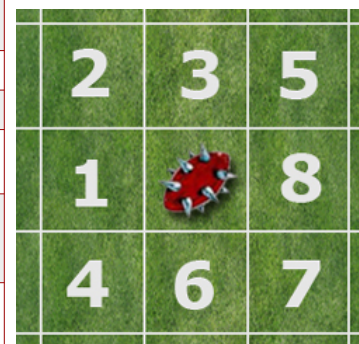


FEUILLES DE RÉFÉRENCES

1 – CHOIX DU STADE :		
2–3	Surface de Jeu Inhabituelle (ou stade résident 1 x par adversaire)	1D6 par coach. Si résident ou propriétaire, coach avec meilleur résultat (relance si égalité) jette 2D6. Sinon, additionner les 2 jets. Résident : +1 au FP Visiteur : +50 000 po en Petite Monnaie. Les joueurs, jouant à domicile, poussés dans le public vont en Réserves sur 5+ avec 1D6.
4–5	Stade Brut de Décoffrage (ou stade résident 1 x par adversaire)	
6–8	RAS	
9–10	Stade Luxueux (ou stade résident 1 x par adversaire)	
10–12	Public Local (ou stade résident 1 x par adversaire)	
1D6	Surface de Jeu Inhabituelle	
1	De l'Eau aux Chevilles : Si joueur « Chute », -1 au Jet d'AR. Avant de se retourner, s'il est « Sonné », le joueur doit faire 2+ avec 1D6, en cas d'échec il reste « Sonné ».	
2	Terrain en Pente : Au début de la première Phase, jetez 1D6. Sur 1-3 le terrain descend vers En-but équipe en Réception ; sur 4+ , vers En-but équipe à l'Engagement. Lors des Rebonds, Gabarit de Direction Aléatoire remplacé par celui de Renvoi avec 3-4 orienté en direction de l'En-but selon le sens de la pente. +1 case pour « Foncer » dans le sens de la pente. À la mi-temps, les équipes changent de côté.	
3	Glace : +1 case de rebond dans même direction. Si « Plaqué » ou « Chute », glisse d'une case selon Gabarit de Direction Aléatoire. Si case occupée, reste sur place. Si poussé dans le Public, jet de Blessure. Si sur case avec ballon, rebond.	
4	Astrogranit : + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ». Si échec pour « Foncer », jetez 1D6. Si 4+ reste debout et fin de tour pour ce joueur.	
5	Sol Accidenté : -1M (pas en deçà de 3) pour le match et +1 case pour « Foncer ».	
6	Pierre Lisse : +1 case de rebond. + 1 aux jets d'AR lors des « Plaqué » ou « Chute ».	
1D6	Stade Brut de Décoffrage	
1	Officiels Apathiques : +1 Pot-de-vin au début de chaque mi-temps. Le Pot-de-vin non dépensé en 1 ^{re} mi-temps est conservé pour la seconde.	
2	Gradins Épouvantables : À la fin de chaque Phase, chaque coach jette 1D6. Sur 1 : -1 au FP (min = 0).	
3	Trappes Béantes : Si joueur dans case avec Trappe, est considéré comme poussé dans le Public. Si ballon entre dans case contenant une Trappe, il fait 1 Déviation (1D6 case, selon D8 sur Gabarit de Direction Aléatoire).	
4	Marquage Ambigu : L'équipe qui engage se place et décide si la ligne médiane est normale ou décalée d'1 case dans l'une des moitiés de terrain pour cet engagement. Pas de limite de joueurs dans couloirs latéraux.	
5	Avides de Notoriété : +1D6 × 10 000 po supp aux gains.	
6	Cachot Vétuste : Au début de chaque Phase, au moment du test pour sortir du KO, jetez 1D6 pour chaque joueur exclu. Sur 5+, il passe en Réserves.	
1D6	Stade Luxueux	
1	Étals de Marchandise : +1D3 × 10 000 po supp aux gains.	
2	Réputation de Grand Spectacle : Chaque coach jette 1D6. L'addition x10 000 po est ajoutée à leurs Petite Monnaie d'avant match.	
3	Studio de Diffusion : -1D3 × 10 000 po sur le coût de chaque Champion, Staff Célèbre, Sorcier Célèbre, Arbitre Partial Célèbre et Mercenaire Spécialisé (min 10 000) engagés comme Coup de Pouce.	
4	Apothicaires Sur Place : +1 Apo ou +1 Assistant Funéraire pour Maître de la Non-vie ou +1 Médecin de la Peste pour Favoris de Nurgle utilisable pour ce match.	
5	Terrain Clôturé : Pas de Poussée dans le Public. Reste « Plaqué » dans la case et jet d'AR. Ballon peut pas rebondir hors du terrain, renvoi (comme si c'était le Public) sur 1 case. Effets normaux pour les Lancers de Coéquipiers, Passes et Coup d'Envoi atterrissant dans le Public.	
6	Sièges Grand Luxe : Au début de chaque Phase après la 1 ^{re} , 1D3 + FD pour chaque coach, si résultat > FP, +1 Relance pour cette Phase (perdue si non utilisée).	
1D6	Public Local	
1	Cinglés Ivres de Bière : Avant Coup d'Envoi, jetez 1D6, si 1 (1-2 en 2^d mi-temps) pas de jet sur le tableau des Coups d'Envoi. À la place jetez 1D6. Sur 1 : « Appelez l'Arbitre » ; sur 2–3 : Temps Mort ; sur 4–5 : Arbitre Officieux ; sur 6 : Invasion du Terrain.	
2	Populace Tapageuse : +1 FP et + 1 au jet de Blessure si Poussé dans le Public. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi +1 au jet du D3.	
3	Pinailleurs Pédants : Si pas d'Expulsion après Agro (pas de double effectué), jetez 1D6. Sur 1-3 , l'arbitre Expulse quand même.	
4	Bande de Pacifistes : Lors des « Poussé dans le Public », jetez 1D6. Sur 1-3 , jet de Blessure normal ; sur 4+ va en Réserves. Si Invasion du Terrain lors d'un Coup d'Envoi, relancez.	
5	Fans Tièdes : À la fin de chaque Phase, jetez 1D6. Sur 1 , -1 FP (min = 0). Si ballon dans public, jetez 1D6 (sauf si dernier tour de mi-temps). Sur 1-3 , le ballon n'est renvoyé (selon les modalités habituelles) qu'après la fin du tour de l'équipe adverse.	
6	Silence Solennel : Cheerleaders sans effets. Joueurs Poussés dans Public reviennent « Plaqués » dans case adjacente aux lignes de touches le plus près possible de la case quittée.	
2 – FACTEUR DE POPULARITÉ :	Chaque coach calcule son FP. FP = FANS DÉVOUÉS (FD) + 1D3	

