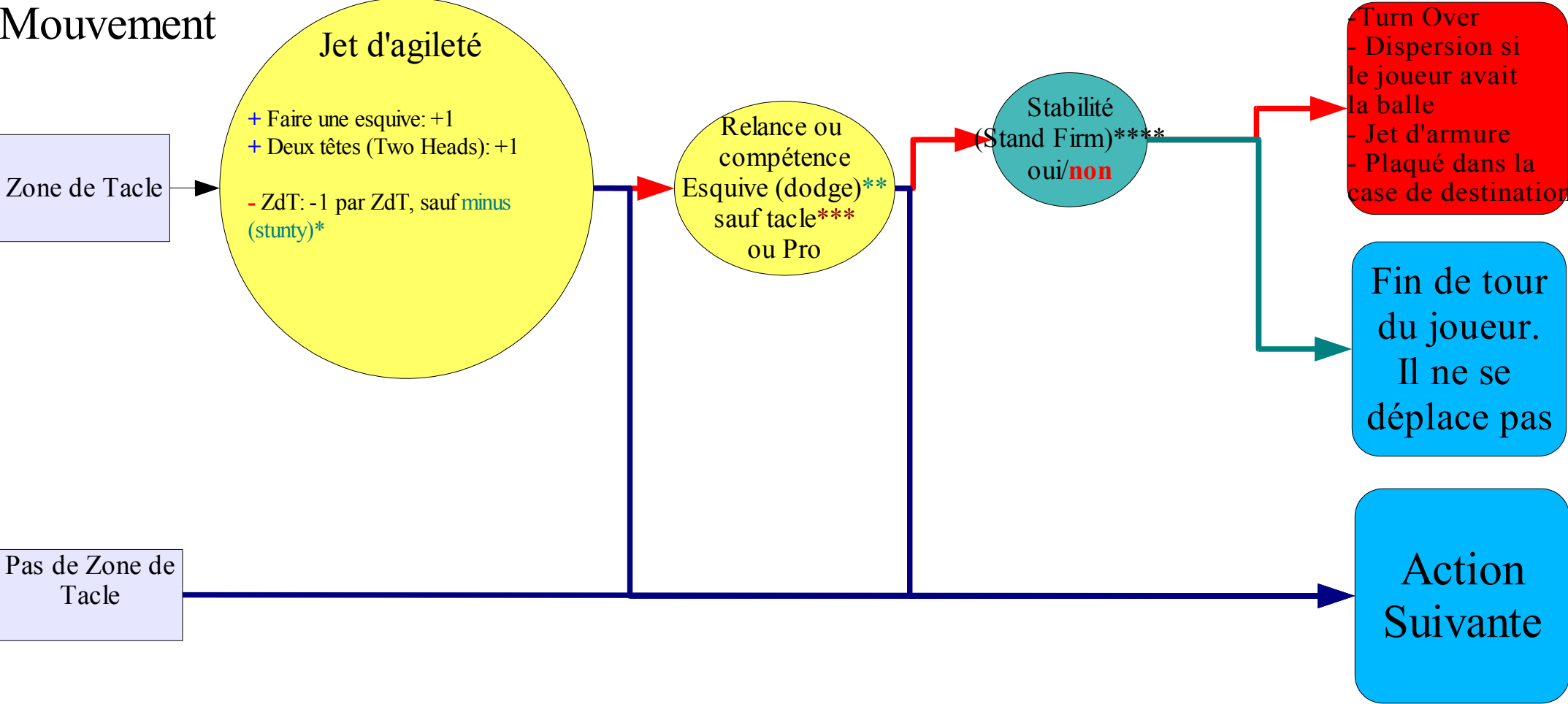


Mouvement



Pro (Pro): Une fois par tour, le joueur peut utiliser cette compétence pour relancer n'importe quel jet de dés. Pour cela jetez 1D6 sur 4+, il peut relancer le jet sinon il doit conserver le résultat déjà acquis. Le jet de Pro peut être relancé grâce à une relance d'équipe.

