

ACTIONS**COURSE (TOUS)**

- Le joueur se déplace d'un nombre maximum de cases 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 de case 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 la case directement face à lui.
- Chaque rotation de 60° compte comme un déplacement d'une case.

ACTIONS**BLOCCAGE (DEMI, GARDE)****Blocage** : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Garde
- +1 si le joueur n'a pas commencé son action adjacent à la cible mais s'est déplacé pour le devenir.
- -1 par case de menace adverse sur lesquelles vous êtes (ignorez votre cible, max -2)

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

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

- +1 si le joueur est un Garde
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Contre-Blocage Gagne** : le perdant est repoussé. Le gagnant peut suivre.
- **Contre-Blocage 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 Buteur
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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'une case dans n'importe quelle direction (aucun test d'Échappée).

ACTIONS**VOL DE BALLE (DEMI, BUTEUR)****Vol de balle** : test de **Rapidité** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Buteur
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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-Blocage : test de **Force** à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Garde
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **Égalité** : les deux joueurs se retournent pour se faire face.
- **Contre-Blocage** : le perdant est repoussé. Le gagnant peut suivre.
- **Contre-Blocage 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 Buteur
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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'une case dans n'importe quelle direction (aucun test d'Échappée).

ACTIONS**LANCER (DEMI, BUTEUR)****Lancer** : test d'**Habilité** à 3 dés (X).

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

- +1 si le joueur est un Buteur.
 - -1 si la cible est une case d'en-but.
 - -1 si le joueur s'est déplacé ou a changé d'orientation pendant cette action de lancer.
 - -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (malus limité à -2).
- Un Lancer qui n'obtient aucune réussite est dit "imprécis".

Tenter un But.

- **Lancer involontaire** : dispersez la balle depuis la case de But.
- **Lancer réussie** : but !
- **Lancer double** : but ! 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 Buteur.
- -1 si le joueur est un Gardien.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (malus limité à -2).

Passer à un coéquipier.

- **Réception ratée** : dispersez la balle depuis la case du joueur qui a tenté de la capturer. L'Offensive se termine.
- **Réception réussie** : le joueur réceptionne la balle. L'Offensive 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 la case d'origine de la cible. L'Offensive se termine.
- **Lancer double** : le joueur perdant est repoussé et mis au sol (test d'armure). Dispersez la balle depuis la case d'origine de la cible. L'Offensive 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 Buteur.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (en ignorant le joueur qui bloque, malus limité à -2).

- **Égalité or Esquive gagne** : Dispersez la balle depuis la case de la cible. L'Offensive se termine.
- **Esquive double** : le joueur esquivant peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Dispersez la balle depuis la case d'origine de la cible. L'Offensive se termine.

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

- +1 si le joueur est un Buteur.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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 (Demi à Garde/Gardien ou Buteur, ou de Garde/Gardien ou Buteur à Demi).
- **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 la case dans laquelle se trouve le joueur (malus limité à -2).

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

Esquive : test de Rapidité à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Buteur
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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'une case dans n'importe quelle direction (pas de test d'Échappée). Ils peuvent choisir de s'orienter dans n'importe quelle direction. Le joueur qui feinte se tourne directement face au joueur esquivant

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

- +1 si le joueur est un Garde.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (en ignorant la cible, malus limité à -2).

- **Contre-Blocage 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-Blocage Double** : Le perdant est repoussé et mis à terre (+ test Armure).

ACTIONS INTERFÉRENCE (DEMI)

- 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 l'Offensive 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 Buteur.
- -1 par joueur adverse menaçant la case que quitte le joueur (malus limité à -2).

- **Échec** : le joueur chute dans la case où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur peut se déplacer vers la nouvelle case en toute sécurité (jusqu'à deux cases 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 cases supplémentaires. Ceci n'est cependant pas sans risque.

Dash : test de Rapidité à 3 dés (123)

- +1 si le joueur est un Buteur.
- -1 par joueur adverse menaçant la case que quitte le joueur (malus limité à -2).