3 – TIRAGE MÉTÉO : Chaque coach jette 1D6 (Options possibles – cf Règles)							
2	Chaleur Accablante : À la fin de la Phase, 1D3 joueurs tirés au sort dans chaque équipe et se trouvant sur le terrain sont placés en Réserves et ratent la prochaine Phase.						
3	Très Ensoleillé : -1 aux tests de CP.						
4 – 10	Conditions Idéales : RAS.						
11	Pluie Battante : -1 aux jets d'AG pour Réceptionner, Ramasser le ballon, ou Interférer avec une passe.						
12	Blizzard : -1 aux tests pour « Foncer » sur 1 case supp. Seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles.						
4 – JOURNALIERS :	Si joueurs < 11 joueurs, ajout Linemen Solitaire (4+). Calcul VEA = Coûts joueurs disponibles + Journaliers + Staff + Relances.						
5 – COUPS DE POUCE : Trésorerie + Petite Monnaie pour la plus petite VEA = différence des VEA. Recalculer VEA après achats.							
0 – 4 Cheerleaders Intérimaires (20 kpo) 0 – 3 Coachs Assistants à Temps Partiel (20 kpo) 0 – 1 Mage Météo (30 kpo) 0 – 2 Fûts de Bloodweiser (50 kpo) 0 – 5 Préparatifs spéciaux (100 kpo) 0 – 8 Entraînement supplémentaire (100 kpo) 0 – 3 Pots de vin (100 kpo) 0 – 2 Apothicaire Ambulant (100 kpo) 0 – 1 Assistant Funéraire (100 kpo) 0 – 1 Médecin de la Peste (100 kpo) 0 – 1 Débutants Déchainés (100 kpo) 0 – 1 Chef Cuistot Halfling (300 kpo) Illimité Joueurs Mercenaires Sans Limite (Variable) 0 – 2 Star Players (Variable) 0 – 2 Staff célèbre (Variable) 0 – 1 Sorcier (Variable)	0 – 1 Tambour Waaagh ! (50 kpo pour Bagarre des Terres Arides) 0 – 3 Nurgling Cabriolants (30 kpo pour Favoris de Nurgle) 0 – 1 Forgerunes Nain (50 kpo pour Classique du Vieux Monde et Super-ligue du Bord du Monde) 0 – 1 Catapulte à Marmite Halfling (80 kpo pour Classique du Vieux Monde et 60 kpo pour Coupe du Dé à Coudre) 0 – 1 Maître en Balisticien (40 kpo pour Classique du Vieux Monde et 30 kpo pour Coupe du Dé à Coudre) 0 – 3 Bouteilles de Gnôle (40 kpo pour toute équipe de catégorie 3) 0 – 1 Mascotte (30 kpo) 0 – 1 Onguent Médicinal (60 kpo) 0 – 1 Pari (Variable) 0 – 3 Mercenaires (Variable) 0 – 1 Géant Mercenaire (350 kpo)						
6 – TABLE DES PRIÈRES À NUFFLE : 1D16 par 50 kpo de diff entre VEA pour la plus petite VEA.							
1	Trappe Traîtresse : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout joueur qui arrive sur une case de Trappe jette 1D6. Sur 1 , il est considéré comme Poussé dans le Public. S'il portait le ballon, il rebondit.						
2	Pote avec l'Arbitre : Jusqu'à la fin de la Phase, les résultats de Contestation sont traités en 2-4 et 5-6 au lieu de 2-5 et 6 .						
3	Stylet : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Poignard jusqu'à la fin de la Phase.						
4	Homme de Fer : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient +1AR (max 11+) pour la durée du match.						
5	Poings Américains : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Châtaigne (+1) pour la durée de la Phase.						
6	Mauvaises Habitudes : Désignez au hasard 1D3 joueurs adverses non Solitaire et disponible pour cette Phase, ils obtiennent Solitaire (2+) jusqu'à la fin de la Phase.						
7	Crampons Graisseux : Désignez au hasard 1 joueur adverse disponible pour cette Phase, il obtient -1M jusqu'à la fin de la Phase.						
8	Statue Bénie de Nuffle : Choisissez 1 de vos joueurs non Solitaire et disponible pour cette Phase, il obtient Pro pour la durée du match.						
9	Des Taupes sous le Terrain : Jusqu'à la fin de la mi-temps, appliquer -1 aux jets pour « Foncer » d'1 case supp (-2 si les deux coaches tirent ce résultat).						
10	Passe Parfaite : Jusqu'à la fin du match, vos joueurs gagnent 2PSP, au lieu d'1, par Passe réussie.						
11	Interaction avec les Fans : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui Poussent 1 adversaire dans le Public gagnent 2PSP en cas d'ÉLI.						
12	Violence Nécessaire : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs gagnent 3PSP, au lieu d'2, par ÉLI infligée.						
13	Frénésie d'Agression : Jusqu'à la fin de la Phase, vos joueurs qui infligent 1 ÉLI à 1 adversaire sur Agression gagnent 2PSP.						
14	Lancer une Pierre : Jusqu'à la fin de la Phase, si 1 joueur adverse « Temporise », lancez 1D6 à la fin du tour de son équipe. Sur 5+ , il est « Plaqué ».						
15	Sous Surveillance : Jusqu'à la fin de la mi-temps, tout adversaire commettant 1 Agression est Expulsé même sans double.						
16	Entraînement Intensif : Désignez au hasard 1 de vos joueurs disponibles pour cette Phase, il obtient une compétence Primaire (1 ^{re} colonne) de votre choix jusqu'à la fin du match.						
7 – PILE OU FACE :	Déterminer l'équipe qui engage (se place en premier) et celle qui reçoit						
8 – PLACEMENT :	11 joueurs max, 2 max dans chaque couloir, 3 mini sur Ligne d'Engagement. Si impossibilité « Concéder match ».						
9 – CHOIX DU BALLON : 1D16 ou au choix du coach qui engage 1x par match							
1	Ballon Explosif	5	Farfadet Mauvais	9	Orbe de Sombre Majesté	13	Œuf Sacré
2	Ballon Démoniaque	6	Ballon de maître	10	Ballon louche	14	Snotling costumé
3	En-cas Farci	7	Ballon à pointes	11	À Pierre d'âme	15	Squig boiteux
4	Œuf Draconique	8	Nurgling Avide	12	Ballon Gelé	16	Braséro à Malepierre

