































### Équipes NORDIQUES

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-Quarts	50.000	6	3	3	7	Blocage	G	AFP
0-2	Lanceurs	70.000	6	3	3	7	Blocage, Passe	GP	AF
0-2	Receveurs	90.000	7	3	3	7	Blocage, Intrépidité	AG	FP
0-2	Blitzeurs	90.000	6	3	3	7	Blocage, Bond, Frénésie	FG	AP
0-2	Loups-Garous Nordiques	110.000	6	4	2	8	Frénésie	FG	AP
0-1	Yeti	140.000	5	5	1	8	Solitaire, Animal Sauvage, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 60.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Blam' Eziasson	60.000	4	3	2	9	Solitaire, Précision, Blocage, Bombardier, Arme Secrète, Crâne Epais			
Helmut Wulf	110.000	6	3	3	8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité			
Wilhelm Chaney	240.000	8	4	3	8	Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération			
Zara la Tueuse	270.000	6	4	3	8	Solitaire, Bond, Blocage, Esquive, Intrépidité, Pieux, Poignard			
Icepelt Hammerblow	330.000	5	6	1	8	Solitaire, Crâne Epais, Frénésie, Griffes, Présence Perturbante, Régénération			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes DE NURGLE

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Pourris	40.000	5	3	3	8	Décomposition, Pourriture de Nurgle	GM	AFP
0-4	Pestigors	80.000	6	3	3	8	Cornes, Pourriture de Nurgle, Régénération	FGM	AP
0-4	Guerriers de Nurgle	110.000	4	4	2	9	Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion	FGM	AP
0-1	Bête de Nurgle	140.000	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Pourriture de Nurgle, Présence Perturbante, Répulsion, Régénération, Tentacules	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe : 60.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Max Eclaterate	130.000	5	4	3	8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète			
Lewdgrip Fouet'bras	150.000	6	3	3	9	Solitaire, Passe, Costaud, Dextérité, Tentacule			
Pèt'Brik et	290.000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier			
Minab'		6	2	4	7	Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume			
Lord Borak le Destructeur	300.000	5	5	3	9	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Joueur Vicieux			
Grashnak Noirsabo	310.000	6	6	2	8	Solitaire, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Frénésie			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes OGRES

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Snotlings	20.000	5	1	3	5	Esquive, Glissade Contrôlée, Microbe, Minus, Poids Plume	A	GFP
0-6	Ogres	140.000	5	5	2	9	Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 70.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Boomer Morvonez	60.000	6	2	3	7	Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète			
Nobbla la Teigne	130.000	6	2	3	7	Solitaire, Blocage, Esquive, Tronçonneuse, Arme Secrète, Minus			
Scrappa Malocrâne	150.000	7	2	3	7	Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longue Jambes			
Bertha GroPoing	290.000	6	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Esquive, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Esquive en Force			
Pèt'Brik et Minab'	290.000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Costaud, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier, Nerfs d'Acier			
		6	2	4	7	Solitaire, Esquive, Minus, Poids Plume			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes Orques

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-Quarts	50.000	5	3	3	9	Aucune	G	AFP
0-4	Gobelins	40.000	6	2	3	7	Esquive, Minus, Poids Plume	A	GFP
0-2	Lanceurs	70.000	5	3	3	8	Dextérité, Passe	GP	AF
0-4	Bloqueurs Orques Noirs	80.000	4	4	2	9	Aucune	FG	AP
0-4	Blitzeurs	80.000	6	3	3	9	Blocage	FG	AP
0-1	Trolls	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Châtaigne, Gros Débile, Lancer un Coéquipier, Régénération, Toujours Affamé	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 60.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Boomer Morvonez	60.000	6	2	3	7	Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète			
Ugroth Tranchegrots	100.000	5	3	3	9	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète			
Scrappa Malocrâne	150.000	7	2	3	7	Solitaire, Joueur Vicieux, Esquive, Saut, Poids Plume, Sprint, Minus, Equilibre, Très Longue Jambes			
Bolgroth l'Ecrabouilleur	270.000	4	6	1	9	Solitaire, Châtaigne, Lancer un Coéquipier, Projection, Régénération			
Varag Mâchegoule	290.000	6	4	3	9	Solitaire, Blocage, Bond, Châtaigne, Crâne Epais			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			



