

Tableau de Synthèse Passe & Autres - BB 2025 - MAJ Novembre 2025

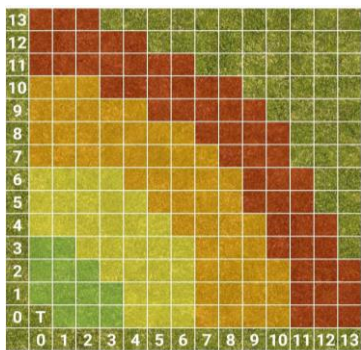
Etapes		Passe	Bombardier	Lancé de coéquipier	Botté de coéquipier																									
Preparation / Préalable	Condition	1 seul fois par tour ou dès que le porteur ayant la compétence Délestage est la cible d'un blocage, blitz ou action speciale	1 seul fois par tour, en plus de l'action de <u>passe</u> , meme si plusieurs bombardiers	1 seul fois par tour en plus de l'action de <u>passe</u>	1 seul fois par tour en plus de la <u>passe</u> et d'un <u>lancé de coéquipier</u>																									
	Le lanceur peut-il le faire?	CP différente de - (maladresse auto si CP égale à -)	Trait Bombardier, debout au début du tour, et ne doit pas s'etre déplacé avant	Trait lancé de coéquipier et Debout pour le lanceur + Poids Plume pour le joueur lancé.	Trait botté de coequipier pour le botteur + Poids Plume , le botteur peut etre Au Sol au début du tour																									
	Le lanceur veut il le faire?	Jet gros débile OU cerveau lent	Non Concerné	Jet gros débile + toujours affamé OU cerveau lent	Jet gros débile OU cerveau lent																									
Distance et Modificateur	Quelle distance et quels modificateurs associés?	Dans limite du diagramme ci-dessous, sauf si : Rapide ou courte uniquement en cas de Blizzard (rapide ou courte uniquement), Rapide uniquement en cas de Délestage , n'importe où en cas de Passe Désespérée ,		Passe rapide ou courte uniquement																										
				<table><tr><td>Passe rapide</td><td>Passe longue</td></tr><tr><td>Passe courte</td><td>Longue bombe</td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">Modificateurs</th></tr><tr><td>Passe/Lancé/Botté Rapide</td><td>+0</td></tr><tr><td>Passe/lancé/botté Courte</td><td>-1</td></tr><tr><td>Passe Longue</td><td>-2</td></tr><tr><td>Longue Bombe</td><td>-3</td></tr><tr><td>Par joueur adverse marquant le passeur</td><td>-1</td></tr><tr><td>Tres ensoleillé</td><td>-1</td></tr><tr><td>Par Presence Perturbante dans la zone</td><td>-1</td></tr><tr><td>Précision / Rapides et Courtes</td><td>+1</td></tr><tr><td>Canonnier / Longues et Bombes</td><td>+1</td></tr><tr><td>Bras Musclé / Lancé de coéquipier</td><td>+1</td></tr></table>		Passe rapide	Passe longue	Passe courte	Longue bombe	Modificateurs		Passe/Lancé/Botté Rapide	+0	Passe/lancé/botté Courte	-1	Passe Longue	-2	Longue Bombe	-3	Par joueur adverse marquant le passeur	-1	Tres ensoleillé	-1	Par Presence Perturbante dans la zone	-1	Précision / Rapides et Courtes	+1	Canonnier / Longues et Bombes	+1	Bras Musclé / Lancé de coéquipier
Passe rapide	Passe longue																													
Passe courte	Longue bombe																													
Modificateurs																														
Passe/Lancé/Botté Rapide	+0																													
Passe/lancé/botté Courte	-1																													
Passe Longue	-2																													
Longue Bombe	-3																													
Par joueur adverse marquant le passeur	-1																													
Tres ensoleillé	-1																													
Par Presence Perturbante dans la zone	-1																													
Précision / Rapides et Courtes	+1																													
Canonnier / Longues et Bombes	+1																													
Bras Musclé / Lancé de coéquipier	+1																													
	Sur le Ballon	Après avoir désigné la case ciblée, TOUS les joueurs adverses ayant la compétence Sur le ballon peuvent se déplacer de 3 cases les uns apres les autres. Une chute de l'un de ces joueurs met un terme à cette phase.	Non Concerné																											
Lancez le dé de passe																														
Resultat du jet de passe / lancé / botté	(Dé + Modif) ≥ CP ou 6 naturel	Passe Précise - Arrive dans la <u>case ciblée</u> sauf si Passe Désespérée - Ricochet à partir de la <u>case ciblée</u> (3D8)		Lancé/botté Superbe - Ricochet à partir de la <u>case ciblée</u> (3D8) sauf si le joueur lancé possède le trait Piqué et decide de l'utiliser (Gabarit de Renvoi + 1D6 cases) ou si le lanceur possède la comptence Dans le Mille (atterri dans la <u>case ciblée</u>)																										