10 – COUPS D'ENVOI		1 – Choix de la case 2 – Déviation 3 – Effet du Coup d'Envoi 4 – Test de réception ou Rebond
2	Appelez l'Arbitre : Chaque coach reçoit un Pot-de-vin.	
3	Temps Mort : Si l'1 des 2 équipes est au tour 6, 7 ou 8, le curseur est reculé d'1 case. Sinon le curseur avance d'1 case.	
4	Solide Défense : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe qui engage peuvent être replacés différemment mais en respect des règles de placement.	Déviation : 1D6 cases et 1D8 direction.
5	Coup de Pied Haut : 1 joueur « Démarqué » peut se placer sur la case où va tomber la balle.	Ricochet : 3 fois 1D8 de direction.
6	Fans en Folie : Chaque coach jette 1D6+Cheerleaders, le meilleur a droit à 1 jet sur la table des Prières à Nuffle (aucun si égalité).	Rebond : 1D8 sur de direction.
7	Coaching Brillant : Chaque coach jette 1D6+Assistants, le meilleur a droit à 1 Relance pour la Phase (aucun si égalité).	
8	Météo Capricieuse : Refaire jet de Météo. Si Conditions Idéales, le ballon Ricoche.	
9	Surprise : 1D3+3 joueurs « Démarqué » de l'équipe en réception peuvent bouger d'1 case.	
10	Blitz : 1D3+3 joueurs « Démarqués » de l'équipe qui engage peuvent être activés pour une action de M, l'un d'entre eux peut faire 1 Blitz, un autre peut Lancer un Coéquipier.	
11	Arbitre Officieux : Chaque coach jette 1D6+FP, le coach ayant le plus mauvais résultat désigne 1 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coaches désignent 1 joueur au hasard). Sur 2+ avec 1D6, ce joueur est « Mis à Terre », « Sonné ». Sur 1 il est Expulsé.	
12	Invasion du Terrain : Chaque coach jette 1D6+FP, le plus mauvais désigne 1D3 de ses joueurs, sur le terrain, au hasard (si égalité, les deux coaches désignent 1D3 joueur au hasard). Ces joueurs sont « Mis à Terre » et « Sonnés ».	



