

Liste des Compétences et Traits à Blood Bowl 2025 / V3

Mise à jour - déc 25

Note : [règle mise à jour en 2025](#) / [règle mise à jour suite FAQ](#) / [ajout complémentaire](#)

Rappel :

- une Compétence ou un trait **Actif** ne peuvent être utilisés que si le joueur est **Debout et non Distrain** sauf contre indication dans sa description. Note : un joueur Debout et Distrain peut utiliser une Compétence ou un trait actif lorsqu'il est actif (car il perd instantanément le statut Distrain lors de son activation et avant l'annonce de son action)
- une Compétence ou un trait **Passif** sont **toujours en fonctionnement** quelque soit le statut du joueur ou qu'il soit distrain.
- un joueur peut toujours choisir d'utiliser ou non une compétence sauf pour Frenésie, Présence Perturbante, Répulsion

Nom	Type	Description
Compétences d'Agilité		
DÉFENSEUR	Active	Pendant les Tours de votre adversaire, les joueurs adverses Marqués par ce joueur ne peuvent pas utiliser les compétences Garde ou Coup de Crampon .
EQUILIBRE	Active	Une fois par Tour, ce joueur peut relancer <u>un seul D6</u> lorsqu'il tente de Mettre le Paquet.
ESQUIVE Elite	Active	Une fois par Tour, ce joueur peut relancer <u>un seul Test d'Agilité</u> lorsqu'il tente d'Esquiver. De plus, cette Compétence affectera le résultat Bousculé lorsqu'un joueur adverse effectue une Action de Blocage contre ce joueur.
GLISSADE CONTROLÉE	Active	Chaque fois que ce joueur est Repoussé pour quelque raison que ce soit, au lieu que ce soit le Coach adverse qui choisisse où ce joueur est Repoussé, ce sera le Coach de ce joueur qui pourra choisir n'importe quelle case adjacente non occupée dans laquelle ce joueur sera Repoussé au final. S'il n'y a aucune cases adjacentes non occupées, cette Compétence ne peut pas être utilisée.
FRAPPE & COURS	Active	Lorsqu'un joueur avec cette Compétence effectue une Action de Blocage ou une Action Spéciale de Coup de poignard , après avoir entièrement résolu l'Action (<u>dont jet d'armure, de blessure et rebond éventuellement</u>), il peut immédiatement se déplacer d'une case gratuite en ignorant les Zones de Tacle, tant qu'il est toujours Debout. Le joueur doit s'assurer qu'après ce déplacement gratuit, il n'est pas Marqué par ou ne Marque aucun joueur adverse. Un joueur avec cette Compétence ne peut pas avoir également la Compétence Frenésie.
LIBÉRATION CONTROLÉE	Active	Si ce joueur devait être Plaqué, Chuter ou Mis Au Sol en possession du ballon, alors, avant qu'il ne soit Mis Au Sol, il peut placer le ballon dans n'importe quelle case adjacente non occupée à la case où il sera Mis Au Sol au lieu de faire Rebondir le ballon normalement. Note : Si ce joueur, lors d'une Action de Blocage, utilise Lutte, alors Libération contrôlée s'active et aucun Turnover n'est causé
NERFS D'ACIER	Active	Ce joueur peut ignorer tous les modificateurs pour être Marqué lors d'un Test d'Agilité pour réceptionner le ballon, ou lors d'un Test de Capacité de Passe pour effectuer une Passe.
RÉCEPTION	Active	Ce joueur peut relancer tout Test d'Agilité raté lorsqu'il tente de réceptionner le ballon.
RÉCEPTION PLONGEANTE	Active	Ce joueur peut tenter de réceptionner le ballon s'il atterrit dans une case de sa Zone de Tacle suite à une Passe, un Renvoi du Public ou un Coup d'envoi. <u>Il ne peut pas utiliser cette Compétence pour tenter de réceptionner le ballon s'il atterrit dans une case de sa Zone de Tacle suite à un Rebond</u> . De plus, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 à son Test d'Agilité lorsqu'il tente de réceptionner le ballon dans le cadre d'une Action de Passe <u>s'il se trouve dans la case cible</u> .
RETABLISSEMENT	Active	Cette Compétence peut être utilisée lorsque le joueur est Au Sol. Dans ce cas il peut se relever gratuitement sans avoir à dépenser 3 cases de mouvement pour le faire. De plus, il peut déclarer une Action de Blocage en étant Au Sol. S'il le fait, il doit effectuer un Test d'Agilité en appliquant un modificateur de +1 au résultat. Si le Test d'Agilité est réussi, il peut immédiatement se relever et effectuer l'Action de Blocage. Si le Test d'Agilité est raté, le joueur reste Au Sol et <u>son activation se termine immédiatement</u> . Note : Retablissement ne permet pas de déclarer une Action Spéciale lorsque ce joueur est au sol
SAUT	Active	Pendant son Action de Déplacement, un joueur avec cette Compétence peut tenter de Sauter par-dessus une seule case adjacente quel que soit ce qui se trouve dans la case. Sauter fonctionne de la même manière qu'Enjamber, à l'exception que le joueur qui Sauter peut réduire de 1 les modificateurs négatifs qu'il recevrait en Enjambant, jusqu'à un minimum de -1. Un joueur avec cette Compétence ne peut pas avoir également le Trait Baton à Ressort.
SPRINT	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Déplacement, il peut tenter de Mettre le Paquet une fois de plus qu'il ne lui serait normalement permis.
SUR LE BALLON	Active	Lorsqu'un joueur adverse effectue une Action de Passe, après que la case cible ait été déclarée mais avant que le Test de Capacité de Passe ne soit lancé, ce joueur peut se déplacer jusqu'à 3 cases, en suivant toutes les règles habituelles d'une Action de Déplacement, à l'exception qu'il ne peut pas Mettre le Paquet. Si ce joueur Chute pendant ce mouvement, son déplacement se termine immédiatement et l'Action de Passe reprend. Si plusieurs joueurs ont cette Compétence, ils peuvent tous l'utiliser pendant la même Action de Passe, bien qu'ils doivent le faire un par un, et si l'un d'eux Chute avant que les autres n'aient eu la chance de se déplacer, ils ne peuvent pas le faire. De plus, pendant la Séquence de d'Engagement, après la Déviation du Coup d'envoi mais avant que l'Événement de Coup d'envoi ne soit lancé, un seul joueur Libre de l'équipe qui reçoit avec cette Compétence peut se déplacer jusqu'à 3 cases, en suivant toutes les règles habituelles d'une Action de Déplacement, à l'exception qu'il ne peut pas Mettre le Paquet. Un joueur ne peut pas utiliser cette Compétence si un Renvoi du public est causée et ne peut pas se déplacer dans la moitié adverse. Si ce joueur Chute pendant ce mouvement, son déplacement se termine immédiatement et l'Événement de Coup d'envoi est lancé.
TACLE PLONGEANT	Active	Lorsqu'un joueur adverse tente de quitter la Zone de Tacle de ce joueur suite à une Esquive, un Saut ou un Enjambement, <u>après que le Test d'Agilité ait été lancé</u> et que tous les modificateurs et relances aient été appliqués, ce joueur peut utiliser cette Compétence. Appliquez immédiatement un modificateur de -2 au Test d'Agilité du joueur adverse et placez ce joueur Au Sol dans la case que le joueur adverse a quittée. Si un joueur tente de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec cette Compétence en même temps, un seul de ces joueurs peut utiliser cette Compétence. Note d'interprétation : Le Coach du joueur tentant l'esquive doit décider d'utiliser une relance AVANT la décision de l'utilisation de Tacle Plongeant.