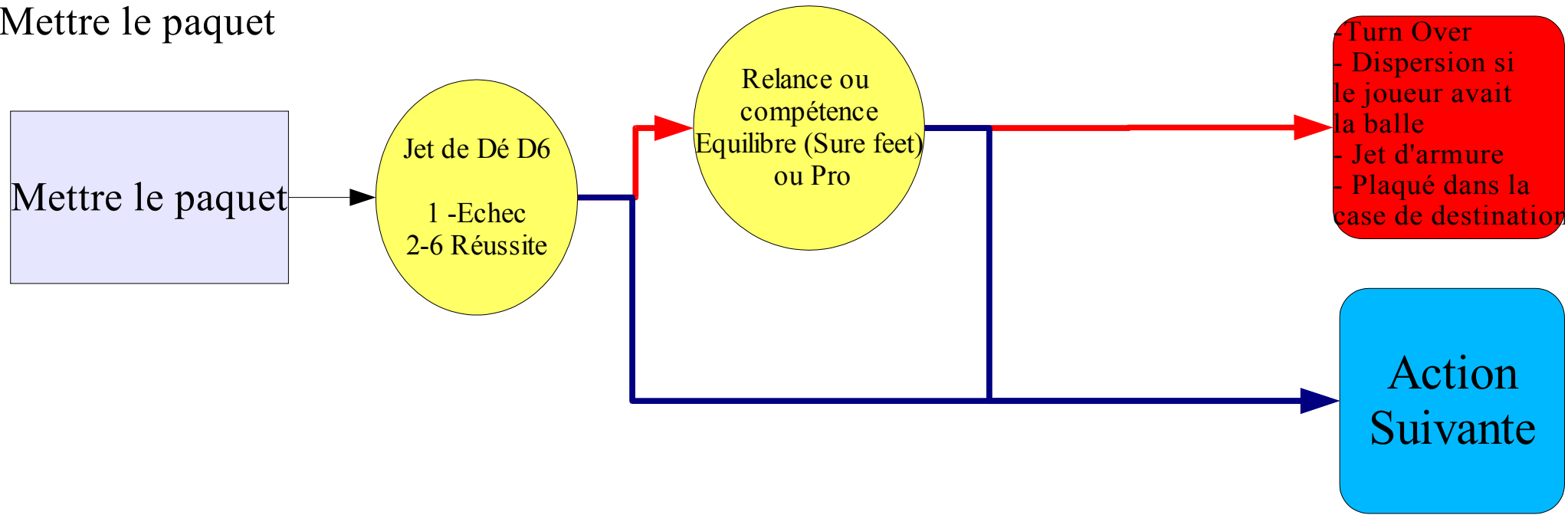
* Un joueur ayant la compétence **Minus (stunty)** ne prend pas e, compte les zones de tacle adverses. En conséquence, ses jets d'esquive

** La compétence **Esquive (Dodge)** (comme toutes les autres) ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour par un même joueur. Ainsi, un joueur qui aurait échoué sa première esquive, et utilisé une relance (de quelle nature que ce soit, relance d'équipe ou de joueur), ne pourrait plus l'utiliser pour récupérer d'une nouvelle maladresse.

**** Un joueur avec la compétence Stabilité ne chute pas s'il rate son esquive. Il n'y a pas TO. Le joueur reste dans sa case d'origine

*** Tacle (tackle): Si on essaye de sortir de la zone de tacle d'un adversaire ayant la compétence Tacle, alors on ne peut utiliser la compétence esquive en cas d'échec.