### Équipes DE PACTES DU CHAOS

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-12	Maraudeurs	50.000	6	3	3	8	Aucune	FGMP	A
0-1	Renégat Gobelin	40.000	6	2	3	7	Animosité, Esquive, Minus, Poids Plume	AM	FGP
0-1	Renégat Skaven	50.000	7	3	3	7	Animosité	GM	AFP
0-1	Renégat Elfe Noir	70.000	6	3	4	8	Animosité	AGM	FP
0-1	Troll du Chaos	110.000	4	5	1	9	Solitaire, Toujours Affamé, Châtaigne, Gros Débile, Régénération, Lancer un Coéquipier	F	AGMP
0-1	Ogre du Chaos	140.000	5	5	2	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier	F	AGMP
0-1	Minotaure	150.000	5	5	2	8	Solitaire, Frénésie, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Animal Sauvage	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe : 70.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Boomer Morvonez	60.000	6	2	3	7	Solitaire, Précision, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Arme Secrète			
Zzhar le Borgne	90.000	4	4	3	9	Solitaire, Arme Secrète, Costaud, Crâne Epais, Dextérité, La Main de Dieu, Passe, Tacle			
Ugroth Tranchegrots	100.000	5	3	3	9	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète			
Igor le Fou	120.000	6	3	3	8	Solitaire, Intrépidité, Régénération, Crâne Epais			
Lewdgrip Fouet'bras	150.000	6	3	3	9	Solitaire, Passe, Costaud, Dextérité, Tentacules			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes DE SLANNS

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-Quarts	60.000	6	3	3	8	Saut, Très Longues Jambes	G	AFP
0-4	Receveurs	80.000	7	2	4	7	Plongeon, Saut, Très Longues Jambes	AG	FP
0-4	Blitzeurs	110.000	7	3	3	8	Tacle Plongeant, Bond, Saut, Très Longues Jambes	AGF	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Solitaire, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Epais, Queue Préhensile	F	AGP

0-8 Relances d'équipe : 50.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Helmut Wulf	110.000	6	3	3	8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité			
Hemlock	170.000	8	2	3	7	Solitaire, Blocage, Bond, Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poignard			
Boutaïdo	220.000	8	3	3	8	Solitaire, Réception, Tacle Plongeon, Bond, Saut, Blocage de Passe, Poursuite, Très Longues Jambes			
Quetzal le Bondissant	250.000	8	2	4	7	Solitaire, Réception, Plongeon, Parade, Anticipation, Saut, Nerfs d'Acier, Très Longues Jambes			
Silbili	250.000	7	4	1	9	Solitaire, Blocage, Garde, Projection, Stabilité			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes SKAVEN

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Trois-Quarts	50.000	7	3	3	7	Aucune	G	AFMP
0-2	Receveurs	70.000	7	3	3	7	Dextérité, Passe	GP	AFM
0-4	Coueurs d'Egouts	80.000	9	2	4	7	Esquive	AG	FMP
0-2	Blitzeurs	90.000	7	3	3	8	Blocage	FG	AMP
0-1	Rat-Ogre	150.000	6	5	2	8	Solitaire, Animal Sauvage, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile	F	AGMP

0-8 Relances d'équipe : 60.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Fezglitch	100.000	4	7	3	7	Solitaire, Chaîne & Boulet, Présence Perturbante, Répulsion, Manchot, Arme Secrète			
Skitter Pic-Pic	160.000	9	2	4	7	Solitaire, Esquive, Poignard, Poursuite, Queue Préhensile			
Glart Lavollée Jr.	210.000	7	4	3	8	Solitaire, Blocage, Griffes, Juggernaut			
Hakflem Pointu	200.000	9	3	4	7	Solitaire, Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile			
Cass-Crane	340.000	6	6	3	8	Solitaire, Châtaigne, Frénésie, Queue Préhensile			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

### Équipes VAMPIRES

Nbre	Position	Coût	M	F	AG	VA	Compétences	Normal	Double
0-16	Serviteurs	40.000	6	3	3	7	Aucune	G	AFP
0-6	Vampires	110.000	6	4	4	8	Regard Hypnotique, Régénération, Soif de Sang	AFG	P