Modificateurs d'Agilité	
Esquiver (sortir d'une case marquée)	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Enjamber	+0
Par joueur adverse marquant la case cible ou départ (on prend la plus marquée des deux)	-1
Ramasser le ballon	+0
Par joueur adverse marquant la case cible	-1
Interférer avec une Passe Précise	-3
Passe imprécise	-2
Méchamment imprécise	-1
Si le joueur est marqué par un joueur adverse	-1
Réceptionner sur Passe Précise	+0
Après Détournement	-1
Après 1 Rebond	-1
Renvoi par le Public	-1
Après Ricochet ou Déviation	-1
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Recevoir 1 Transmission	+0
Par joueur adverse marquant le joueur	-1
Atterrissage après un Lancer Superbe	+0
Après une Maladresse	-1
Après un Lancer Réussi	-1
Après un Lancer Mauvais	-2
Par joueur adverse marquant le joueur	-1

Modificateurs de Passe		Modificateurs de Lancer un Coéquipier	
Passe Rapide	+0	Lancer Rapides	+0
Passe Courte	-1	Lancer Court	-1
Passe Longue	-2	Par joueur adverse marquant le Lanceur	-1
Longue Bombe	-3		
Par joueur adverse marquant le Passeur	-1	6 naturels = réussites	
		1 naturels = échecs	

Actions possibles d'un joueur après activation :

- Se retourner après avoir été Sonné.
- Mouvement (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer).
- Bloquer.
- Blitzer (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, bloquer, se déplacer, ramasser le ballon – 1 seul par tour d'équipe).
- Passer (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer – 1 seul par tour d'équipe).
- Transmettre (se relever, se déplacer, ramasser le ballon – 1 seul par tour d'équipe).
- Lancer un Coéquipier (se relever, se déplacer, ramasser le coéquipier – 1 seul par tour d'équipe).
- Agresser (se relever, se déplacer, ramasser le ballon, se déplacer – 1 seule par tour d'équipe).