	1 < (Dé + Modif) < CP	Passe Imprécise - Ricochet à partir de la <u>case ciblée</u> (3D8)		Lancé et botté Réussi - Ricochet à partir de la <u>case ciblée</u> (3D8) sauf si le joueur lancé																										
	(Dé + Modif) ≤ 1 ou 1 naturel	Maladresse - Rebond à partir du lanceur (1D8) et Turnover - sauf si compétence Passe Assurée (la balle ne tombe pas et pas de TO) ou si un joueur de la <u>même équipe</u> que le lanceur receptionne la balle	Maladresse - la bombe explose sur place, le lanceur/bombardier est "Plaqué" (jet d'armure + blessure si besoin) et cause un Turnover	Maladresse - Rebond du joueur lancé à partir du <u>lanceur</u> (1D8) Pas de Turnover pour le moment (dépend du resultat de l'atterrissage)	Maladresse - Jet de blessure sur le joueur botté (chataigne applicable, Sonné traité comme KO) et s'il portait le ballon, rebond depuis la case qu'il occupait. Turnover uniquement si le joueur botté portait le <u>ballon</u>																									

Tableau de Synthèse Passe & Autres - BB 2025 - MAJ Novembre 2025

Etapas		Passe	Bombardier	Lancé de coéquipier	Botté de coéquipier																												
Interception	Qui?	Un joueur ayant sa Zone de Tacle et se trouvant sur la ligne entre le Lanceur et la case d'arrivée		Impossible																													
	Condition	Pas de maladresse lors de la passe (1 naturel) Impossible si le Lanceur possède la compétence <i>Perce Nuage</i> sauf s'il a la <i>Mutation Très Longues Jambes</i>																															
	Quels modificateurs?	<table><tr><th colspan="2">Modificateur d'interférence</th></tr><tr><td>Passe Précise</td><td>-3</td></tr><tr><td>Passe Imprécise</td><td>-2</td></tr><tr><td>Par joueur adverse marquant l'intercepteur sauf si compétence <i>Nerfs d'acier</i></td><td>-1</td></tr><tr><td>Pluie Battante</td><td>-1</td></tr><tr><td>Intercepteur est un minus</td><td>-1</td></tr><tr><td>Bras supplémentaire</td><td>+1</td></tr><tr><td>Tres longues Jambes</td><td>+2</td></tr><tr><td>Par Presence Perturbante dans la zone</td><td>-1</td></tr></table>				Modificateur d'interférence		Passe Précise	-3	Passe Imprécise	-2	Par joueur adverse marquant l'intercepteur sauf si compétence <i>Nerfs d'acier</i>	-1	Pluie Battante	-1	Intercepteur est un minus	-1	Bras supplémentaire	+1	Tres longues Jambes	+2	Par Presence Perturbante dans la zone	-1										
	Modificateur d'interférence																																
	Passe Précise	-3																															
Passe Imprécise	-2																																
Par joueur adverse marquant l'intercepteur sauf si compétence <i>Nerfs d'acier</i>	-1																																
Pluie Battante	-1																																
Intercepteur est un minus	-1																																
Bras supplémentaire	+1																																
Tres longues Jambes	+2																																
Par Presence Perturbante dans la zone	-1																																
Dé + Modif ≥ AGI ou 6 naturel	Interception Réussie - Le joueur récupère le ballon - Turnover																																
Dé + Modif < AGI ou 1 naturel	Interception Ratée - L'action de passe continue																																
Reception & Atterissage	Type d'action	Reception si un joueur est dans la case d'arrivée du ballon/bombe (soit directement soit apres deviation, rebond, renvoi du public) ou si le ballon atterit dans une case vide de la zone de tacle d'un joueur possedant <i>Reception Plongeante</i> (suite à une Passe ou Renvoi du public, mais pas en cas de Rebond)		Atterissage si case d'arrivé est vide et si le joueur lancé/botté était debout et non distrait																													