Compétences Scélérates		
AGRESSEUR SOLITAIRE	Active	Lorsque ce joueur effectue une Aggression, s'il n'y a aucun joueur fournissant une Support Offensive ou Défensive, alors ce joueur peut relancer un Jet d'Armure raté. Note d'interprétation : relancer le jet d'armure n'évite pas d'être Expulsé en cas de double sur le premier jet d'armure
AGRESSION ECLAIR	Active	L'activation de ce joueur ne se termine pas après avoir effectué une Aggression, et il peut continuer son Action de Déplacement avec tout le mouvement qui lui reste.
COUP DE CRAMPON	Active	Ce joueur peut fournir un Support Offensive lorsqu'un coéquipier effectue une Aggression quel que soit le nombre de joueurs adverses qui Marquent ce joueur.
FOURCHETTE	Active	Quand un joueur adverse est Repoussé par ce joueur, le joueur adverse ne fournit plus de Support Offensif ou Défensif jusqu'à sa prochaine activation. Note d'interprétation : Cette compétence s'applique à TOUS les joueurs adverses repoussés lors de repoussés en chaîne. Cela active potentiellement la compétence Fourchette des joueurs adverses s'ils repoussent à leur tour un joueur de l'équipe active.
FUMBLEROOSKI	Active	Lorsque ce joueur réalise une Action de Mouvement alors qu'il est en possession du ballon, il peut choisir de le laisser le ballon sur le sol dans n'importe quelle case qu'il a traversé durant son Action de Mouvement. <u>Cela ne cause pas de Turnover</u> Note d'interprétation : Si le joueur est en position de scorer sans faire de jet et dépose le ballon lors de son mouvement, on considérera qu'il Temporise.

INNOVATEUR VIOLENT	Active	Si un joueur adverse subit une Blessure Grave suite à une Action Spéciale effectuée par ce joueur, ce joueur gagnera les Points de Compétences pour avoir causé une Blessure Grave. Un joueur ne peut avoir cette Compétence que s'il possède un Trait qui lui permet d'effectuer une Action Spéciale.
JOUEUR DELOYAL	Active	Lorsque ce joueur effectue une Aggression, il peut appliquer un modificateur de +1 soit au Jet d'Armure soit au Jet de Blessure. <u>Ce modificateur peut être appliqué après que le jet ait été effectué.</u>
MARTEAU PILON	Active	Lorsqu'un joueur adverse est Plaqué par ce joueur pendant une Action de Blocage, ce joueur peut effectuer une Aggression gratuite contre le joueur adverse tant qu'il est toujours Debout et Marque toujours le joueur adverse. Ce joueur est alors Mis Au Sol et son activation se termine immédiatement. <u>Note d'interprétation : Toute Compétence interagissant avec une Aggression peuvent être prise en compte (comme Joueur Vieux, Sournois, Coup de Crampon, Agresseur Solitaire ou Aggression rapide)</u>
POURSUITE	Active	Chaque fois qu'un joueur adverse tente d'Esquiver hors d'une case dans la Zone de Tacle de ce joueur, ce joueur peut utiliser cette Compétence. Lorsque ce joueur utilise cette Compétence, lancez un D6. Sur un résultat de 1-3, rien ne se passe. Sur un résultat de 4+, ce joueur est immédiatement placé dans la case que le joueur adverse a quittée. Ce joueur ne peut utiliser cette Compétence qu'un nombre de fois par Tour égal à son MV. Si un joueur tente de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec cette Compétence en même temps, un seul de ces joueurs peut utiliser cette Compétence. <u>Note d'interprétation : La poursuite intervenant après le mouvement d'Esquive il ne peut pas générer un malus additionnel de -1 à l'Esquive</u>
SABOTEUR	Active	Lorsque ce joueur est Plaqué suite à l'Action de Blocage d'un joueur adverse, avant que le Jet d'Armure ne soit effectué, il peut lancer un D6. Sur un résultat de 1-3, rien ne se passe et le Jet d'Armure est effectué normalement. Sur un résultat de 4+, l'arme sabotée de ce joueur explose et le joueur adverse est également Plaqué, bien que cela ne causera pas de Turnover sauf si le joueur adverse tenait le ballon. Si l'arme sabotée de ce joueur explose, alors il est automatiquement KO et le Jet d'Armure n'est pas effectué pour lui. Un joueur sans le Trait Arme Secrète ne peut pas avoir cette Compétence. <u>Note : cette compétence ne s'applique pas à Chaîne & Boulet</u>
SOURNOIS	Active	Ce joueur n'est pas Expulsé lors de l'exécution d'une Aggression si un double naturel est obtenu pour le Jet d'Armure, tant que l'Armure du joueur cible n'est pas brisée. Si l'Armure du joueur cible est brisée, ce joueur sera toujours expulsé normalement.
VOL FATAL	Active	Lorsque ce joueur est lancé dans le cadre d'une Action Lancer un Coéquipier, s'il atterrit dans une case contenant un joueur adverse, y compris s'il Rebondit dans une case contenant un joueur adverse, et que le joueur adverse est Plaqué, alors il peut appliquer un modificateur de +1 soit au Jet d'Armure soit au Jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après que le jet ait été effectué. Si un joueur adverse subit une Blessure Grave suite au fait d'être Plaqué par le joueur lancé avec cette Compétence, alors ce joueur sera considéré comme ayant causé cette Blessure Grave et recevra des Points de Compétences en conséquence. Un joueur sans le Trait Poids Plume ne peut pas avoir cette Compétence.
Compétences Générales		
APPUI SÛR	Active	Chaque fois que ce joueur devrait être Plaqué ou Chuter, lancez un D6. Sur un résultat de 6, ce joueur n'est pas Plaqué ou ne Chute pas. Si cela se produit pendant son activation, il peut continuer son activation normalement et aucun Turnover ne sera causé.
ARRACHER LA BALLE	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Blocage contre un joueur adverse tenant le ballon, si le joueur adverse est Repoussé alors il relâchera le ballon dans la case où il est Repoussé, et le ballon Rebondira depuis cette case. <u>Ce Rebond se produira avant que le joueur adverse ne soit Mis Au Sol (le cas échéant) mais après que ce joueur choisisse de le Suivre.</u>
BLOCAGE Elite	Active	Un joueur avec cette Compétence peut choisir de ne pas être Plaqué lorsqu'un résultat Les Deux Au Sol est appliqué pendant une Action de Blocage dont il fait partie.