- **Échec** : le joueur chute dans la case où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur obtient 1 case 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 Buteur.
- -1 par joueur adverse menaçant la case que quitte le joueur (malus limité à -2).

- **Échec** : le joueur chute dans la case où il se rendait (pas de test d'Armure).
- **Succès** : le joueur se déplace vers la nouvelle case en sécurité.

EXTRAS RÉCUPÉRATION DE LA BALLE (DEMI, BUTEUR)

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

- +1 si le joueur est un Buteur.
- -1 si le joueur est un Gardien.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle se trouve le joueur (malus limité à -2).
- -1 si l'action effectuée est un Sprint.

- **Échec** : la balle dévie (l'Offensive 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 Garde
- +1 si le joueur obstruant est un Garde.

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 Garde ou un Gardien
- +1 si le joueur est un GÉANT

Rôle	Valeur d'Armure
• Buteur	5+
• Garde	4+
• Demi	4+
• Gardien	3+

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

JOUER UNE OFFENSIVE

Une Offensive suit les étapes suivantes :

- Déplacez le marqueur d'Offensive d'un cran sur la *Piste d'Offensive*.
- 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 Offensive.
- Fin d'Offensive
 - Déplacez d'une case les figurines sur le Banc des Pénalités.
 - Récupérez vos 5 Pions d'Actions d'Équipe.
 - Déplacez l'Arbitre.

TERMINER UNE OFFENSIVE

Une Offensive peut se terminer selon une de ces quatre façons :

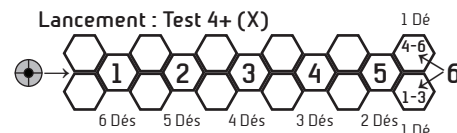
- L'équipe a marqué un But.
- L'Entraîneur décide d'arrêter son Offensive.
- L'Entraîneur arrive à court de joueurs qui peuvent agir ou d'actions qu'il peut entreprendre.
- L'équipe perd la balle. Cela peut être par :
 - * Échec d'un ramassage de Balle.
 - * Échec d'une réception.
 - * Rater un But.
 - * Lancer la balle sur un autre joueur
 - * Un Gardien 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 de l'Entraîneur qui commence/joue son Offensive. 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 de l'Entraîneur qui joue l'Offensive.
 - 4-6 : la Balle dévie sur la case du côté de l'autre Entraîneur.
- Si un joueur se trouve sur la trajectoire de la balle, traitez l'action **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 de case(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 à l'entraîneur jouant l'Offensive pour déterminer la direction de la déviation.



ACTIONS

5 Actions par Offensive (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 Gardien peut Entrer et effectuer un Blocage)
• BLOCAGE	DEMI GARDE	1 case de déplacement + Blocage. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + <i>Blocage</i> .
• VOL	DEMI BUTEUR	1 case de déplacement + Vol. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + <i>Vol</i> .
• LANCER / TENTER UN BUT	DEMI BUTEUR	1 case de déplacement + Lancer. Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + <i>Lancer</i> .
• 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 Offensive, 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	<i>Transformation</i> de Demi à Garde/Gardien ou Buteur, et vice-versa.
• FEINTE	DEMI BUTEUR	1 case de déplacement + <i>Feinte</i> . Déplacement complet (<i>Course</i>) (+ Possibilité de <i>Dash</i>) + <i>Feinte</i> .
• INTERFÉRENCE	DEMI	1 hex de déplacement + Blocage (Action non-obligatoire ; <i>Compétence</i> ou <i>Carte</i>).

EXTRAS

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

FAUTES

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

ARBITRES

Test d'Arbitrage :

- 1 Dé pour l'Œil
- 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

CHARGE DANS LE DOS - (DEMI, GARDE)

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

Si vous commencez une action de *Blocage* 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 - (DEMI, GARDE)

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 Garde.
- -1 par case de menace adverse sur lesquelles 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'une case 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 Buteur.
- -1 si vous êtes au sol.
- -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle 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 de Touche ou sur l'une des quatre cases adjacentes à la case 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 cases 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 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'Arbitrage.