Mettre le paquet

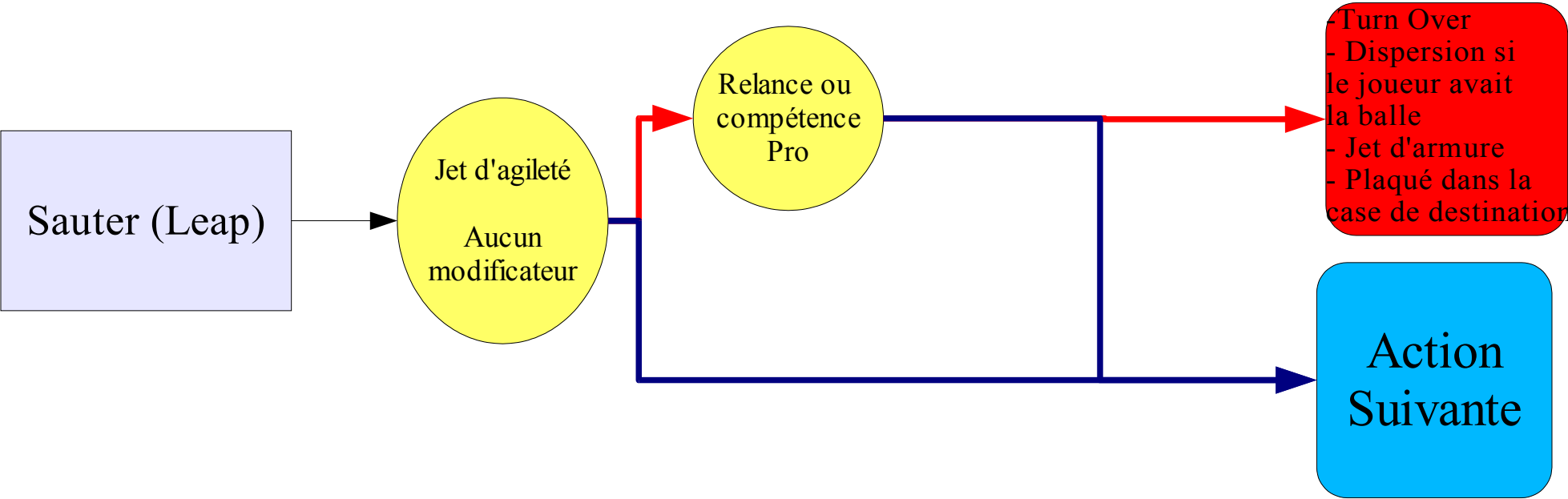


Quand un joueur effectue un mouvement, une passe ou un blitz, il peut essayer de se déplacer d'une ou deux cases supplémentaires à ce qu'il est normalement capable de faire. Cela s'appelle Mettre le Paquet.

Lancez un dé après chaque case supplémentaire parcourue par le joueur. Sur un résultat de 1, il s'emmêle les jambes et **tombe dans la case où il se rendait**. Sur tout autre résultat, le joueur accomplit son mouvement sans problème. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

Un joueur qui effectue un blitz peut mettre le paquet dans le but d'effectuer un blocage. Lancez un dé pour le joueur après avoir déclaré qu'il fait le blocage. Sur un 1, il tombe à terre comme décrit précédemment. Sur tout autre résultat, il peut effectuer normalement son blocage. Si le joueur tombe, son équipe subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour.