FRAPPE PRECISE	Active	Si ce joueur est désigné comme le botteur, alors lors de la Deviation du Coup d'Envoie, <u>le Coach de ce joueur peut choisir qu'il ne Dévie que de 1D3 cases plutôt que des 1D6 habituels.</u>
FRENESIE	Active	Chaque fois que ce joueur effectue une action de blocage, si la cible est repoussée, il doit suivre si possible. De plus, la cible est toujours debout après avoir été repoussée, ce joueur doit effectuer une seconde action de blocage visant le même adversaire et doit à nouveau suivre si possible et si la cible est repoussée. Si ce joueur effectue une action de Blitz, effectuer une seconde action de blocage lui coûtera également une case de mouvement. Si ce joueur n'a plus de mouvement, il doit alors se Mettre le Paquet. Si ce joueur ne peut pas Mettre le Paquet, il ne peut pas effectuer la seconde action de blocage. <u>Un joueur avec cette compétence ne peut pas avoir les compétences Projection, Hit & Run ou Blocage Multiple.</u>
INTRÉPIDE	Active	Lorsqu'un joueur avec cette Compétence effectue une Action de Blocage contre un joueur adverse avec une Force supérieure (avant que des modificateurs ne soient appliqués à l'un ou l'autre joueur), ce joueur peut lancer un D6 et ajouter sa propre Force. Si le résultat est supérieur à la Force non modifiée du joueur adverse, alors ce joueur augmente sa Force non modifiée pour égaler celle du joueur adverse pour la durée de l'Action de Blocage. Les modificateurs sont ensuite appliqués normalement. Si ce joueur possède également une Compétence qui lui permet d'effectuer plusieurs Actions de Blocage, comme la Compétence Frénésie, alors il doit effectuer un jet séparé pour chaque Action de Blocage.
LUTTE	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Blocage, ou est la cible d'une Action de Blocage, si le résultat Les Deux Au Sol est sélectionné alors ce joueur peut choisir d'utiliser cette Compétence. S'il le fait, les deux joueurs de l'Action de Blocage sont Mis Au Sol, quelles que soient les autres Compétences qu'ils peuvent posséder.
PARADE	Active	Lorsqu'un joueur possédant cette compétence est Repoussé à la suite d'une Action de Blocage effectuée contre lui, alors le joueur adverse ne peut pas le suivre. <u>Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur avec le trait Chaîne & Boulet, ni contre un joueur avec la compétence Juggernaut qui effectue une action Blitz.</u>
PRISE SURE	Active	Ce joueur peut relancer le D6 lorsqu'il tente de ramasser le ballon, <u>mais pas lors d'une Action Sécuriser le Ballon.</u> De plus, la Compétence Arracher le Ballon ne peut pas être utilisée contre ce joueur.
PRO	Active	Pendant l'activation de ce joueur, il peut tenter de relancer un seul dé. Cela peut être un dé lancé seul, dans le cadre d'un lancer de dés multiples ou d'un pool de dés. Pour utiliser cette Compétence, le joueur doit lancer un D6 : sur un résultat de 3+ le dé peut être relancé, sur un résultat de 1-2 le dé ne peut pas être relancé. La Compétence ne peut pas être utilisée pour relancer un dé lancé dans le cadre d'un Jet d'Armure, Jet de Blessure, Jet de Blessure Grave, un jet effectué en dehors de l'activation du joueur, ou tout jet de dé non effectué au nom du joueur (comme Contester la Décision ou si le Public Intervient). Une fois qu'un joueur a tenté d'utiliser cette Compétence, il ne peut pas utiliser de relance d'une autre source pour relancer le dé.
PROVOCATION	Active	Lorsqu'un joueur avec cette Compétence est Repoussé suite à une Action de Blocage effectuée contre lui, le Coach de ce joueur peut choisir de forcer le joueur adverse à Suivre. Cette Compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur adverse avec le Trait Prendre Racine qui est devenu Enraciné.
TACLE	Active	Lorsqu'un joueur adverse tente d'Esquiver hors d'une case dans la Zone de Tacle de ce joueur, il ne peut pas utiliser la Compétence Esquive. De plus, lorsque ce joueur effectue une Action de Blocage contre un joueur adverse, le joueur adverse n'est pas considéré comme ayant la Compétence Esquive si un résultat Bousculé est sélectionné.

Compétences de Mutation		
BRAS SUPPLEMENTAIRE	Active	Ce joueur applique un modificateur +1 au test d'agilité chaque fois qu'il tente de Receptionner, Ramasser ou Intercepter le ballon.
CORNES	Active	Chaque fois que ce joueur déclare une Action de Blitz, il applique un modificateur de +1 à sa Force pour toutes les Actions de Blocage effectuées pendant cette Action de Blitz.
DEUX TÊTES	Active	Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au Test d'Agilité chaque fois qu'il tente d'Esquiver.
GRANDE GUEULE	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale de Morsure ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsque ce joueur déclare une Action Spéciale de Morsure, il peut sélectionner un joueur adverse Debout qu'il Marque et lancer un D6. Sur un résultat de 1-2, rien ne se passe. Sur un résultat de 3+, le joueur adverse est considéré comme Mordu. Tant qu'il est Mordu, le joueur adverse ne peut pas quitter la case où il se trouve tant que ce joueur continue de le Marquer. Cette condition prend fin immédiatement si ce joueur ne Marque plus le joueur adverse pour quelque raison que ce soit. Ce joueur peut utiliser l'Action Spéciale de Morsure pour remplacer l'Action de Blocage effectuée dans le cadre d'une Action de Blitz s'il le souhaite. De plus, la Compétence Arracher le Ballon ne peut pas être utilisée contre ce joueur. <u>Note d'interprétation : Farceur permet d'échapper à grande gueule, de meme que tout evenement ou Competence retirant le joueur du terrain.</u>
GRIFFES	Passive	Chaque fois qu'un Jet d'Armure est effectué pour un joueur adverse qui a été Plaqué par ce joueur pendant une Action de Blocage, et <u>même si ce joueur est également Plaqué</u> , alors tout jet naturel de 8+ sur le Jet d'Armure brisera l'armure du joueur adverse quelle que soit sa Valeur d'Armure réelle.
MAIN DEMESUREE	Active	Ce joueur ignore tous les malus lorsqu'il tente de ramasser le ballon.
PEAU DE FER	Passive	Les joueurs adverses ne peuvent appliquer aucun modificateur lors d'un Jet d'Armure contre ce joueur. De plus, la Compétence Griffes ne peut pas être utilisée contre ce joueur.
PRÉSENCE PERTURBANTE	Passive	Tout joueur adverse qui effectue une Action de Passe, une Action Lancer un Coéquipier ou une Action Spéciale Lancer une Bombe, ou tente d'Intercepter ou de Receptionner le ballon, applique un modificateur de -1 au Test de Capacité de Passe ou au Test d'Agilité pour chaque joueur de votre équipe avec cette Compétence dans un rayon de 3 cases.
QUEUE PRÉHENSILE	Active	Lorsqu'un joueur adverse tente d'Esquiver, de Sauter ou d'Enjamber hors d'une case dans la Zone de Tacle de ce joueur, il applique un modificateur supplémentaire de -1 au Test d'Agilité. Si un joueur tente de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec cette Compétence en même temps, un seul de ces joueurs peut utiliser cette Compétence.
REPULSION	Passive	Chaque fois qu'un joueur adverse tente d'effectuer une Action de Blocage ou une Action Spéciale visant ce joueur, <u>il doit lancer un D6 avant tout autre jet</u> . Sur un 2+, l'Action de Blocage ou Speciale continue normalement. Sur un 1, l'Action de Blocage ou Speciale est immédiatement annulée et l'activation du joueur adverse prend immédiatement fin. <u>Note d'interprétation : Lors d'un blitz, le joueur realisant cette Action de Blitz peut se deplacer avant de de faire le jet de repulsion.</u>
TENTACULES	Active	Lorsqu'un joueur adverse tente d'Esquiver, de Sauter ou d'Enjamber hors d'une case de la Zone de Tacle de ce joueur, ce joueur peut utiliser cette Compétence. Lorsqu'un joueur utilise cette Compétence, il lance un D6 et ajoute sa Force au jet ; il soustrait ensuite la Force du joueur adverse du résultat. Si le résultat est de 6 ou plus, ou si le jet est un 6 naturel, alors le joueur adverse ne quitte pas la case qu'il a tenté de quitter et son activation prend fin. Si le résultat est de 5 ou moins, ou si le jet est un 1 naturel, cette Compétence n'a aucun effet. Si un joueur tente de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec cette Compétence en même temps, un seul de ces joueurs peut utiliser cette Compétence.