FAUTES

DISTRACTION D'ARBITRE (TOUS)

Distraction d'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 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 Gardes ont un dé bonus car ils sont plus intimidants.

Distraction : test à 4+ à 3 dés (X)

- +1 si le joueur est un Garde.

• **Égalité ou Distraction gagnée :** 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 un test d'Arbitrage contre l'auteur de la faute mais n'ajoutez pas le dé de l'Œil.

Sang froid : test à 4+ à 3 dés (X)

- 1 par coéquipier du joueur qui distrait menaçant la case dans laquelle 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 convaincant que le test d'Arbitrage contre ce joueur est annulée.

• **Arbitre gagné :** L'Arbitre n'est pas impressionné.

Procéder à un test d'Arbitrage contre le joueur qui tente la *Distraction d'Arbitre*.

• **Arbitre double :** le joueur qui tente la *Distraction d'Arbitre* est expulsé pour le reste du match.

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

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

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

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

Nom	Rôle	Déplacement	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût de base (mc)	Notes
Big Mech	GÉANT - Demi	5	3+	4+	4+	4+	Tout le monde	19	Frimeur, Menaçant, Même pas mal
Alpha Simian	GÉANT - Demi	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	20	Frimeur, Menaçant, Glissade, Détente
Rejeton Sans-nom	GÉANT - Garde	5	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	21	Menaçant, Collant
Barricade	GÉANT - Garde	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	18	Menaçant, Détente, Chaud devant !
Dozer	GÉANT - Garde	4	3+	5+	4+	4+	Tout le mondez	19	Menaçant, Téléportation

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	Demi Humain
2	Garde Humain
3	Buteur Humain
4	Buteur Veer-myn
5	Garde Forge Father
6	Garde Orx

Agents Libres 2

Dé	Agent Libre
1	Demi Humain
2	Garde Humain
3	Buteur Humain
4	Demi Z'zor
5	Demi Robot
6	Buteur Judwan

Agents Libres 3

Dé	Agent Libre
1	2 x Demi Zee*
2	Demi Asterian
3	Demi Teraton
4	Garde Sans-Noms (Collant)
5	Buteur Sans-Noms
6	Garde Asterian

Agents Libres 4

Dé	Agent Libre
1	Demi Hobgobelin
2	Demi Sphyr
3	Demi Brokkr
4	Demi Sorak
5	Buteur Hobgobelin
6	Garde Sphyr