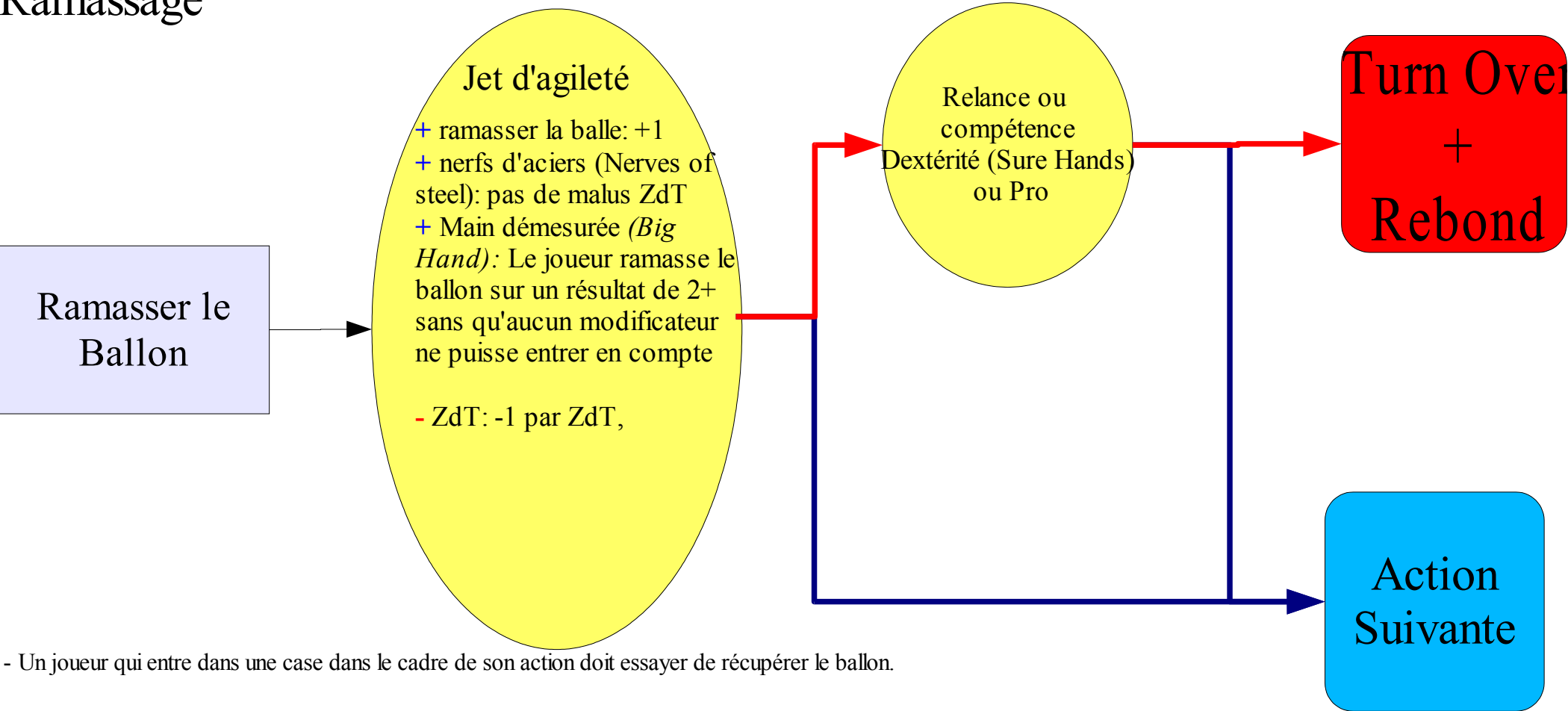
Sprint (*Sprint*) : Un joueur avec cette compétence peut pousser jusqu'à 3 fois au lieu de 2 habituellement.



Un joueur qui saute peut aller dans n'importe quelle case (dans un rayon de 2 cases) même si pour cela, il doit passer par dessus un autre joueur. Ce saut lui coûte deux points de mouvement. Aucun modificateur ne s'applique et le joueur n'a pas d'esquive à faire pour quitter sa case d'origine.

En cas d'échec, le joueur est **plaqué dans la case de destination**. Un joueur ne peut faire qu'un saut par action.

