

### Tableau de coup d'envoi (2D6) (p.19)

2	A mort l'arbitre	Un pot de vin pour chaque équipe
3	Émeute	Si le joueur qui reçoit est au 7ème tour, on recule d'un tour. Si le joueur qui reçoit n'a pas encore joué cette mi-temps, on avance d'un tour. Dans les autres cas : 1D6. 1 à 3 avancer d'un tour. 4 à 6 reculer d'un tour.
4	Défense parfaite	Celui qui fait l'engagement peut réorganiser tous ses joueurs
5	Chandelle	Un joueur de l'équipe qui reçoit n'étant pas dans une ZdT peut être placé à l'endroit où le ballon atterrit
6	Supporter	Les coachs lancent 1D3 + leur FAME + Pompom girls. Une relance supplémentaire pour chaque équipe en cas d'égalité
7	Météo	Si le résultat est Clément, on avance, aléatoirement, d'une case supplémentaire le ballon avant qu'il ne s'immobilise
8	Entraînement	Les coachs lancent 1D3 + leur FAME + Assistants. Une relance supplémentaire pour chaque équipe en cas d'égalité
9	Surprise	TOUS les joueurs à la réception peuvent bouger d'une case, même pour entrer dans l'autre moitié de terrain
10	Blitz	Les joueurs de l'équipe qui engage, ne se trouvant pas dans une ZdT au début de la phase, peuvent bouger et faire un Blitz
11	Rocher	Les coachs lancent 1D6 + FAME. Un rocher est lancé au hasard, sur un joueur sur le terrain de chaque équipe en cas d'égalité. Jet de blessure directement.
12	Invasion de terrain	Les coachs lancent 1D6 + FAME pour chaque joueur de l'équipe adverse. 6+ le joueur est sonné. Les joueurs avec Chaîne et Boulet seront KO.

### Tableau météo (2D6) (p.20)

2	Canicule	1D6 après chaque mi-temps ou TD pour les joueurs sur le terrain. Un 1, le joueur s'évanouit et devient réserviste
3	Très ensoleillé	Malus de 1 pour toutes les passes (Sauf Transmission)
4-10	Clément	Temps idéal pour un match
11	Averse	Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon
12	Blizzard	Uniquement passes éclairs et courtes. 1 et 2 en MLP entraîne une chute.

### FAME (Facteur Additionnel Modifiant les Événement) (p.18)

(2D6 + Pop) x 1.000 = Nombre de supporter  
Celui qui a le plus grand nombre de supporters a un FAME de 1  
(S'il a plus de 2 fois le nombre, le FAME = 2)

### Porte-monnaie (p.28)

Avant le match les joueurs peuvent transférer de l'argent dans leur porte-monnaie. Le coach qui a la valeur d'équipe la plus grande commence à transférer dans son porte-monnaie.

### Que faut-il comptabiliser pour le Handicap ? (p.25)

Pour obtenir la valeur d'équipe, additionnez les :

- Valeurs des joueurs avec le coût de leur(s) nouvelle(s) compétence(s)
- Journaliers
- Assistants
- Relances
- Facteur de popularité
- Cheerleaders
- Porte-monnaies

On ne tient pas compte donc des :

- Dépenses exponentielles
- Joueurs blessés qui rate le prochain match

### Dispersion (p.6-12-13)

Coup d'envoi	Passé Ratée	Renvois
1D8 pour la direction	3 X 1D8 de direction	1D6 de direction sur le gabarit de renvoi
1D6 case(s) de distance	1 case de distance	2D6 cases de distance

Si la case est occupée, le joueur peut tenter d'attraper le ballon  
Si la case est vide, alors effectuez un rebond

### Rebond

1D8 pour la direction de 1 case de distance

### Blocage (p.9)

1D Force égale  
2D\* Un joueur plus fort que l'autre  
3D\* Un joueur plus de deux fois plus fort que l'autre

\* Le coach du joueur le plus fort choisit le dé utilisé

### Jet de blocage (p.10)

	L'attaquant est plaqué (Turnover)
	Les deux joueurs sont plaqués (Sauf compétence Blocage, Lutte et Juggernaut) (Turnover ?)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) Le défenseur est plaqué (Sauf compétence Esquive) L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)
	Le défenseur est repoussé (Sauf compétence Stabilité) Le défenseur est plaqué L'attaquant peut poursuivre (Sauf compétence Parade)