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

Nom	Rôle	Déplacement	Force	Rapidité	Habilité	Armure	Joue pour	Coût de base	Notes	Saison
A'Teo Adysi	Buteur	6	4+	3+	4+	5+	Tout le monde (Azure Forest uniquement)	12	Zigzag, Backflip, Bond, Vision circulaire.	AF
Anne-Marie Helder	Garde/ Buteur	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	9	Dur à cuire, Prima Donna, Acharnement	2
Asylum	Garde	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	9	Vicieux, Acharnement	4
Blaine	Demi	5	3+	3+	5+	4+	Tout le monde	15	Modifications Illégales, Glissade, Acharnement.	S
Buzzcut	Garde	6	2+	4+	5+	4+	Tout le monde	11	Dur à cuire, Même pas mal	1
DBR-7 "Firewall"	Gardien	5	3+	5+	4+	3+	Tout le monde	10	Chanceux, Stable, Gardien	2
Drake	Garde	5	3+	4+	5+	4+	Tout le monde	12	Stable, Même pas mal, Récupération rapide, Très Chanceux.	S
L'Enforcer	Garde	7	3+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	Bond, Backflip	1
The Excavator	Garde	4	3+	5+	6+	4+	Tout le monde	9	Stable, Foreuse, Dur à cuire, Même pas mal	4
Galdo	Demi	6	5+	4+	4+	4+	Tout le monde	6	Vision circulaire, Obstiné, Récupération rapide	4
Gorim Ironstone	Buteur	5	3+	4+	4+	5+	Forge Fathers uniquement	8	Dur à cuire, Stable	1
Grak	Garde	5	3+	4+	6+	4+	Tout le monde	10	Marteau-Pilon, Incontrôlable	4
Irsala Sephalin	Demi	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	8	Vigilant, Stable, Toxique, Collant	4
John Doe	Garde	4	3+	4+	5+	4+	Tout le monde (sauf Orx et Gobelins)	8	Collant	1
Jonathan Gabriel	Demi	5	3+	4+	4+	4+	Tout le monde	8	Acharnement, Frimeur.	S
"Lucky" Logan	Demi	6	4+	3+	3+	4+	Humains génétiquement purs uniquement	8	Très chanceux	1
Ludwig	Demi	6	4+	3+	4+	4+	Z'zors uniquement	10	Même pas mal, Glissade, Bond	2
Lyra the Fixer	Demi	6	4+	3+	5+	4+	Tout le monde	7	Détente, Bond, Vicieux	4
Mee-kel Judwan	Buteur	6	5+	3+	3+	5+	Judwans uniquement	12	Pacifiste, Allonge, Manipulation, Vision circulaire, Même pas mal	2
Mellisandra	Demi	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	Détente, Glissade, Plongeon	3
Nightshade	Buteur	6	4+	3+	4+	5+	Tout le monde (sauf Astériens)	8	Coups tordus	2
Numéro 88	Demi	8	4+	2+	4+	4+	Tout le monde	8	L'esprit comme l'eau, Bond	2
Le Pretorian	Buteur	6	4+	4+	3+	5+	Tout le monde	11	Dextérité, Même pas mal	1
Reek Rolat	Garde	5	3+	3+	6+	4+	Veer-myns uniquement	9	Même pas mal	1
Rico van Dien	Buteur	6	4+	4+	3+	5+	Tout le monde	12	Bond, Frimeur	1
Riller	Demi	5	4+	3+	4+	4+	Tout le monde	10	C'est pas moi, Coups tordus, Frimeur	3
Schnörkel the Avenger	Garde	4	4+	4+	5+	4+	Tout le monde (sauf humains génétiquement purs)	4	Favoris des Fans, Balourd, Stable, Même pas mal	4
Slippery Joe	Buteur	5	5+	3+	4+	5+	Orx et Gobelins uniquement	7	Dextérité, Bond, Roulade	1
Thunder Chris	Demi	6	4+	4+	3+	4+	Tout le monde	12	Dur à cuire, Au pied du mur, Vision circulaire, Menaçant.	S
Le "Vétéran"	Buteur	5	4+	3+	4+	5+	Tout le monde	12	Dur à cuire, Zigzag, Récupération rapide.	S
Wildcard	Demi	6	4+	3+	4+	4+	Humains génétiquement purs et Astériens uniquement	9	Au pied du mur, Glissade	2
Wyn Greth'zki	Buteur	5	5+	4+	3+	5+	Robots uniquement	11	Zigzag, Vigilant	2
Yurik Yurikson	Garde	4	3+	5+	4+	4+	Tout le monde (sauf Orx et Gobelins)	11	Stable, Même pas mal, Récupération rapide, Vision circulaire	2

FANS

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 quelle case située à au maximum 2 cases du bord du plateau, et qu'ils ne soient pas adjacents 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 Entraîneur tire une carte pour déplacer l'Arbitre à la fin de son Offensive, il peut choisir à la place de l'utiliser pour déplacer un ou plusieurs Fans. L'Entraîneur 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 une case adjacente à n'importe quel joueur de n'importe quelle équipe. Si un joueur déplace un Arbitre vers une case adjacente 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 cases, pas simplement les cases qui leur font face.

Interagir avec les Fans.

Les Fans sont généralement sur le terrain à cause d'un enthousiasme exacerbé. Malheureusement, pendant la furie d'un match de DreadBall, être sur le terrain sans armure ou sans le moindre entraînement peut s'avérer particulièrement néfaste pour la santé ! La manière dont un joueur pourra gérer cet obstacle enthousiaste dépendra de plusieurs choses. Référez-vous aux choix ci-dessous. Cependant, quoi que puisse faire le joueur, toute interaction avec un des Fans amènera une réaction de la part de la Foule. Parfois cela est déterminé par un *Test de Fans*, d'autres fois par un *Test de Foule* (voir ci-dessous).

