine, mais vous pouvez toujours vous amuser à trouver la meilleure manière de le représenter sur vos joueurs.

Les améliorations suivantes sont disponibles. Vous ne pouvez pas mélanger les options de différents postes pour un même joueur - même le DGB a ses limites !

Poste	Déplacement	Force	Rapidité	Habilitété	Armure	Coût de base (mc)	Notes
Guard	5	4+	4+	4+	4+	11	+Améliorations des Guards uniquement
Jack	5	4+	4+	4+	4+	7	+Améliorations des Jacks uniquement
Striker	5	4+	4+	4+	5+	11	+Améliorations des Strikers uniquement

Améliorations des Guards

Améliorations	Type	Stats/ Compétences	Coût
Tête	Grogan	Menaçant	4
	Nameless	Vigilant	1
Bras	Tentacule	Collant !	4
	Teraton	Force 3+, Keeper (Gardien)	8
	Griffe Z'zor	Force 3+	3
Interne	Densité musculaire augmenté	Dur à cuire	4
	Renforcement du squelette	Même pas mal	3

Améliorations des Jacks

Amélioration	Type	Stats/Compétences	Coût
Tête	Yeux à facettes	Vision circulaire	2
Bras	Lame de Z'zor	Dextérité	2
Torse & Jambes	Yndij	Déplacement 6, Zig-Zag	5
Option	Ailes de Kraaw	Bond	2
	Queue de Sphyr	Queue	2
Interne	Amélioration des réactions musculaires	Détente	2
	Régen accélérée	Récupération rapide	3

Améliorations des Strikers

Amélioration	Type	Stats/Compétences	Coût
Tête	Judwan	Vigilant	1
	Astérian	Coups tordus	4
Bras	Judwan	Allonge	4
Option	Queue de Veer-myn	Queue	2
Interne	Concentration améliorée	Habilitété 3+	4
	Métabolisme Accéléré	Déplacement 6	3