0-8 Relances d'équipe : 70.000 pièces d'or chacune

Champions									
Noms	Coût	M	F	AG	VA	Compétences			
Helmut Wulf	110.000	6	3	3	8	Solitaire, Tronçonneuse, Arme Secrète, Stabilité			
Igor le Fou	120.000	6	3	3	8	Solitaire, Intrépidité, Régénération, Crâne Epais			
J. Oreillefine	180.000	8	3	3	7	Solitaire, Réception, Plongeon, Esquive, Sprint			
Wilhelm Chaney	240.000	8	4	3	8	Solitaire, Réception, Griffes, Frénésie, Lutte, Régénération			
Comte Luthor Von Drakenborg	390.000	6	5	4	9	Solitaire, Regard Hypnotique, Blocage, Régénération, Glissade Contrôlée			
Morg 'n' Thorg	430.000	6	6	3	10	Solitaire, Blocage, Châtaigne, Crâne Epais, Lancer un Coéquipier			

TABLEAU D'AGILITÉ						
Agilité du Joueur	1	2	3	4	5	6+
Résultat requis sur 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

### **Modificateur d'Esquive :**

Effectuer un jet d'Esquive	+1
Pour chaque Zone de Tacle adverse dans la case vers laquelle le joueur tente de se rendre	-1

### **Modificateur de Recupération (ballon au sol):**

Récupérer le ballon	+1
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

### **Modificateur de Passe:**

Effectuer une Passe Éclair	+1
Effectuer une Passe Courte	+0
Effectuer une Passe Longue	-1
Effectuer une Bombe	-2
Pour chaque zone de tacle adverse sur le joueur qui lance le ballon	-1

### **Modificateur de Réception:**

Réceptionner une passe parfaite	+1
Réceptionner une passe ratée, un coup d'envoi un rebond ou un renvoi	+0
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

### **Modificateur d'Interception :**

Tenter une Interception	-2
Par Zone de Tacle adverse sur le joueur	-1

## **TABLEAU MÉTÉO**

2D6	Résultat
2	<b>Canicule :</b> Il fait tellement chaud que certains joueurs sont victimes d'une insolation. Lancez 1D6 pour chaque joueur sur le terrain à la mi-temps ou après qu'un touchdown ait été marqué. Sur un résultat de 1, le joueur s'évanouit et ne peut pas être de retour avant le prochain Coup d'Envoi.
3	<b>Très Ensoleillé :</b> Très belle journée mais le soleil aveuglant impose un modificateur de -1 à toutes les tentatives de passe.
4 - 10	<b>Clément :</b> Temps idéal pour un match de Blood Bowl.
11	<b>Averse :</b> La pluie rend le ballon glissant. Toutes les tentatives pour attraper le ballon, l'intercepter ou le ramasser subissent un malus de -1.
12	<b>Blizzard :</b> La température est proche de zéro et il neige ! Le terrain est entièrement verglacé et tous les joueurs tentant de se déplacer d'une case supplémentaire (MLP) glissent et sont Plaqués sur un résultat de 1 ou 2. La neige nuit à la visibilité et seules des passes éclairs ou courtes peuvent être tentées.