Si un joueur se déplace sur une case adjacente à un Fan, il peut choisir trois différentes attitudes :

* Dégage de mon chemin !

Le joueur effectue un Blocage contre le Fan. Le Fan lance une esquivé à 2 Dé à 5+ pour éviter le Blocage.

Si le Fan est mis au sol, il est immédiatement retiré du terrain et le joueur effectue un **test de Foule**.

L'action de Blocage est terminée et l'Offensive continue normalement

* Passé glorieux.

Le joueur frime de tous ses talents en effectuant une esquivé devant le Fan. Effectuez un test d'Échappée normal pour se déplacer près du Fan. Si le joueur réussit le test d'Échappée sur deux cases différentes, effectuez un **test de Fan**. Dans tous les cas, le Fan reste sur le terrain et l'action du joueur continue normalement.

* Signer un autographe.

Le joueur s'arrête pour signer un autographe pour cet heureux fan. Ceci arrête l'Offensive pour le joueur (pas pour son équipe) et retire le Fan qui gambade vers l'extérieur en frimant devant ses potes. Effectuez un **test de Foule**.

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 remporte 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 d'Entraîneur.
- * **Double** : l'équipe gagne un Dé d'Entraîneur et le joueur qui a généré le test de Foule gagne +1 Point d'Expérience.

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 un passe de 9 cases** 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 **Blocage**.
- * **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 d'Entraîneur**. Défaussez la carte.
- * **3 Acclamations** : le joueur gagne **1 Point d'Expérience**. Défaussez la carte

Les événements sont déclenchés normalement.

Acharnement	Garde ou Demi	Gérez un Piétinement comme un Blocage (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	Demi	Comme <i>Interférence</i> , mais ne peut être utilisée que si l'équipe du joueur est entrain de perdre le match (une seule fois par Offensive)
Backflip	Tout Joueur	Réussite doublée automatique sur les <i>Rétablissements</i>
Balourd	Tout Joueur	Une fois par partie, l'Entraîneur 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	Buteur ou Demi	Déplacement de 2 cases, 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) Bond : test de Vitesse à 3 Dés (123) <ul style="list-style-type: none"> • +1 si le joueur est un <i>Buteur</i>. • -1 par joueur adverse menaçant la case dans laquelle vous êtes (max. -2) • Échec : le joueur chute dans la case où il se rendait (pas de test d'Armure). • Succès : le joueur se déplace vers la nouvelle case en toute sécurité et peut s'orienter dans n'importe quelle direction.
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 Offensive , le joueur peut relancer un dé.
Chaud devant !	Tout Joueur - GÉANTS	Le joueur gagne +1 dé lorsqu'il tente de Bousculade sur un adversaire.
Charge !	Gaelian / Demi	Possibilité d'effectuer un mouvement de Course lors d'un Blocage. Le joueur effectuant la Charge bénéficie d'un bonus de +2 à son Blocage au lieu du +1 habituel.
Collant	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 et son action prend fin. La pénalité maximale ne peut excéder -3.
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 <i>Dash</i>
Dextérité	Buteur ou Demi	+1 dé pour attraper une passe imprécise (Balle déviée ou <i>Lancer</i> sans succès).
Dur à cuire	Tout Joueur	Tout adversaire réalisant un Blocage contre ce joueur perd -1 dé.
Favori des Fans	Tout Joueur	La première fois, à chaque Offensive, 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 / Garde ou Demi	Si un Blocage 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 <i>Tests d'Armure</i> .
Frimeur	Buteur ou Demi	Le joueur perd 1 dé lorsqu'il tente de marquer un But . Les autres tests ne sont pas affectés. Si le joueur marque le But , 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.
Gardien	Garde	3+ d'Armure et gant de DB. Peut récupérer ou réceptionner une balle à -1 Dé. Ne peut pas lancer la balle. Peut faire un <i>Dégagement</i> qui met fin à l'offensive. Voir page 64 du livre de règles. Dégagement : le joueur place la balle n'importe où sur le terrain. Un Dégagement est particulièrement imprécis. Faite une déviation à partir de la case visée, puis faite une deuxième déviation lorsque la balle arrive au sol. Un Dégagement ne peut pas être utilisé pour marquer un But.
Glissade	Demi	Le joueur peut réaliser des <i>Dash</i> à n'importe quel moment d'une action lui permettant de se déplacer d'au moins 1 hex (Un Demi peut effectuer une Glissade lors d'un Blocage par exemple).
Imposant	Tout Joueur	Un joueur avec cette compétence peut effectuer une Bousculade contre un joueur non-GÉANT à la place d'un Blocage. 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 cases 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 Blocage et qu'aucun des deux joueurs n'obtiennent de double, le joueur insaisissable peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction et n'a pas besoin d'effectuer d'Échappée pour cela. Il peut choisir son action. Le joueur ayant effectué le Blocage ne peut pas se déplacer.
Interférence	Demi	Une fois par match . Fonctionne comme un Blocage durant une <i>Offensive</i> adverse.
Illégal	Demi - Martiens	Un joueur peut utiliser une arme lors d'un Blocage . Il gagne +1 Dé de bonus pour le Blocage , 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.
L'esprit comme l'eau	Tout Joueur	Lors d'un Blocage 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-Blocage , même si l'attaque vient de dos. Les Dés d'Entraîneur sont ajoutés APRÈS calcul du nombre de Dés pour chaque joueur.
Manipulation	Buteur ou Demi	Sur le terrain, un joueur avec cette compétence a l'option de tenter une Feinte .