TRÈS LONGUES JAMBES	Active	Ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au Test d'Agilité chaque fois qu'il tente d'Enjamber ou de Sauter, et peut appliquer un modificateur de +2 au Test d'Agilité chaque fois qu'il tente d'Intercepter le ballon. De plus, ce joueur ignore la Compétence Perce-Nuages.
Compétences de Passe		
CANONNIER	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Passe qui est une Passe Longue ou une Bombe Longue, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au Test de Capacité de Passe.
CHEF	Passive	Une équipe qui a un ou plusieurs joueurs avec cette Compétence sur le terrain au début d'une mi-temps gagne une seule Relance d'Équipe supplémentaire – dite Relance de Chef. Une équipe ne peut utiliser une Relance de Chef que si elle a un joueur avec la Compétence Chef sur le terrain, et si tous les joueurs avec cette Compétence sont retirés du jeu, soit sur Blessure Grave soit en étant Expulsé, avant que la Relance de Leader ne soit utilisée alors elle est perdue. Une Relance de Chef suit toutes les règles habituelles pour les Relances d'Équipe standard, à l'exception qu'elle ne peut pas être perdue suite à un Chef Cuisinier Halfling. <u>Note d'interprétation : Si un joueur avec cette compétence n'est pas aligné sur le terrain au début de mi-temps, alors la relance de Chef ne peut être utilisée même si ce joueur revient sur le terrain plus tard dans cette mi-temps</u>
DÉGAGEMENT	Active	Ce joueur peut déclarer une Action Spéciale de Dégagement ; un seul joueur peut déclarer une Action Spéciale de Dégagement chaque Tour. Lorsqu'un joueur déclare une Action Spéciale de Dégagement, il est d'abord autorisé à effectuer une Action de Déplacement, <u>bien qu'il ne puisse pas continuer à se déplacer après que l'Action Spéciale de Dégagement ait été résolue</u> . Si après son Action de Déplacement ce joueur est en possession du ballon, il peut le Dégager vers l'avant. Positionnez le Gabarit de Renvoi au-dessus de ce joueur de sorte qu'il soit orienté vers l'une des deux Zones d'En-but ou l'une ou l'autre des Lignes de Touche. Lancez un D6 pour déterminer la direction dans laquelle le ballon est botté, puis un second D6 pour déterminer combien de cases dans cette direction le ballon voyagera. Si ce joueur a la Compétence Frappe Précise, il peut relancer l'un ou les deux de ces deux dés – bien qu'il doive décider de relancer la direction ou non avant de lancer pour la distance. Si le ballon atterrit dans une case contenant un joueur, alors il doit tenter de Receptionner le ballon, sinon il Rebondira. Lors de l'exécution d'une Action Spéciale de Dégagement, <u>aucun Turnover n'est causé si le ballon s'immobilise au sol ; cependant, si après la résolution de l'Action Spéciale de Dégagement le ballon est en possession d'un joueur adverse, ou dans le Public, un Turnover est causé.</u>
DELESTAGE	Active	Chaque fois qu'un joueur adverse tente d'effectuer une Action de Blocage ou une Action Spéciale visant ce joueur, ce joueur peut utiliser cette Compétence. Dans ce cas, <u>ce joueur peut immédiatement effectuer un Passe Rapide avant que l'action dont il est la cible ne soit résolue</u> . Cette passe rapide ne peut pas provoquer de turnover, mais suit toutes les règles normales pour effectuer une Passe Rapide. Une fois le Passe Rapide résolu, l'action visant ce joueur continue.
PASSE	Active	Ce joueur peut relancer tout Test de Capacité de Passe raté lors d'une Action de Passe.
PASSE ASSUREE	Active	Si ce joueur obtient un 1 naturel lors d'un Test de Capacité de Passe, alors cela ne résultera pas en une Passe Ratée. Au lieu de cela, le joueur conserve la possession du ballon et son activation se termine immédiatement. <u>Aucun Turnover n'est causé.</u>
PASSE DESEPEREE	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Passe ou une Action Spéciale de Lancer une Bombe, il peut désigner n'importe quelle case du terrain comme case cible plutôt que d'utiliser la Règle de Portée. Effectuez un Test de Capacité de Passe normalement en traitant le lancer comme une Bombe Longue, et en traitant tout résultat de Passe Précise comme une Passe Imprécise. Une Passe Désespérée ne peut pas être Interceptée.
PERCE-NUAGES	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Passe, <u>les joueurs adverses ne peuvent pas tenter d'Intercepter le ballon.</u>
PRÉCISION	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action de Passe qui est une Passe Rapide ou une Passe Courte, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au Test de Capacité de Passe.
TRANSMISSION DANS LA COURSE	Active	<u>Si ce joueur effectue une Action de Passe Rapide, ou une Action de Transmission</u> , alors, si elle n'est pas ratée, son activation ne prend pas fin une fois la Passe ou la Transmission résolue. A la place, il peut continuer leur Action de Mouvement en utilisant tout son mouvement restant.

Compétences de Force		
BAGARREUR	Active	Lorsque ce joueur déclare une Action de Blocage, il peut relancer un seul dé Les Deux Au Sol.
BLOCAGE MULTIPLE	Active	Lorsque ce joueur déclare une Action de Blocage, il peut effectuer deux Actions de Blocage ciblant chacune un joueur adverse différent qu'il Marque. S'il le fait, alors ce joueur réduira sa Caractéristique de Force de 2 pour la durée des Actions de Blocage. Ces Actions de Blocage se produisent simultanément, bien que vous puissiez souhaiter les lancer séparément pour plus de clarté. Cela signifie que les deux Actions de Blocage sont résolues en entier, <u>même si l'une d'elles résulte en un Turnover</u> . Ce joueur ne peut pas Suivre pendant l'une ou l'autre de ces Actions de Blocage. Un joueur avec cette Compétence ne peut pas avoir également la Compétence Frénésie.
BRAS MUSCLE	Active	Lorsque ce joueur effectue une Action Lancer un Coéquipier, ce joueur peut appliquer un modificateur de +1 au Test de Capacité de Passe. Un joueur sans le Trait Lancer un Coéquipier ne peut pas avoir cette Compétence.
CHATAIGNE Elite	Active	Chaque fois que ce joueur Plaque un joueur adverse pendant une Action de Blocage, <u>même si ce joueur est également Plaqué</u> , il peut appliquer un modificateur de +1 soit au Jet d'Armure soit au Jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après que le jet ait été effectué.