Se Relever : coût = 3M (4+ sur 1D6 si <).

Foncer : +1 ou 2 case supp (Chute sur 1 avec 1D6).

Esquiver, Enjamber, Atterrissage : test d'AG, échec = Chute.

Ramasser : obligatoire - test d'AG.

Blocage : Comparaison des F + Soutien.

Soutien : Doit « marquer » et être « non marqué ».

Chuter, Être Plaqué : test d'AR + BL. Dans le Public BL directe.

Passe imprécise : Ricochet à partir de la cible.

Passe méchamment imprécise : Déviation à partir du Lanceur.

Passe avec Maladresse : Rebond à partir du Lanceur.

Lancer Coéquipier Superbe : Ricochet à partir de la cible.

Lancer Coéquipier Mauvais : Déviation à partir du Lanceur.

Lancer Coéquipier avec Maladresse : Rebond à partir du Lanceur.

Réception, Transmission, Ramassage raté : Rebond.

Agression : test d'AR + Soutien, puis BL. Si double sur l'un ou l'autre ->expulsion

Contester la décision : 1D6. Sur 6 : pas d'Expulsion ; sur 1 : coach Exclu aussi.

D8	D6	TABLE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES (optionnel, à chaque tour d'équipe si 1 sur 1D6, 1 fois par mi-temps)
1-2	1	« Pop » : Si la balle est au sol, elle est sortie du jeu et on marque la case. Si elle est portée, le porteur est « Mis à Terre » et rebond (sans test pour Réceptionner) avant d'être sortie du jeu (on marque la dernière case). Les coachs jettent 1D6 à la fin de chacun de leur tour (même si TO). La balle revient en jeu et rebondit depuis la case marquée dès que l'un des coachs fait un 6 ou à défaut au Coup d'Envoi de la seconde mi-temps.
	2	Apothicaire Enthousiaste : Dès qu'1 joueur est Blessé, jetez 1D6. Sur 4+ , le joueur est simplement « Sonné ».
	3	Trappe Pourrie : L'une des trappes du terrain, sélectionnée au hasard devient active jusqu'à la fin de la Phase. Tout joueur passant sur cette case est « Repoussé dans le Public ». S'il portait le ballon, il Dévie depuis la case.
	4	Moment de Gloire : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. S'il est activé en premier, il bénéficie d'1 Relance d'1 seul dé lors de son activation. Peut être couplé à une autre Relance en cas de groupement de dé, mais ne peut être relancé qu'1 fois.
	5	Querelle : Sélectionnez au hasard un joueur de chaque équipe sur le terrain. Pour le reste du match, ils ont +2F et Châtaigne (+1) pour bloquer (même en Blitz) le vis-à-vis sélectionné. Bonus ajouté avant tout autre modificateur.
	6	Magie Météorologique : Chaque coach jette 1D6+FP. Le plus haut score (relance si égalité) doit changer la météo pour les conditions de son choix.
3-4	1	Génie Démon : L'équipe ayant le score le plus faible ; en cas d'égalité, la VEA la plus faible ou encore en cas d'égalité, tirée au hasard ; bénéficie d'1 marqueur de vœux qu'elle peut défausser au cours du match pour choisir le résultat que donnera un jet de dé (seul ou groupé).
	2	Arbitre Distrait : Si l'équipe active à moins de 11 joueurs sur le terrain, elle peut en placer 1, où elle veut, depuis les Réserves et l'activer durant son tour d'équipe. À défaut (11 joueurs, pas de Réserves ou par choix), l'un de ses joueurs peut commettre 1 Agression sans être Expulsé.
	3	Interférence Magique : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8. Jetez 1D6 pour chaque joueur Debout se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes. Sur 4+ , « Plaqué » et jet d'AR avec modificateur de +1 au jet d'AR ou de Blessure (au choix après résultat du dé). TO si porteur de balle au sol.
	4	Streaker sur le Terrain : Le coach de l'équipe active place 1 Nain en slip 1D3M, F3, AR6+ Esquive, Sans les Mains sur 1 case en bords de terrain (sauf dans les En-but). Chaque coach le déplace durant son tour d'équipe avec le Gabarit de Renvoi (peut donc ressortir), il réussit tous ses tests d'Esquive et peut être utilisé comme joueur.