Ramassage

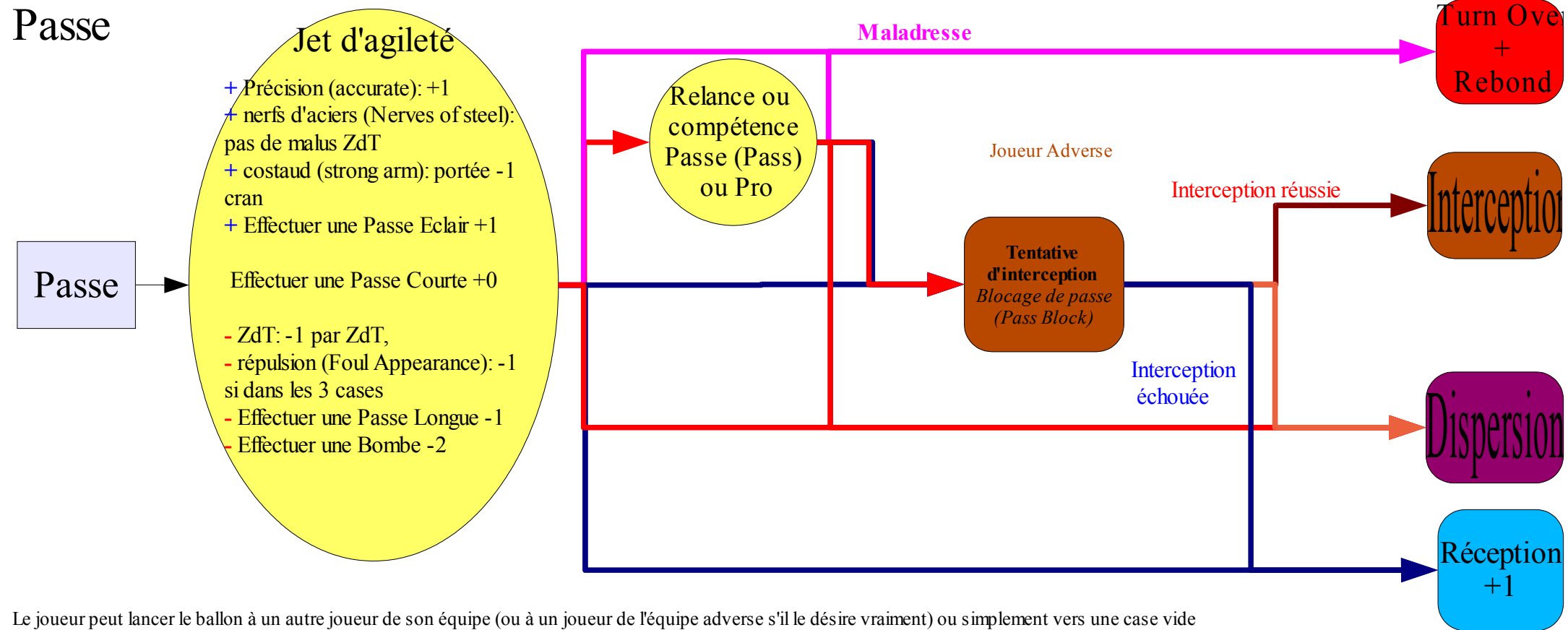


- Un joueur qui entre dans une case dans le cadre de son action doit essayer de récupérer le ballon.
- Les joueurs qui arrive dans la case par tout autre moyen (ex : repoussé lors d’un blocage, etc.) ne peuvent pas ramasser le ballon, et donc ce dernier rebondit d’une case. Ce dernier cas ne cause pas de Turnover.
- Référez-vous à l'Agilité du joueur sur le Tableau d'Agilité pour déterminer le résultat requis pour réussir à récupérer la balle. Lancez 1D6 et ajoutez ou soustrayez tous les modificateurs qui s'appliquent. Un résultat de 1 avant modification est toujours un échec et un résultat de 6 avant modification est toujours une réussite.

Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6
Résultat requis (D6)	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Pro (*pro*): Une fois par tour, le joueur peut utiliser cette compétence pour relancer n'importe quel jet de dés. Pour cela jetez 1D6 sur 4+, il peut relancer le jet sinon il doit conserver le résultat déjà acquis.

Passe



Le joueur peut lancer le ballon à un autre joueur de son équipe (ou à un joueur de l'équipe adverse s'il le désire vraiment) ou simplement vers une case vide.

Maladdresses:

si le résultat d'une passe est 1 ou moins **avant ou après** modification (seul les modificateurs issues des zones de tacle autour du passeur sont à prendre en compte pour déterminer s'il y a un maladresse ou non), alors le lanceur a commis une maladresse et lâché le ballon. Celui-ci rebondit une fois à partir de la case du lanceur et l'équipe active subit un turnover, ce qui met immédiatement fin à son tour. Une maladresse lors d'une passe cause toujours un turnover, même si un joueur de l'équipe du lanceur attrape le ballon.