Marteau-Pilon	Tout Joueur	Lorsqu'un joueur bat un adversaire avec un Blocage, il peut appliquer l'effet Marteau-Pilon à la place des effets normaux. Marteau-Pilon gagne : le perdant est plaqué au sol dans la case où il se trouve, le joueur 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 additionnelle lorsque le joueur tente un test d'Armure .
Menaçant	Tout Joueur	Les cases de menace modifie toujours un test (jusqu'au maximum autorisé pour ce test).
Modifications Illégales	Tout Joueur	Lorsque le joueur effectue un Blocage, un Contre-Blocage ou un Piétinement, il peut ajouter 2 Dés au test. Si l'adversaire est tué, l'adversaire peut appeler une Faute .
Pacifiste	Tout Joueur	Un Pacifiste n'effectue jamais de Blocage , de Contre-Blocage , ou Lancer la balle sur un autre joueur. Ils ne commettent jamais de Charge dans le dos ou de Piétinement .
Plongeon	Buteur ou Demi	Chaque joueur peut utiliser cette compétence une fois par match, et chaque équipe une fois par Offensive . Lors d'un déplacement, le joueur qui effectue une Simulation peut volontairement tomber dans une case adjacente à un adversaire et appeler une Faute
Pluie de coups	Rin Nomad / Garde	Si le joueur ne met pas à terre un adversaire après un Blocage, et que son adversaire est toujours dans sa zone de menace à la fin de l'action, il peut immédiatement effectuer une action de blocage gratuite, avec un bonus de +1 s'il s'était déplacé lors du premier Blocage.
Prima Donna	Garde	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 Garde . Sur un résultat de 1, le joueur est déployé comme un Buteur et appliquer les précisions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> * L'armure du Garde (4+) est remplacé par une armure de Buteur (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 Gardes ou Buteurs - 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 Buteur, non de Garde, avec une exception : Il peut choisir de faire un Contre-Blocage comme réponse, s'il en a l'option. * Il se déplace comme un Demi. Par exemple, s'il veut effectuer une action de Lancer, il ne pourra alors se déplacer que d'une seule case, et non d'une course complète. * Pour tout le reste, le joueur compte encore comme un Garde.
Prolifération	Tout Joueur	2 joueurs avec cette compétence peuvent effectuer une Course avec 1 seul pion Action. Chacun d'entre eux compte comme ayant joué une Action pour cette Offensive .
Puant	Hobgobelin / Tout Joueur	Le joueur projette une Zone de Menace sur toutes les cases adjacentes. En plus, ses cases de menace modifient toujours un test (jusqu'au maximum de ce test).
Puissant	Tout Joueur	+1 Dé sur les tests d'Armure, les Blocages et Contre-Blocages 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 Blocage ou un Vol de balle contre un joueur avec une Queue subit un modificateur supplémentaire de -1 Dé.
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.
Roulade	Buteur ou Demi	Si la figurine est ciblée par un Piétinement , traitez les réussites d' Esquive comme s'il s'agissait de réussites doublées.
Stable	Garde ou Demi	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 déplaçant la figurine n'importe où à 4 cases au maximum de son point de départ. Ne peut pas effectuer de Dash , mais compte comme s'étant déplacé pour un Blocage . Si le joueur est attaqué par derrière, il se téléporte automatiquement .
Toxique	Garde ou Demi	Lorsqu'un joueur avec cette compétence effectue un Blocage 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.
Transformisme	Robots Uniquement	Un joueur avec cette compétence commence toujours une partie en tant que Demi . Durant le jeu, ils peut se transformer en Garde ou en Buteur avec cette compétence (voire Transformation)
Très chanceux	Tout Joueur	Une fois par Action , le joueur peut relancer un dé.
Vicieux	Garde ou Demi	Lorsqu'un joueur effectue un Blocage contre un adversaire qui ne projette pas de zone de menace sur le joueur effectuant le Blocage, ajoutez +1 Dé en plus de tout autre modificateur.
Vigilant	Tout Joueur	Quand un joueur adverse se déplace dans une case adjacent, le joueur Vigilant peut immédiatement choisir de se tourner face à lui (avant un Blocage adverse).
Vision circulaire	Tout Joueur	La figurine possède 6 Cases de menace au lieu de 3.
Zigzag	Tout Joueur	Le joueur gagne +1 Dé pour toutes ses tentatives d' Esquive .