**TABLEAU DE COUP D'ENVOI**

2D6	Résultat
2	<p><b>A mort l'Arbitre ! :</b>            Les fans agressent sauvagement l'arbitre pour se venger de l'une des décisions douteuses qu'il a prises. Son remplaçant est tellement intimidé qu'il sera plus facilement influençable. Chacune des équipes reçoit un Pot de Vin supplémentaire pour ce match qui vous autorise à ignorer une expulsion de l'arbitre suite à une agression commise par l'un de vos joueurs ou à la possession d'une Arme Secrète sur le terrain. Lancez 1D6 : sur un résultat de 2 à 6, le Pot de Vin fonctionne (ce qui permet d'empêcher le Turnover échéant). Chaque Pot de Vin ne peut être utilisé qu'une seule fois par match.</p>
3	<p><b>Émeute :</b>            Deux joueurs adversaires s'échangent quelques mots doux et la situation dégénère rapidement, impliquant le reste des joueurs. Si le compte tour de l'équipe qui reçoit est sur le 7ème tour de la mi-temps alors l'arbitre décide de revenir un tour en arrière, avant que la bagarre ne commence. Si l'équipe qui reçoit n'a pas encore joué de tour dans cette mi-temps, l'arbitre n'arrête pas sa montre durant la bagarre et le compte tour des deux équipes doit être avancé d'une case. Dans tous les autres cas lancer 1D6, sur un résultat de 1-3 les comptes tours des deux équipes sont avancés d'une case, sur un 4-6 les comptes tours des deux équipes sont reculés d'une case.</p>
4	<p><b>Défense Parfaite :</b>            Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres termes, il peut repositionner tous ses joueurs. L'équipe à la réception doit par contre conserver le placement choisi par son coach.</p>
5	<p><b>Chandelle :</b>            Le ballon est envoyé très haut, donnant le temps à un joueur de l'équipe à la réception de se placer à l'endroit idéal pour pouvoir l'attraper. Un joueur de l'équipe à la réception qui ne se trouve pas dans une Zone de Tacle adverse peut se déplacer (quel que soit son Mouvement) jusqu'à la case où le ballon va atterrir si celle-ci est inoccupée.</p>
6	<p><b>Supporters :</b>            Chaque coach lance un D3 et ajoute son FAME et le nombre de ses pom-pom girls au résultat. L'équipe qui obtient le résultat le plus élevé est inspirée par ses supporters et obtient une relance supplémentaire pour cette mi-temps. Si les deux équipes obtiennent le même résultat, chacune obtient une relance.</p>
7	<p><b>Changement de Météo :</b>            Effectuez un nouveau jet sur le tableau Météo. Appliquez le nouveau résultat. Si celui-ci donne un temps «Clément», alors une légère brise fait dévier le ballon aléatoirement d'une case supplémentaire avant qu'il ne s'immobilise.</p>
8	<p><b>Entraînement :</b>            Chaque coach lance un D3 et ajoute son FAME (voir page 18) et son nombre d'assistants au résultat. Grâce à sa préparation, l'équipe qui obtient le meilleur résultat a droit à une relance supplémentaire pour cette mi-temps. Si les deux équipes obtiennent le même résultat, chacune obtient une relance.</p>
9	<p><b>Surprise ! :</b>            L'équipe qui reçoit se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête, prenant ses adversaires au dépourvu. Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent se déplacer d'une case. C'est un Mouvement gratuit qui peut être effectué vers n'importe quelle case vide adjacente, sans tenir compte des zones de tacle. Ce Mouvement peut permettre de pénétrer dans la moitié de terrain adverse.</p>
10	<p><b>Blitz ! :</b>            La défense se met en mouvement quelques instants avant que l'attaque ne soit prête, prenant l'équipe qui reçoit par surprise. L'équipe qui engage reçoit un tour supplémentaire gratuit. Cependant les joueurs qui se trouvent dans une Zone de Tacle adverse au début de ce tour ne peuvent pas effectuer d'Action. L'équipe qui engage peut utiliser une relance d'équipe durant un Blitz. Si un joueur provoque un turnover, ce tour «bonus» prend fin immédiatement.</p>
11	<p><b>Rocher :</b>            Un supporter enragé lance un énorme rocher sur un joueur de l'équipe adverse. Chaque coach lance 1D6 et ajoute son FAME (voir page 18) au résultat. Les supporters de l'équipe ayant obtenu le résultat le plus élevé sont ceux qui ont lancé le rocher. En cas d'égalité, un rocher est lancé sur chaque équipe ! Déterminez aléatoirement le joueur adverse qui a été touché (seuls les joueurs sur le terrain sont concernés) et déterminez les effets de la blessure immédiatement. Aucun jet d'Armure n'est requis.</p>
12	<p><b>Invasion du terrain :</b>            Chaque coach lance 1D6 pour chaque joueur adverse sur le terrain et ajoute son FAME (voir page 18) au résultat. Sur un résultat de 6 ou plus après modification, le joueur est Sonné (les joueurs avec Chaîne &amp; Boulet seront K.O.). Un jet de 1 avant l'ajout du FAME n'aura aucun effet.</p>