	Quels modificateurs?	<table><tr><th colspan="2">Modificateur de Réception</th></tr><tr><td>Passe Précise</td><td>0</td></tr><tr><td>Apres déviation, ricochet, interception</td><td>-1</td></tr><tr><td>Par joueur adverse marquant le receveur/intercepteur sauf si competence <i>Nerfs d'acier</i></td><td>-1</td></tr><tr><td>Pluie Battante</td><td>-1</td></tr><tr><td>Bras supplémentaire</td><td>+1</td></tr><tr><td>Passe précise</td><td>+1</td></tr><tr><td>Réception Plongeante si ballon sur le joueur</td><td>+1</td></tr><tr><td>Par Presence Perturbante dans la zone</td><td>-1</td></tr></table>		Modificateur de Réception		Passe Précise	0	Apres déviation, ricochet, interception	-1	Par joueur adverse marquant le receveur/intercepteur sauf si competence <i>Nerfs d'acier</i>	-1	Pluie Battante	-1	Bras supplémentaire	+1	Passe précise	+1	Réception Plongeante si ballon sur le joueur	+1	Par Presence Perturbante dans la zone	-1	<table><tr><th colspan="2">Modificateur d'atterissage</th></tr><tr><td>Lancé/Botté Superbe</td><td>0</td></tr><tr><td>Lancé/Botté Réussi ou Maladresse</td><td>-1</td></tr><tr><td>Par zone de tacle adverse sur la case d'arrivée</td><td>-1</td></tr><tr><td colspan="2">Si la compétence <i>Piqué</i> a été utilisée lors de la <u>deviation</u> alors peut relancer le jet d'atterissage</td></tr></table>		Modificateur d'atterissage		Lancé/Botté Superbe	0	Lancé/Botté Réussi ou Maladresse	-1	Par zone de tacle adverse sur la case d'arrivée	-1	Si la compétence <i>Piqué</i> a été utilisée lors de la <u>deviation</u> alors peut relancer le jet d'atterissage	
	Modificateur de Réception																																
	Passe Précise	0																															
Apres déviation, ricochet, interception	-1																																
Par joueur adverse marquant le receveur/intercepteur sauf si competence <i>Nerfs d'acier</i>	-1																																
Pluie Battante	-1																																
Bras supplémentaire	+1																																
Passe précise	+1																																
Réception Plongeante si ballon sur le joueur	+1																																
Par Presence Perturbante dans la zone	-1																																
Modificateur d'atterissage																																	
Lancé/Botté Superbe	0																																
Lancé/Botté Réussi ou Maladresse	-1																																
Par zone de tacle adverse sur la case d'arrivée	-1																																
Si la compétence <i>Piqué</i> a été utilisée lors de la <u>deviation</u> alors peut relancer le jet d'atterissage																																	
Dé + Modif ≥ AGI ou 6 naturel	Reception réussie Turnover si la balle fini dans les mains d'un joueur adverse	Reception réussie - la Bombe doit etre relancée immédiatement	Atterissage réussi - le joueur peut etre activé normalement s'il ne l'avait pas été avant le lancé/botté																														
Dé + Modif < AGI ou 1 naturel	Reception Ratée - Rebond à partir du receveur (1D8) - Compétence <i>Reception</i> permet de relancer le jet - Turnover si la balle finit par terre ou dans les mains d'un joueur adverse	La bombe explose sur place - le joueur est "Plaqué" (jet d'armure + blessure si besoin), tous les joueurs autour sont "Plaqués" sur 4+ - Turnover si un joueur de l'equipe du bombardier est "Mis au Sol" (dont le bombardier)	Atterissage raté - le joueur est "Plaqué" (jet d'armure + blessure si besoin) Turnover uniquement s'il portait le ballon et rebond (1D8) ensuite de celui-ci																														
Autres cas	Cas de figure	Arrivée dans une case vide ou occupée par un joueur "Au Sol"		Arrivé dans une case occupée par un joueur ou si le joueur lancé/botté était "Au sol", "Sonné" ou "Distrain"																													
	Conséquence	Sinon rebond (1D8) à partir de la case d'arrivée et Turnover	La bombe explose dans la case - le joueur est "Plaqué" (jet d'armure + blessure si besoin), tous les joueurs autour sont "Plaqués" sur 4+ - Turnover si un joueur de l'equipe du bombardier est "Mis au Sol" (dont le bombardier)	L'occupant de la case est "Plaqué" (jet d'armure + blessure si besoin, (+1 sur l'un des jets si le joueur lancé possedait le Trait Vol Mortel) et rebond (1D8) du joueur lancé jusqu'à arriver dans une case vide - Le joueur lancé fini également "Plaqué" Turnover uniquement si le joueur lancé portait le ballon																													