	5	Puanteur Épouvantable : Jusqu'à la fin de la Phase les joueurs souffrent de -1 en CP et AG pour Lancer un Coéquipier, Passer, Réceptionner, Ramasser ou Interférer avec la Passe.
	6	Chute de Charpente : Le coach de l'équipe active lance 1D6. Sur 1-3 , il sélectionne son couloir de gauche ; sur 4-6 , son couloir de droite. Tous les joueurs du couloir sélectionné subissent 1 jet d'AR. S'il est réussi, « Mis à Terre » + Jet de Blessure.
5-6	1	La Ola de Tizca : On pose 1 jeton sur la case la plus à gauche de l'En-But du coach actif. Au début de chaque tour d'équipe (des 2 coachs, celui-ci compris), le coach jette 1D16 et déplace du chiffre indiqué, le jeton le long du bord du terrain et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs Debout sur la ligne comprise entre le jeton et le côté opposé reçoivent Pro. L'effet prend fin avec la Phase ou si le jeton fait un tour complet.
	2	Fans Abusifs : Durant cette Phase, tout joueur à moins de 3 cases d'1 bord du terrain reçoit -1 à tous les tests d'AG et CP. À la fin de la Phase, -1FP pour les 2 équipes.
	3	Amnistie : Tous les Expulsés reviennent en Réserve. S'il n'y a pas eu d'Expulsion, l'arbitre n'Expulsera aucun joueur sur Agression durant cette Phase.
	4	Ballon Enchanté : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont +1 pour Ramasser ou Réceptionner.
	5	Tonnelet Enflammé : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si va sur 1 case occupée ou public). Aucun joueur ne peut être « Repoussé » ou entrer sur cette case, le ballon y rebondit. Les joueurs adjacents à cette case ont -1 pour Ramasser. Si 1 joueur termine son activation sur l'une des cases adjacentes, il lance 1D6. Si >F , « Plaqué ». Au début de chaque tour d'équipe, le coach lance 1D6 (+1 si Météo = Pluie Battante ou Blizzard) ; sur 6 la case est libérée. Prend fin avec la Phase.
	6	Soutien Commercial : Sélectionnez au hasard 1 joueur de l'équipe active sur le terrain. Il ne s'active pas et perd sa ZdT durant son tour d'équipe.
7-8	1	Panne d'Arroseur Automatique : -1 aux tests pour Ramasser, Réceptionner et Interférer avec la passe jusqu'au prochain tour de l'équipe active.
	2	Voile de Blanc : Jusqu'à la fin de cette Phase, seules les passes Rapides ou Courtes sont possibles. Pas de Passe Désespérée. Les joueurs voulant se déplacer de plus de 5 cases doivent « Foncer ».
	3	Appel au Silence : Pas d'Expulsion sur Agression et 3 Agressions possibles par tour jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active.
	4	Accident de Camra : Le coach de l'équipe active choisit 1 case et applique 1 Déviation de 1D3 cases selon la direction du D8 (s'arrête si sort du terrain). Chaque joueur se trouvant dans cette case cible et les cases adjacentes est « Repoussé » (1 ou 2 fois au plus) au choix du coach adverse pour libérer la case cible et les adjacentes. Les Joueurs debout sur ces cases sont « Plaqués », ceux qui étaient déjà « Mis à Terre » ou « Sonnés » subissent également des jets d'AR. Ces cases sont occupées jusqu'à la fin de la Phase, on ne peut que les enjamber (pas s'y arrêter) et le ballon y rebondit.
	5	Bombardement de Projectiles : -1 aux tests pour Ramasser et -1 aux tests pour « Foncer » sur la seconde case (et les suivantes éventuelles) jusqu'à la fin de la Phase.
	6	Noirceur Totale : Jusqu'au début du prochain tour de l'équipe active, tous les joueurs ont M/2 (arrondi au supérieur) et -2 pour Passer et Réceptionner.

DIAGRAMME DE PASSE

L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

	Passé Rapide		Passé Longue
	Passé Courte		Longue Bombe



Renvoi du Public :
2D6 cases sur D6 de direction.