CLÉ DE BRAS	Active	Si un joueur adverse Chute suite à une tentative d'Esquiver, d'Enjambrer ou de Sauter hors d'une case de la Zone de Tacle de ce joueur, ce joueur peut utiliser cette Compétence. S'il le fait, il peut appliquer un modificateur de +1 soit au Jet d'Armure soit au Jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après que le jet ait été effectué. <u>Si le joueur adverse subit une Blessure Grave suite à une Esquive, un Enjambement ou un Saut raté hors d'une case dans la Zone de Tacle de ce joueur, alors ce joueur sera considéré comme ayant causé cette Blessure Grave et recevra tout Points de Compétences</u> . Si un joueur tente de quitter la Zone de Tacle de plusieurs joueurs avec cette Compétence en même temps, un seul de ces joueurs peut utiliser cette Compétence.
CRÂNE ÉPAIS	Passive	Lorsqu'un Jet de Blessure est effectué pour ce joueur, il ne sera KO que sur un jet de 9 ; un jet de 8 sera traité comme un résultat Sonné. Si ce joueur possède également le Trait Minus, alors il ne sera KO que sur un jet de 8 ; un jet de 7 sera traité comme un résultat Sonné.
DANS LE MILLE	Active	<u>Lorsque ce joueur effectue une Action Lancer de Coéquipier, si le résultat du lancer est un Lancer Superbe alors le joueur lancé ne Déviara pas avant d'atterrir et atterrira plutôt dans la case cible. Un joueur sans le Trait Lancer un Coéquipier ne peut pas avoir cette Compétence.</u>
ESQUIVE EN FORCE	Active	<u>Une fois par Tour</u> , lorsque ce joueur tente d'Esquiver, il peut appliquer un modificateur de +1 au Test d'Agilité s'il a une Force de 3 ou moins, un modificateur de +2 au Test d'Agilité s'il a une Force de 4, ou un modificateur de +3 au Test d'Agilité s'il a une Force de 5 ou plus.
GARDE Elite	Active	Ce joueur peut fournir des Support Offensifs et Défensifs lorsqu'un joueur effectue une Action de Blocage quel que soit le nombre de joueurs adverses qui Marquent ce joueur. <u>Note : cette Compétence ne fonctionne pas pendant le Tour du joueur s'il est marqué par un joueur adverse possédant la Compétence Défenseur</u>
JUGGERNAUT	Active	Lorsque ce joueur déclare une Action de Blitz, il peut traiter tout résultat Les Deux Au Sol comme Repoussé pendant toutes les Actions de Blocage qu'il effectue durant l'Action de Blitz. De plus, lorsque ce joueur effectue une Action de Blocage dans le cadre d'une Action de Blitz, les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser les Compétences Parade, Tient Bon ou Lutte. <u>Note d'interprétation : En cas de repoussés en chaîne, la compétence Stabilité ne peut être utilisée par AUCUN des joueurs concernés</u>
PROJECTION	Active	Lorsque ce joueur déclare une Action de Blocage, si le joueur adverse est repoussé, alors le Coach de ce joueur peut choisir n'importe quelle case inoccupée adjacente à la cible pour qu'il y soit repoussé. S'il n'y a pas de cases inoccupées adjacentes, alors cette compétence ne peut pas être utilisée. De plus, lorsque ce joueur effectue une Action de Blocage, <u>les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser la compétence Glissade Contrôlée</u> . Un joueur avec cette compétence ne peut pas avoir la compétence Frénésie. <u>Note d'interprétation : aucun des joueurs dans un cas de repoussés en chaîne ne peut utiliser Glissade contrôlée</u>
STABILITE	Active	Lorsque ce joueur devrait être Repoussé pendant une Action de Blocage, y compris pendant une Poussée en Chaîne, il peut choisir de ne pas être Repoussé et de rester à la place dans sa case actuelle. <u>L'utilisation de cette Compétence n'empêchera pas un joueur avec la Compétence Frénésie d'effectuer une seconde Action de Blocage, tant que ce joueur est toujours Debout.</u> <u>Note d'interprétation : la Compétence Stabilité annulant le résultat Repoussé, elle annule Arracher le Ballon et Fourchette</u>
Traits		
ANIMOSITÉ (X)	Active	Chaque fois que ce joueur tente d'effectuer une Action de Passe ou une Action de Remise à un coéquipier avec le même Mot-clé que celui indiqué entre parenthèses, lancez un D6. Sur un 1, le joueur refuse d'effectuer l'action et son activation se termine immédiatement. Certains joueurs peuvent avoir le Trait Animosité (tous), auquel cas ils appliqueront cette règle à tous leurs coéquipiers, quels que soient les Mots-clés qu'ils possèdent.
ARME SECRÈTE	Passive	À la fin d'un Engagement auquel ce joueur a participé, même s'il n'est pas sur le terrain à la fin de l'Engagement, il est Expulsé pour avoir commis une Faute.
BATON A RESSORT	Active	Pendant son déplacement, un joueur avec ce Trait peut tenter de faire un Saut par-dessus une seule case adjacente quel que soit ce qui se trouve dans la case. Ce Saut se réalise comme un Saut classique sauf que le joueur peut ignorer tous les modificateurs négatifs qu'il recevrait en Sautant. Un joueur avec ce Trait ne peut pas avoir également la Compétence Bond.
BOMBARDIER	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Lancer une Bombe ; <u>un seul joueur peut déclarer cette Action Spéciale chaque Tour</u> . Lorsqu'un joueur effectue une Action Spéciale Lancer une Bombe, il lance une bombe de la même manière que lorsqu'un joueur effectue une Action de Passe, en suivant toutes les règles habituelles d'une Action de Passe. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une Action de Passe en soi, <u>toutes les Compétences ou Traits qui entrent en jeu lorsqu'un joueur effectue une Action de Passe s'appliqueront également à une Action Spéciale Lancer une Bombe, à l'exception de la Compétence Sur le Ballon</u> . <u>Un joueur qui déclare une Action Spéciale Lancer une Bombe ne peut pas effectuer d'Action de Déplacement avant de lancer la bombe</u> . Si à un moment donné une bombe s'immobilise au sol, elle explosera immédiatement dans cette case. Si le lancer de bombe est une Maladresse du lanceur, ou si la bombe est lâchée lorsqu'un joueur tente de la Réceptionner, <u>elle ne Rebondira pas et explosera plutôt dans la case de ce joueur</u> . Lorsqu'une bombe explose, tout joueur dans la case où elle a explosé est touché par l'explosion. De plus, lancez un D6 pour chaque joueur adjacent à la case dans laquelle la bombe a explosé. Sur un résultat de 4+, ils sont touchés par l'explosion. Tout joueur Debout qui est touché par l'explosion est immédiatement Plaqué. De plus, effectuez un Jet d'Armure pour tous les joueurs Au Sol ou Sonnés touchés par l'explosion. <u>Si un joueur Réceptionne ou Intercepte avec succès une bombe lancée, le joueur qui a attrapé la bombe doit immédiatement la relancer, en suivant toutes les mêmes règles pour effectuer une Action Spéciale Lancer une Bombe comme décrit ci-dessus.</u> <u>Note d'interprétation : un Turnover est causé si un joueur de l'équipe du bombardier est Plaqué lors de l'explosion (bombardier inclus)</u>
BOTTER UN COÉQUIPIER	Passive	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Botter un Coéquipier ; <u>un seul joueur peut déclarer cette Action Spéciale chaque Tour</u> . Une Action Spéciale Botter un Coéquipier fonctionne exactement de la même manière qu'une Action Lancer un Coéquipier, avec les exceptions suivantes : effectuer une Action Spéciale Botter un Coéquipier ne compte pas comme l'Action Lancer un Coéquipier de l'équipe pour le Tour, et <u>donc une équipe peut effectuer à la fois une Action Spéciale Botter un Coéquipier et une Action Lancer un Coéquipier dans le même Tour si elle le souhaite</u> . Cependant, si une Action Spéciale Botter un Coéquipier résulte en une Maladresse, effectuez immédiatement un Jet de Blessure pour le coéquipier botté, en traitant tout résultat de Sonné comme KO. Si le joueur botté tenait le ballon, celui-ci Rebondira depuis la case où il se trouvait. Toutes les Compétences ou Traits qui entrent en jeu lorsqu'un joueur effectue une Action Lancer un Coéquipier s'appliqueront également à une Action Spéciale Botter un Coéquipier. Ce joueur gagnera également des Points de Compétences de la même manière qu'une Action Lancer un Coéquipier. <u>Note : comme c'est un Trait passif, botter de coéquipier peut être utilisée si le joueur effectuant cette action est Au Sol au moment de son activation</u>
CERVEAU LENT	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, après avoir déclaré son Action, il doit lancer un D6. Sur un résultat de 2+, le joueur peut effectuer l'Action déclarée normalement. Sur un 1, le joueur devient Distrait.