# BLOOD BOWL™

## SEQUENCE D'AVANT MATCH

### MÉTÉO

2D6	Météo	Effet
2	Canicule	Lancer 1D6 pour chaque joueur présent sur le terrain, sur 1 le joueur va en réserve jusqu'au prochain coup d'envoi
3	Ensoleillé	- 1 à toutes les tentatives de Passe
4-10	Clément	Temps idéal pour un match de BloodBowl
11	Averse	-1 pour attraper, ramasser et intercepter le ballon
12	Blizzard	Mettre le Paquet raté sur 1-2. Seulement Passes Eclairs ou Passes Courtes

### PUBLIC ET DETERMINATION DU FAME

- ◆ Chaque Coach calcul son nombre de Fans. Lancez **2D6 + Popularité x 1.000**
- ◆ Le joueur ayant le plus de fans reçoit un bonus FAME de +1,
- ◆ S'il a le double de fans par rapport à son adversaire le bonus FAME est de +2.

### TRANSFERT D'ARGENT

- ◆ Chaque Coach peut transférer de l'argent de sa Trésorerie vers son Porte-Monnaie. (Equipe qui a la plus grande valeur en premier)

**Attention** : Le montant du Porte Monnaie s'ajoute à la valeur d'équipe pour ce match.

### PRIME DE MATCH

- ◆ L'équipe avec la valeur la plus faible reçoit une Prime égale à la différence de valeur des 2 équipes.
- ◆ Cette Prime plus le Porte Monnaie peut servir à acheter des Coups Bas.

**Attention** : Toute partie de la Prime non utilisée pour l'achat de Coups Bas pour ce match est perdue.

Max	Type de Coup Bas	Prix	Effet
0-2	Serveuse de Bière	50.000	Pour chaque serveuse +1 pour revenir d'un KO
0-2	Apothicaire Stagiaire	100.000	Comme Apothicaire
0-1	Igor	100.000	Equipe qui ne peuvent avoir d'Apothicaire. 1 fois par partie. Relance d'un jet de Régénération
0-3	Corruption d'Arbitre	100.000	D6, sur 1 corruption perdue, sinon annule « Vu par l'arbitre »
0-4	Relance de Match	100.000	Relance normale
0-1	Sorcier	150.000	Voir Règle Sorcier
0-1	Cuistot Halfling	300.000	3D6 à chaque Mi-Temps. Pour chaque 4+, l'équipe gagne 1 Relance et l'équipe adverse un perd 1.
0-2	Champion	Variable	Voir liste des champions
-	Joueur Mercenaire	Variable	Prix de base + 30.000. Compétence Solitaire. Peut prendre une compétence pour 50.000

### PLACEMENT ET COUP D'ENVOI

- ◆ Le coach qui engage se place en premier, suivi du coach qui reçoit.
- ◆ Le coach qui engage place le ballon sur le terrain et fait sa déviation immédiatement (longueur 1D6 cases / direction 1D8)
- ◆ Faire un Jet sur la table des Coups d'envoi et on applique tout de suite le résultat :

2D6	Type	Effet
2	A Mort L'Arbitre	Pas d'exclusion pour la mi-temps
3	Bagarre	Si 1-3 sur 1D6, curseur avancé d'autant. Si 4-6 recule curseur Tour de 1 case
4	Défense Parfaite	Le coach qui engage peut réorganiser sa défense
5	Chandelle	1 joueur de l'équipe qui reçoit hors ZdT peut se placer sous la balle
6	Pom-Pom Girls	1D3+FAME+Pom-Pom Girls. Egalité ou vainqueur > +1 relance pour la Mi-temps
7	Météo	1 jet de Météo. (Si Résultat clément, le ballon se disperse d'une case supplémentaire)
8	Entraînement	1D3+Assistants+FAME. Egalité ou vainqueur > +1 relance pour la Mi-temps
9	Surprise	Joueurs de l'équipe qui reçoit peuvent bouger d'1 case
10	Blitz	Les joueurs de l'équipe qui engage hors Zdt on droit à un mouvement. 1 Blitz autorisé
11	Rocher	1D6+FAME, Egalité ou Perdant > Jet de Blessure direct sur 1 joueur au hasard.
12	Invasion	Pour chaque joueur du terrain. 1D6+FAME adverse. Si 6 ou plus le joueur est Sonné

- ◆ Si le ballon atterrit dans une case occupée, le joueur peut tenter de récupérer le ballon.
- ◆ Si le ballon sort du terrain, il est confié à un joueur de l'équipe attaquante au choix de son coach.
- ◆ Si le ballon atterrit sur une case vide, il rebondi d'une case.