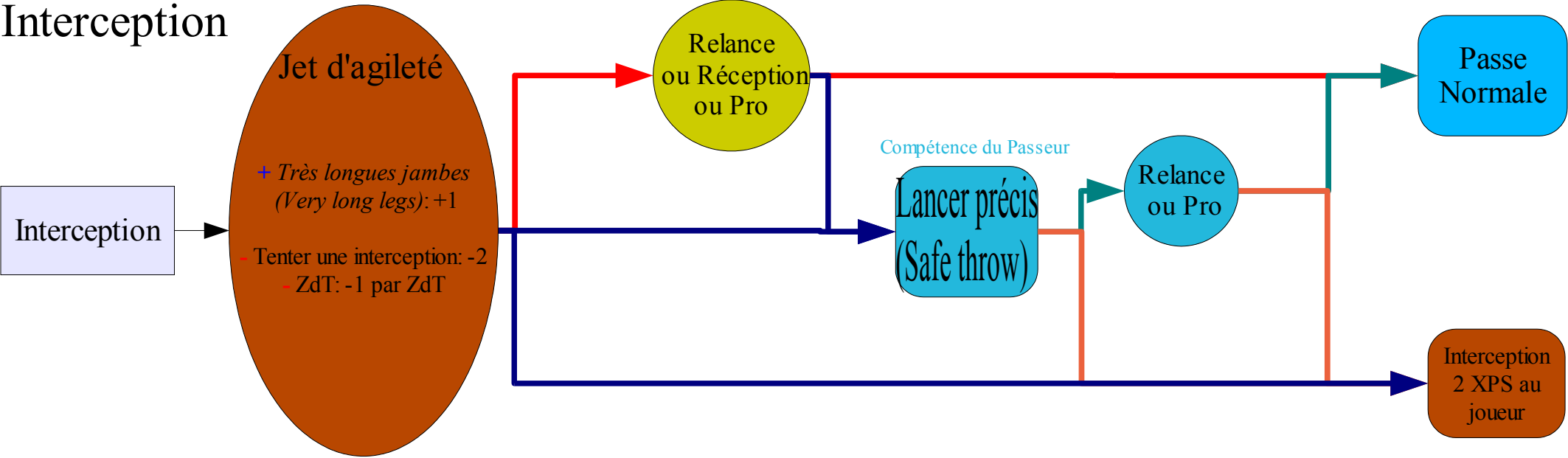
Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6
Résultat requis (D6)	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Blocage de Passe:

Un joueur avec cette compétence peut bouger de 3 cases quand le coach adverse annonce qu'il va tenter une passe. Ce mouvement est fait hors séquence, après que la portée ait été mesurée mais avant toute tentative d'interception. Cependant, le mouvement *ne peut être fait* que s'il permet au joueur d'atteindre une position permettant une interception, ou s'il place le lanceur ou le receveur dans sa ZdT. Le coach adverse ne peut pas modifier sa décision et annuler la passe après que le joueur avec cette compétence ait effectué son mouvement. Ce mouvement spécial est gratuit et n'affecte pas la capacité du joueur à bouger au prochain tour. Ceci mis à part, le mouvement est réalisé en utilisant toutes les règles normales et le joueur doit effectuer des esquives pour quitter les ZdT adverses.

Pro (Pro): Une fois par tour, le joueur peut utiliser cette compétence pour relancer n'importe quel jet de dés. Pour cela jetez 1D6 sur 4+, il peut relancer le jet sinon il doit conserver le résultat déjà acquis.