CHAÎNE & BOULET	Active	Lorsque ce joueur est activé, la seule action qu'il peut déclarer est une Action Spéciale Chaîne & Boulet ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsqu'un joueur effectue une Action Spéciale Chaîne & Boulet, positionnez le Gabarit de Renvoi au-dessus de ce joueur de sorte qu'il soit orienté vers l'une des deux Zones d'En-but ou l'une ou l'autre des Lignes de Touche. Puis lancez un D6 et déplacez ce joueur dans la case indiquée par le Gabarit de Touche. Un joueur qui se déplace de cette manière n'a pas à effectuer de Test d'Agilité pour Esquiver hors de la Zone de Tacle d'un autre joueur ; il réussira automatiquement. <u>Les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser les Compétences Poursuite ou Tentacules contre un joueur effectuant une Action Chaîne & Boulet (note d'interprétation : toutefois Grande Gueule interdit tout déplacement et donc annule Chaîne & Boulet)</u> . Si ce déplacement fait sortir ce joueur du terrain, il risque une Blessure par le Public. Si ce déplacement fait entrer ce joueur dans une case contenant un joueur Debout (de l'une ou l'autre équipe), il effectuera automatiquement une Action de Blocage contre ce joueur ; <u>cette Action de Blocage ignorera le Trait Répulsion</u> . S'il s'agit d'un coéquipier, alors le Coach de ce joueur choisira quel résultat appliquer après que les Dés de Blocage aient été lancés. Si ce déplacement fait entrer ce joueur dans une case contenant un joueur Au Sol ou Sonné, ce joueur est Repoussé et <u>un Jet d'Armure est effectué contre lui</u> . Si ce déplacement fait entrer ce joueur dans une case contenant le ballon, celui-ci Rebondira immédiatement. Cela ne causera pas de Turnover . Un joueur effectuant une Action Spéciale Chaîne & Boulet peut se déplacer d'un nombre de cases jusqu'à son MV. Il peut Mettre le Paquet normalement, bien que s'il obtient un 1, il se déplacera d'abord dans la case normalement, y compris en effectuant toutes les Actions de Blocage, en Repoussant tous les joueurs ou en faisant Rebondir le ballon, avant de Chuter dans la case où il s'est déplacé. Si ce joueur est Plaqué, Chute ou est Mis Au Sol pour quelque raison que ce soit, effectuez immédiatement un Jet de Blessure pour lui en traitant tout résultat de Sonné comme Assommé à la place. Un joueur avec ce Trait ne peut avoir aucune des Compétences suivantes : Tacle Plongeant, Doigts dans les Yeux, Frénésie, Projection, Hit & Run, Fuite, Bond, Blocage Multiple, Sur le Ballon, Poursuite, Tient Bon. <u>Note d'interprétation : Tout coéquipié Plaqué causera un Turnover</u>
CHOPPE-MOI	Active	<u>À la fin de chacun des Tours de l'adversaire</u> , lancez un D6 pour chaque coéquipier Au Sol dans un rayon de 3 cases d'un ou plusieurs joueurs Debout avec ce Trait. Sur un résultat de 5+, le joueur Au Sol peut immédiatement se relever. Si un joueur avec ce Trait se relève suite à l'utilisation de ce Trait par un coéquipier, il ne peut pas non plus utiliser ce Trait pendant le même Tour.
CONTAGIEUX	Passive	Une fois par match, lorsqu'un joueur avec ce Trait cause une Blessure Grave contre un joueur adverse suite à une Action de Blocage, et que ce joueur subit un résultat Mort sur son Jet de Blessure Grave et n'est pas sauvé par un Apothicaire, vous pouvez immédiatement ajouter un nouveau joueur Trois Quart à Liste de Joueurs de votre équipe dans votre Réserve. Cela peut faire que votre équipe ait plus de 16 joueurs pour le reste du match. Pendant la Séquence d'Après-Match, ce joueur peut être embauché de la même manière que tout joueur Remplaçant. Ce Trait ne peut pas être utilisé contre les joueurs Gros Costauds, ou tout joueur avec les Traits Décomposition, Régénération ou Minus.
CRACHER DU FEU	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Cracher du Feu ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsqu'un joueur effectue une Action Spéciale Cracher du Feu, il peut choisir un joueur adverse Debout qu'il Marque et lancer un D6, en appliquant un modificateur de -1 si la cible a une FO de 5 ou plus. Sur un 1, ce joueur est immédiatement Plaqué. Sur un résultat de 2-3, rien ne se passe. Sur un résultat de 4+, le joueur adverse est immédiatement Mis Au Sol. Si le jet est un 6 naturel, le joueur adverse est Plaqué à la place. <u>Après que l'Action Spéciale Cracher du Feu ait été résolue, l'activation de ce joueur se termine immédiatement</u> . Ce joueur peut utiliser l'Action Spéciale Cracher du Feu pour remplacer l'Action de Blocage effectuée dans le cadre d'une Action de Blitz s'il le souhaite, bien que <u>son activation se termine toujours dès qu'il a effectué l'Action Spéciale Cracher du Feu</u> .
DÉCOMPOSITION	Passive	Appliquez un modificateur de +1 à tout Jet de Blessure Grave effectué contre ce joueur.
FARCEUR	Active	Chaque fois qu'un joueur adverse tente d'effectuer une Action de Blocage contre ce joueur, ou une Action Spéciale qui cible ce joueur directement (à l'exception d'une Action de Blocage causée par l'Action Spéciale Chaîne & Boulet), ce joueur peut utiliser ce Trait. <u>Avant de déterminer combien de dés sont lancés, ce joueur peut être retiré du terrain et placé dans toute autre case non occupée adjacente au joueur effectuant l'Action</u> . L'Action se déroule alors normalement. Si le joueur utilisant ce Trait tient le ballon et se place dans la Zone d'En-but adverse, <u>l'Action sera toujours entièrement résolue avant qu'un touchdown ne soit résolu</u> . <u>Si ce joueur utilise ce Trait pour être placé sur le ballon, il peut tenter de le ramasser avant que des dés ne soient lancés</u> .