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 cases. 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...

- * Ne peuvent pas effectuer de Sprint.
- * Doivent payer un point de Mouvement pour chaque case d'orientation (2 points pour se réorienter comme on le souhaite).
- * Un GÉANT ne peut pas se déplacer en marche arrière.
- * 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 *Blocages*, des *Contre-Blocages* 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 supplémentaires de Déplacements (*voir livre de Règles Saison 3 - Ultimate*).
- * 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 **Repousser** qui est indiquée dans la liste des Actions (*Extra*).

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 d'Entraîneur, 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 (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 **But** 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 But, alors effectuez un test d'**Acclamations** supplémentaire en plus de tous les autres tests d'**Acclamations** associés à ce But.
- * Si la figurine fait partie de l'équipe adverse, il n'y a aucun effet.
- * Si le But 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 d'Entraîneur, 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** : *d'Attaque*, *de Défense* 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 l'**Entraîneur-en-Chef**, vous bénéficiez d'une Phase de jeu supplémentaire au début de chacun de vos Offensives.

Après avoir déplacé le marqueur d'Offensive, 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 l'Offensive.

Désignez un de vos membres du **Personnel d'Encadrement** et choisissez une **Formation** à appeler. Vous ne pouvez appeler qu'une seule **Formation** par Offensive, 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 :

- * d'Attaque
- * de Défense
- * de Soutien

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

FORMATION D'ATTAQUE

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

- +1 si la formation est appelée par un Assistant d'Attaque.

- **Formation d'Attaque ratée** : aucun effet

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

Toutes les autres règles sont appliquées normalement.

FORMATION DE DÉFENSE

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

- +1 si la formation est appelée par un Assistant de Défense.

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

- **Formation de Défense réussie** : durant la prochaine Offensive de votre adversaire, vous bénéficierez de 1 Dé d'Entraîneur supplémentaire. Ce **Dé de Défense** ne peut être utilisé que lors de l'Offensive de votre adversaire, et ne peut être utilisé que pour améliorer les Contre-Blocages et les Esquives.

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

- **Formation de Défense double** : durant la prochaine Offensive de votre adversaire, vous bénéficierez de 2 Dés d'Entraîneur 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 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 quelle case libre.

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