Interception

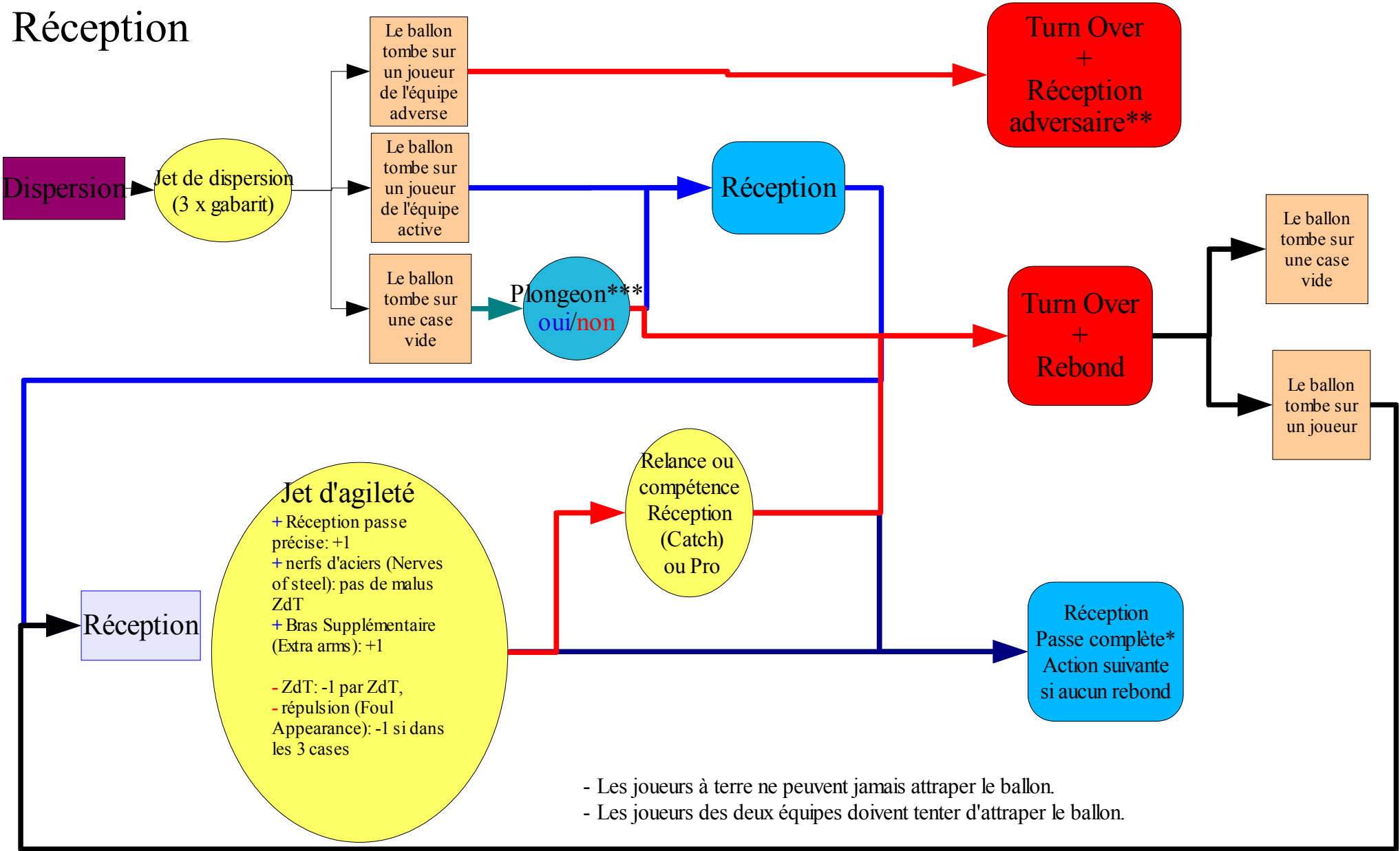


Compétences / Lancer précis (Safe throw) :
Si une passe faite par ce joueur est interceptée, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, l'interception est annulée.

transmission du ballon:

Une transmission est une passe très courte, la balle est simplement remise à un joueur se trouvant dans une case adjacente.
Transmettre le ballon est un action au même titre que les mouvements, blitz, passes, etc. Vous pouvez effectuer une transmission du ballon par tour.
Elle s’effectue après le mouvement du joueur, comme une passe.
Notez que les compétences et traits s’appliquant aux passes ne s’appliquent pas aux transmissions du ballon. Un coach a le droit de transmettre et de passer le ballon dans le même tour. La transmission est automatique. Cependant, le joueur à qui le ballon est transmis doit effectuer un jet de dé pour déterminer s'il parvient à l'attraper comme pour une réception.
La transmission compte comme une passe parfaite, le joueur à qui le ballon est transmis reçoit donc le modificateur de +1 dû à la passe parfaite à son jet de réception.

Réception



*Passe Complète: La passe n'est complète que si la passe a été bonne et la réception aussi. Attribuer 1 xp au passeur. Dans tout les autres cas (rebond, plongeon...) la passe est incomplète.

** Réception de l'adversaire: L'adversaire tente une réception normalement mais ne subit pas de turn over en cas d'échec.

***Plongeon permet à un joueur de déplacer d'une case pour se trouver au point de chute du ballon (après les jets de dispersion). Il doit alors tenter une réception. Lors de l'action, le joueur se retrouve au sol (sur le dos) mais n'est pas blessé et ne subit pas de TO. Il peut se relever normalement. A noter que ce mouvement est gratuit et ne nécessite aucune esquivé pour quitter une zone de tacle.