FUREUR DEBRIDÉE	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, après avoir déclaré son Action, il doit lancer un D6. Il peut appliquer un modificateur de +2 au jet s'il a déclaré une Action de Blocage ou une Action de Blitz. Sur un résultat de 4+, le joueur peut effectuer l'Action déclarée normalement. Sur un résultat de 1-3, ce joueur enrage et rien ne se passe. Son activation se termine immédiatement.
GERBE DE VOMI	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Gerbe de Vomi ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsque ce joueur effectue une Action Spéciale Gerbe de Vomi, sélectionnez un joueur adverse Debout adjacent à lui et lancez un D6. Sur un résultat de 2+, ce joueur vomit sur sa cible ; effectuez un Jet d'Armure pour le joueur sélectionné. <u>Ce Jet d'Armure ne peut être modifié d'aucune façon</u> . Si l'armure du joueur est brisée, effectuez un Jet de Blessure pour lui, sinon rien ne se passe. Sur un 1, ce joueur se vomit dessus ; effectuez un Jet d'Armure pour ce joueur. <u>Ce Jet d'Armure ne peut être modifié d'aucune façon</u> . Si l'armure de ce joueur est brisée, effectuez un Jet de Blessure pour lui, sinon rien ne se passe. Ce joueur peut utiliser l'Action Spéciale Gerbe de Vomi pour remplacer l'Action de Blocage effectuée dans le cadre d'une Action de Blitz s'il le souhaite, bien que <u>son activation se termine toujours dès qu'il a effectué l'Action Spéciale Vomi Projectile</u> .
GROS DÉBILE	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, après avoir déclaré son Action, il doit lancer un D6. Il peut appliquer un modificateur de +2 au jet s'il a <u>des coéquipiers Debout qui ne sont pas Distracts, et n'ont pas le Trait Gros Débile adjacents à lui</u> . Sur un résultat de 4+, le joueur peut effectuer l'Action déclarée normalement. Sur un résultat de 1-3, ce joueur devient Distract.
HAINE (X)	Passive	Chaque fois que ce joueur effectue une Action de Blocage contre un joueur avec le même mot-clé que celui indiqué entre parenthèses, ce joueur peut relancer un seul résultat Attaquant Au Sol.
INSIGNIFIANT	Passive	Lors de la création d'une Liste d'Équipe, vous ne pouvez pas inclure plus de joueurs avec ce Trait que de joueurs sans ce Trait.
INSTABLE	Passive	Ce joueur ne peut pas déclarer d'Actions Sécuriser le Ballon.
IVROGNE	Passive	Ce joueur applique un modificateur de -1 au test chaque fois qu'il tente de Mettre le Paquet.
LANCER DE COÉQUIPIER	Active	Ce joueur peut déclarer l'Action Lancer un Coéquipier <u>Note d'interprétation : comme le Trait est Actif, l'action de Lancer de Coéquipier ne peut être déclarée si ce joueur est Au Sol</u>
MICROBE	Passive	Un joueur avec ce Trait peut appliquer un modificateur de +1 au Test d'Agilité lorsqu'il tente d'Esquiver. Cependant, lorsqu'un joueur adverse tente d'Esquiver dans une case dans la Zone de Tacle de ce joueur, ce joueur n'appliquera pas de modificateur de -1 au Test d'Agilité du joueur adverse pour Marquer le joueur adverse.
MINUS	Passive	Lorsque ce joueur tente d'Esquiver, il ne subit aucun malus à son Test d'Agilité en étant Marqué par des joueurs adverses. De plus, ce joueur applique un modificateur de -1 au Test d'Agilité lorsqu'il tente d'Intercepter le ballon. Un joueur avec ce Trait est plus sujet aux blessures et donc si un Jet de Blessure est effectué pour lui, lancez sur la Table de Blessure spécifique Minus à la place.

MON BALLON	Passive	Un joueur avec ce Trait ne peut pas volontairement abandonner le ballon lorsqu'il en est en possession, et ne peut donc pas déclarer d'Actions de Passe, d'Actions de Transmission, ou utiliser toute autre Compétence ou Trait qui lui permettrait de renoncer à la possession du ballon. La seule façon dont il peut perdre la possession du ballon est en étant Plaqué, Mis Au Sol, en Chutant ou par l'effet d'une Compétence, d'un Trait ou d'une règle spéciale d'un modèle adverse.
PIQUÉ	Active	Lorsque ce joueur est lancé par une Action Lancer un Coéquipier, il peut choisir de ne pas Dévier avant d'atterrir normalement. S'il le fait, positionnez le Gabarit de Renvoi au-dessus de ce joueur de sorte qu'il soit orienté vers l'une des deux Zones d'En-but ou l'une ou l'une des Lignes de Touche. Lancez un D6 pour déterminer la direction dans laquelle ce joueur partira, puis un second D6 pour déterminer combien de cases dans cette direction ce joueur voyagera. De plus, s'il choisit de ne pas Dévier normalement, <u>ce joueur peut relancer le Test d'Agilité lorsqu'il tente d'atterrir.</u>
POIDS PLUME	Passive	Ce joueur peut être lancé par un coéquipier avec le Trait Lancer un Coéquipier, même si ce joueur est Au Sol.
POIGNARD	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Poignarder ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsque ce joueur effectue une Action Spéciale Poignarder, sélectionnez un joueur adverse Debout adjacent à ce joueur et effectuez un Jet d'Armure pour le joueur sélectionné. <u>Ce Jet d'Armure ne peut être modifié d'aucune façon.</u> Si l'armure du joueur est brisée, effectuez un Jet de Blessure pour lui, sinon rien ne se passe. Ce joueur peut utiliser l'Action Spéciale Poignarder pour remplacer l'Action de Blocage effectuée dans le cadre d'une Action de Blitz s'il le souhaite, <u>bien que son activation se termine toujours dès qu'il a effectué l'Action Spéciale Poignarder.</u> <u>Note : l'Action Special Poignarder ne peut pas être utilisé si ce joueur est Au Sol (même s'il possède aussi la Compétence Retablissement), sauf si une Action de Blitz a été Déclarée</u>
PRENDRE RACINE	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, <u>après avoir déclaré son Action, et s'il est Debout</u> , il doit lancer un D6. Sur un résultat de 2+, le joueur peut effectuer l'Action déclarée normalement. Sur un 1, le joueur devient Enraciné. Tant qu'il est Enraciné, un joueur ne peut pas effectuer d'Actions de Déplacement, ne peut pas Suivre après avoir effectué une Action de Blocage, ne peut pas être Repoussé, et ne peut pas quitter sa case actuelle pour quelque raison que ce soit, à l'exception d'être KO ou de subir une Blessure Grave. Un joueur Enraciné cessera immédiatement d'être Enraciné à la fin d'un Engagement, ou s'il est jamais Plaqué ou Mis Au Sol.