1 - GAINS = ((Somme des FP)/2 +(TD inscrit par l'équipe)) x 10 000 po.

2 - DEVENIR RÉSIDENT D'UN STADE (1D6)

Bonus	1D6	Résultat
Match gagné : +1 Match perdu : -1 Sponsoring Prolongé : +1 Sponsoring Majeur : +2 FD >3 : +1	5 ou moins	Échec
	6-8	Devient résidente mais perte de l'intégralité des gains du match. Le coach peut encore refuser.
	9	Accord conclu

Coût = 50 000 po changer de résidence
Le Stade possède l'attribut définit lors du choix du Stade
Si l'équipe résidente perd le match, jeter 1D6. Si > FD (ou **6 naturel**), perd sa résidence. Il est possible de modifier ce jet (sauf le **6 naturel**) à raison de - (1 par tranche de 30 000 po dépensée).

Il est possible d'**acquérir** un stade dont l'équipe est déjà **résidente** pour 250 000 po et de ne pas risquer de perdre sa résidence. Une équipe propriétaire reçoit +1D3 x 10 000 po de bonus à la fin du match en cas de victoire à domicile et -1D3 x 10 000 po en cas de défaite à domicile. En dépensant un premier montant de 70 000 po, une équipe peut payer en plusieurs fois un stade. La banque verse une somme de 50 000 po sur un fonds que l'équipe pourra alimenter au fur et à mesure des matchs. Cette somme économisée sera dégrèvée du montant de 250 000 po le jour de l'achat du stade. À la fin d'un match, l'équipe peut vendre son stade. Le coach jette alors 1D6. Sur **1** : l'équipe reçoit 2D6 x 10 000po ; sur **2-5** : 100 000 + 2D6 x 10 000 po ; sur **6** : 250 000 po.

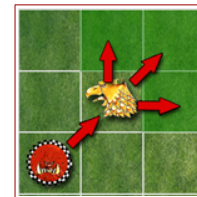
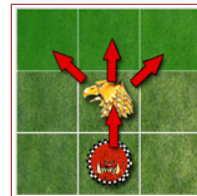
3 - SPONSORING

1D16 + FD + 3 si victoire + 1 par TD marqués + 1 par ÉLI infligées + 2 si c'est un match de Play-Off. Si résultat >20, peut choisir un **Sponsoring Ponctuel, Prolongé, ou Majeur** (selon éligibilité due aux règles spéciales d'équipe).

4 - FANS DÉVOUÉS

Coach gagnant jette 1D6, le perdant 1D6 (pas de jet en cas de match nul). Si le coach gagnant obtient un résultat **supérieur ou égal à son niveau de Fans Dévoués**, il augmente ce dernier d'un point. Si le perdant fait un jet **inférieur à son niveau de Fans Dévoués**, il diminue ce dernier d'un point.

Dé	Résultat
	L'attaquant est Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé et Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé et s'il n'a pas Esquive , il est Plaqué .
	Le Défenseur est Repoussé .
	Les 2 sont Plaqués sauf ceux qui ont Blocage .



2D6	BLESSURES	D16	ÉLIMINATIONS
2-7	Sonné	1-6	Commotion
8-9	KO	7-9	Amoché = RPM
10-12	Élimination	10-12	Blessure Sérieuse = BP + RPM
MINUS		13-14	Séquelle + RPM
2-6	Sonné	15-16	Mort
7-8	KO	D6	SÉQUELLES
9	Commotion	1-2	Traumatisme Crânien : -1 AR
10-12	Élimination	3	Genou Déboîté : -1 M
		4	Bras Cassé : -1 CP
		5	Cou Brisé : -1 AG
		6	Épaule Disloquée : -1 F

Apothicaire : rester « Sonné » sur le terrain après 1 KO ou relancer 1 jet d'ELI (si 1-6 Réserve)

GAINS DE PSP

REU	DET	INT	ELI	TD	JdM
1	1	2	2	3	4

JdM au hasard parmi les joueurs disponibles de l'équipe sauf Morts, Stars Players et Mercenaires.