## SEQUENCE D'APRES MATCH

### GAINS DU MATCH

- ◆ Pour chaque Coach : **1D6 + FAME x 10.000 Po**
- ◆ Si vous avez **Gagné** le match vous recevez 10.000 Po supplémentaire et vous pouvez décider de relancer le jet de Gain du Match.
- ◆ Si vous avez fait **Match Nul** vous recevez 10.000 Po en plus.

### TRANSFERT D'ARGENT ET PAIEMENT DES DEPENSES EXPONENTIELLES

- ◆ Tout l'argent restant dans le **Porte Monnaie** est transféré dans votre **Trésorerie**.
- ◆ Si la valeur de l'équipe dépasse 1.740.000 Po, il y a des dépenses supplémentaires de gestion qui doivent être immédiatement déduites de la **trésorerie**.

COUT TOTAL	SURCOUT
0 - 1.740.000	0
1.750.000 – 1.890.000	10.000
1.900.000 – 2.040.000	20.000
Au dessus voir Règles	-

### POPULARITÉ

- ◆ Un Coach qui a **Gagné** le match lance **3D6**. Un coach qui a **Perdu** ou fait **Match Nul** lance **2D6**
- ◆ Si un Coach a **Gagné** ou fait **Match Nul** il gagne 1 Point de Popularité si son jet est supérieur à sa valeur actuelle de Popularité
- ◆ Si un Coach a **Perdu** ou fait **Match Nul** il perd 1 Point de Popularité si son jet est inférieur à sa valeur actuelle de Popularité.

### JPV ET EXPERIENCE

- ◆ Un joueur déterminé **au hasard** parmi les joueurs **non mort** et qui n'est **pas un Journalier** reçoit 1 JPV.
- ◆ Tous les joueurs qui n'ont **pas gagné d'Expérience** pendant le match reçoivent 1 **XP de Participation**
- ◆ Calculez l'Expérience pour chaque joueur et appliquez si nécessaire un jet de Progression.
- ◆ Chaque progression augmente la valeur du joueur et donc la valeur d'équipe.

Action	Exp
Xp de Participation	1
Passe réussie	1
Sortie	2
Interception	2
Touchdown	3
JPV	5

Exp	Titre	Prog
0 - 5	Débutant	0
6 - 15	Expérimenté	1
16 - 30	Vétéran	2
31 - 50	Héro	3
51 - 75	Champion	4
76 - 125	Super Star	5
+126	Légende	6

2D6	Résultat	Valeur
2-9	Compétence selon poste	+20.000
10	+1 en M ou +1 en AR ou Compétence	+30.000
11	+1 en AG ou Compétence	+40.000
12	+1 en F ou Compétence	+50.000
*	Double Compétence au choix	+30.000

### GESTION D'EQUIPE

- ◆ Retirer tous les joueurs qui ont été **tués**.
- ◆ Si l'équipe a des **Journaliers** : Ils sont retirés de la feuille d'équipe à moins de les acheter. Dans ce cas, ils perdent la compétence Solitaire et gardent leur expérience ou leur compétence obtenue suite à un jet de Progression.
- ◆ Achats de nouveaux joueurs, personnels d'encadrements ou Relance
- ◆ Si votre équipe ne peut aligner **que 10 joueurs ou moins** pour le prochain match vous pouvez intégrer gratuitement des **Journaliers**. (Joueur occupant une position de 0-16 dans le roster de votre équipe). Le **Journalier** reçoit la compétence **Solitaire**.

### RAPPEL - NOUVELLE TABLE DE SORTIE

2D6	Effet
2-7	Sonné
8-9	K.O.
10-12	Blessure Grave

1D6 + 1D8	Effet
11-38	Commotion. Aucun Effet à long terme
41-48	Rate le prochain Match
51-52	Rate le prochain Match + <b>Blessure Persistante</b>
53-54	Rate le prochain Match et <b>-1 en Mouvement</b>
55-56	Rate le prochain Match et <b>-1 en Armure</b>
57	Rate le prochain Match et <b>-1 en Agilité</b>
58	Rate le prochain Match et <b>-1 en Force</b>
61-68	<b>Mort</b>