REGARD HYPNOTIQUE	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Regard Hypnotique ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsqu'un joueur déclare une Action Spéciale Regard Hypnotique, <u>il est d'abord autorisé à effectuer une Action de Déplacement, bien qu'il ne puisse pas continuer à se déplacer après que l'Action Spéciale Regard Hypnotique ait été tentée.</u> Lorsqu'un joueur effectue une Action Spéciale Regard Hypnotique, il sélectionne un joueur adverse Debout adjacent à lui et lance un D6. <u>Sur un résultat de 1-2, rien ne se passe et l'activation de ce joueur se termine immédiatement. Sur un résultat de 3+, le joueur adverse sélectionné devient Distrain et l'activation de ce joueur se termine immédiatement.</u> <u>Note : l'Action Special Regard Hypnotique ne peut pas être utilisé si ce joueur est Au Sol (même s'il possède aussi la Compétence Retablissement).</u>
RÉGÉNÉRATION	Passive	Chaque fois que ce joueur subit une Blessure Grave, <u>avant d'effectuer le Jet de Blessure Grave</u> pour lui, lancez un D6. Sur un résultat de 1-3, ce joueur subit la Blessure Grave ; effectuez le Jet de Blessure Grave normalement. Sur un résultat de 4+, ce joueur se régénère et ignore la Blessure Grave (bien que tous les Points de Compétences gagnés pour avoir causé la Blessure Grave restent toujours gagnés) et est placé dans la Réserve de son équipe.
SANS LES MAINS	Passive	Un joueur avec ce Trait ne peut jamais avoir la possession du ballon. Si ce joueur devait être obligé de tenter de Réceptionner ou de Ramasser le Ballon, il échouera automatiquement comme s'il avait obtenu un 1 naturel. Un joueur avec ce Trait ne peut pas tenter d'Intercepter une Passe. <u>Note d'interprétation : Si un joueur avec ce Trait se déplace volontairement sur une case contenant le ballon, alors celui-ci est Dispersé immédiatement à partir de cette case et un Turnover est alors causé</u>
SAUVAGERIE ANIMALE	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, après avoir déclaré son action, il doit lancer un D6. Il peut appliquer un modificateur de +2 à ce jet s'il a déclaré une Action de Blocage ou une Action de Blitz. Sur un résultat de 4+, le joueur peut effectuer l'action déclarée normalement. Sur un résultat de 1-3, ce joueur s'en prend à l'un de ses coéquipiers. <u>Choisissez un coéquipier Debout adjacent à ce joueur ; le joueur choisi est immédiatement Plaqué. Cela ne causera pas de Turnover sauf si le joueur tenait le ballon.</u> Si ce joueur possède la Compétence Griffes ou Châtaigne, <u>il doit les utiliser lors du Jet d'Armure pour le joueur Plaqué.</u> Si ce joueur obtient 1-3 et qu'il n'y a pas de coéquipiers Debout adjacents, alors il est Distrain. <u>Note : pour le moment la Châtaigne ne peut pas s'appliquer au jet de blessure lorsque le joueur s'en prend à un coéquipier</u>
SOIF DE SANG (X+)	Passive	Chaque fois que ce joueur est activé, après avoir déclaré son action, il doit lancer un D6, en ajoutant 1 au jet s'il a déclaré une Action de Blocage ou une Action de Blitz. S'il obtient un résultat égal ou supérieur au nombre indiqué entre parenthèses, il peut s'activer normalement. Si le joueur obtient un résultat inférieur au nombre indiqué entre parenthèses, ou obtient un 1 naturel, <u>il peut continuer son activation normalement bien qu'il puisse changer son action déclarée en une Action de Déplacement s'il le souhaite. Si le joueur a déclaré une Action qui ne peut être effectuée qu'une fois par Tour (comme une Action de Blitz), cela comptera toujours comme la seule action de Blitz pour le Tour.</u> À la fin de son activation, ce joueur peut mordre un coéquipier Serviteur Trois Quart adjacent quel que soit le statut du Serviteur Trois Quart. S'il le fait, effectuez immédiatement un Jet de Blessure pour le Serviteur Trois Quart, en traitant tout résultat de Blessure Grave comme Légèrement Blessé ; <u>cela ne causera pas de Turnover sauf si le Serviteur Trois Quart tenait le ballon.</u> Si ce joueur ne mord pas un Serviteur Trois Quart pour quelque raison que ce soit, <u>alors un Turnover est causé, ce joueur devient Distrain, et lâchera immédiatement le ballon s'il le tenait. Si ce joueur était dans la Zone d'En-but adverse, aucun Touchdown n'est marqué.</u> Si un joueur qui a raté ce jet souhaite effectuer une Action de Passe, une Action de Transmission, ou marquer, alors il doit mordre un Serviteur Trois Quart avant d'effectuer l'Action ou de marquer.
SOLITAIRE (X+)	Passive	Chaque fois que ce joueur souhaite utiliser une Relance d'Équipe, il doit lancer un D6. S'il obtient un résultat égal ou supérieur au nombre indiqué entre parenthèses, alors il peut utiliser la Relance d'Équipe normalement. S'il obtient un résultat inférieur au nombre indiqué entre parenthèses, alors il ne peut pas relancer le dé et la Relance d'Équipe est perdue comme si elle avait été utilisée.
TIMM-BER !	Passive	Si ce joueur a un MV de 2 ou moins et tente de se relever, appliquez un modificateur de +1 au jet pour se relever pour chaque coéquipier Debout Libre adjacent à ce joueur. Un jet d'un 1 naturel échouera toujours normalement.
TOUJOURS AFFAMÉ	Active	Chaque fois que ce joueur effectue une Action Lancer un Coéquipier, avant d'effectuer le Test de Capacité de Passe, il doit lancer un D6. Sur un résultat de 2+, il peut continuer l'Action Lancer un Coéquipier normalement. Sur un 1, le joueur tentera de manger son coéquipier – il doit lancer un D6 supplémentaire. Sur un résultat de 2+, le coéquipier se libérera en se tortillant et l'Action Lancer un Coéquipier résultera automatiquement en un Lancer Raté. Sur un 1, le joueur mangera son coéquipier – retirez-le immédiatement de votre Liste de Composition d'Équipe. Aucun Apothicaire ne peut être utilisé pour tenter de le sauver, et aucun jet de Régénération ne peut être effectué. Si le coéquipier était en possession du ballon, celui-ci Rebondira depuis la case occupée par ce joueur. Un Turnover est alors causé.
TRONÇONNEUSE	Active	Lorsque ce joueur est activé, il peut déclarer une Action Spéciale Attaque à la Tronçonneuse ; il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent déclarer cette Action Spéciale chaque Tour. Lorsqu'un joueur effectue une Action Spéciale Attaque à la Tronçonneuse, lancez un D6. Sur un résultat de 2+, ce joueur peut immédiatement effectuer un Jet d'Armure contre un joueur adverse Debout adjacent, en appliquant un modificateur de +3 au Jet d'Armure. Sur un 1, la Tronçonneuse rebondira et ce joueur est Plaqué à la place (<u>Note : causant un Turnover</u>). Si ce joueur est Plaqué ou Chute pour quelque raison que ce soit, quelle que soit la manière dont cela s'est produit, alors un modificateur de +3 est appliqué lorsque le Coach adverse effectue un Jet d'Armure pour ce joueur. Ce modificateur de +3 doit toujours être appliqué. S'il le souhaite, ce joueur peut également utiliser sa Tronçonneuse lors d'une Aggression, auquel cas il peut appliquer un modificateur de +3 lors du Jet d'Armure pour le joueur adverse. Il devra lancer un D6 également avant le jet d'Armure. Ce joueur peut utiliser l'Action Spéciale Attaque à la Tronçonneuse pour remplacer l'Action de Blocage effectuée dans le cadre d'une Action de Blitz s'il le souhaite, bien que son activation se termine toujours dès qu'il a effectué l'Action Spéciale Attaque à la Tronçonneuse.