5 - AMÉLIORATIONS

Niveau	Au hasard une P	Choisir une P ou au hasard une S	Choisir une S	Au hasard une amélioration de carac	Améliorations de caractéristique (+1)	
1 – Expérimenté	3 PSP	6 PSP	12 PSP	18 PSP	D16	Carac
2 – Vétéran	4 PSP	8 PSP	14 PSP	20 PSP	1–7	+1M ou +1AR
3 – Future Star	6 PSP	12 PSP	18 PSP	24 PSP	8–13	+1M, +1CP ou +1AR
4 – Star	8 PSP	16 PSP	22 PSP	28 PSP	14	+1AG ou +1CP
5 – Superstar	10 PSP	20 PSP	26 PSP	32 PSP	15	+1F ou +1AG
6 – Légende	15 PSP	30 PSP	40 PSP	50 PSP	16	Au choix
Surcoût du Joueur	+10 000 po	+20 000 po	+40 000 po	Variable	2 augmentations max, doit choisir une S à la place	
	AR : +10 000, M : +20 000, CP : +20 000, AG : +40 000, F : +80 000.					

		TIRAGE AU HASARD DE COMPÉTENCES				
1 ^{er} D6	2 ^e D6	Agilité	Générale	Mutations	Passe	Force
1–3	1	Réception	Blocage	Main Démesurée	Précision	Clé de Bras
	2	Réception Plongeante	Intrépide	Griffes	Canonier	Bagarreur
	3	Tacle Plongeant	Joueur Déloyal (+1)	Présence Perturbante	Perce–Nuages	Esquive en Force
	4	Esquive	Parade	Bras Supplémentaire	Délestage	Projection
	5	Défenseur	Frénésie	Répulsion	Fumblerskie	Garde
	6	Rétablissement	Frappe Précise	Cornes	Passe Désespérée	Juggernaut
4–6	1	Saut	Pro	Peau de Fer	Chef	Châtaigne (+1)
	2	Libération Contrôlée	Poursuite	Grande Gueule	Nerfs d'Acier	Blocage Multiple
	3	Glissade Contrôlée	Arracher le Ballon	Queue Préhensile	Sur le Ballon	Marteau-pilon
	4	Sournois	Prise Sûre	Tentacules	Passe	Stabilité
	5	Sprint	Tacle	Deux Têtes	Passe dans la Course	Bras Musclé
	6	Équilibre	Lutte	Très Longues Jambes	Passe Assurée	Crâne Épais

6 – ENCADREMENT

- **Achats de Staff** : Cheerleaders (10 kpo chaque – max 12), Assistants (10 kpo chaque – max 6), Apothicaire (50 kpo).
- **Achats / renvoi de joueurs** : cf Liste d'équipe.
- **Achats de Relances** : double du prix de base.
- **Recrutement Journaliers** : perdent Solitaire, conservent tous les PSP qu'ils ont gagné au cours de ce match.
- **Traitement des Blessures** : joueur avec Séquelle peut prendre « Retraite Temporaire » (noter RT dans la case RPM) pour tenter de se remettre de sa Blessure. Il ne joue pas les matchs, mais compte dans l'effectif comme l'un des 16 joueurs.

7 - ERREURS COÛTEUSES

D6	Jusqu'à 195 000	De 200 000 à 295 000	De 300 000 à 395 000	De 400 000 à 495 000	De 500 000 à 595 000	600 000 et +
1	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe	Catastrophe
2	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur	Catastrophe
3	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur	Incident majeur
4	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur	Incident majeur
5	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur	Incident mineur
6	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Crise évitée	Incident mineur

Crise évitée : Rien ne se passe **Incident majeur** : perte de la moitié de la trésorerie (arrondi au 5 000 po inférieures)

Incident mineur : –1D3 x 10 000 po **Catastrophe** : perte de la totalité de la trésorerie sauf 2D6 x 10 000 po

8 – CALCUL VE ET VEA

VE (Valeur d'Équipe) = Coût de tous les joueurs engagés + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances.

VEA (Valeur d'Équipe Actuelle) = Coûts des joueurs **disponibles** pour le prochain match (dont les Journaliers) + Coût du Staff de Banc de Touche (Cheerleaders + Assistants + Apothicaire) + Relances. Les équipes ayant la règle spéciale « Linemen à Vil Prix » ne comptent pas le coût de leurs Linemen (les permanents) dans la VEA.

9 – GESTION DE LIGUE

Calcul des points et classement.