**L'attaquant doit faire plus que l'armure du défenseur pour faire un jet de blessure**

### Soutenir un blocage (p.21)

Soutenir un blocage permet d'ajouter +1 **en force** d'un joueur impliqué dans un blocage. Pour soutenir un blocage le joueur :

- 1 Doit être adjacent au joueur adverse impliqué
- 2 Ne doit pas être dans une Zone de Tacle adverse autre que le joueur impliqué (sauf compétence Garde)
- 3 Doit être debout

### Tableau des blessures (2D6) (p.11)

2-7	Sonné
8-9	K.O.
10-12	Sortie (Jet sur le Tableau des sorties)

### Tableau des sorties (1D68) (p.25)

11-38 Commotion      Aucun effet à long terme

41	Côtes Cassées	
42	Ligaments Arrachés	
43	Œil Crevé	
44	Mâchoire Fracassée	Rate le prochain match
45	Bras Fracturé	
46	Jambe Cassée	
47	Main Écrasée	
48	Nerf Coincé	

51	Dos Abîmé	Blessure Persistante
52	Genou Déboîté	Blessure Persistante
53	Hanche Démise	-1M
54	Chevilles Détruites	-1M
55	Commotion Grave	-1VA
56	Traumatisme Crânien	-1VA
57	Cou Brisé	-1AG
58	Clavicule Défoncée	-1F

61-68 Mort      Priez pour qu'il ne soit pas le MJ

51 & 52 le joueur doit ajouter +1 au jet des **blessures** futures

### Tableau des points d'expérience (p.26)

Par Réussite	1 XP
Par Sortie	2 XP
Par Interception	2 XP
Par Touchdown	3 XP
Par Meilleur Joueur	5 XP

XP	Titre
6	Expérimenté
16	Vétéran
31	Futur Champion
51	Champion
76	Super Champion
176+	Légende

### Tableau d'expérience (2D6) (p.26)

10	+1M <i>ou</i> +1VA <i>ou</i> Nouvelle Compétence
11	+1AG <i>ou</i> Nouvelle Compétence
12	+1F <i>ou</i> Nouvelle Compétence

Jamais plus de **2** points par rapport à la valeur de base et  $\leq 10$

### Tableau de modification de valeur (p.27)

Nouvelle Compétence simple	+20.000
Compétence double ou +1M ou +1VA	+30.000
+1AG	+40.000
+1F	+50.000

### Tableau des dépenses exponentielles (p.29)

<1.750.000	0	2.200.000 à 2.340.000	40.000
1.750.000 à 1.890.000	10.000	2.350.000 à 2.490.000	50.000
1.900.000 à 2.040.000	20.000	2.500.000 à 2.640.000	60.000
2.050.000 à 2.190.000	30.000	Par palier de 150.000	+10.000

### Catégories de compétences (p.48)

Générale		Agilité	
Anticipation	Frénésie	Bond	Réception
Arracher le ballon	Intrépidité	Équilibre	Saut
Blocage	Joueur Vicieux	Esquive	Sournois
Blocage de Passe	Lutte	Glissade contrôlée	Sprint
Dextérité	Parade	Plongeon	Tacle
Frappe Précise	Poursuite		Plongeant
	Pro		
	Tacle		
Force		Passe	
Blocage Multiple	Esquive en Force	Chef	Passe
Châtaigne	Garde	La Main de Dieu	Passe Rapide
Costaud	Juggernaut	Lancer Précis	Précision
Crâne Épais	Projection	Nerfs d'Acier	
Écrasement	Stabilité		
Mutation			
-Bras Supplémentaires	-Main Démesurée	-Queue Préhensile	-Très Longues Jambes
-Cornes	-Pince / Griffes	-Répulsion	
-Deux Têtes	-Présence Perturbante	-Tentacules	

### Descriptions des Primes de Match (p.49)

Serveuse Bloodweiser	2	50	Pot de vin (Gobelins : 50K)	3	100
Entraînement Complémentaire	4	100	Chef Cuistot (Halflings : 50K)	1	300
Igor (Khemri, Mort-Vivant, Nécromantique, Nurgle)	1	100	Apothicaire local (Sauf Khemri, Mort-Vivant, Nécromantique, Nurgle)	2	100
Sorcier	1	150	Cartes Spéciales	5	≠
Mercenaire	16	≠	Champion	2	≠

### Serveuses Bloodweiser (p.49) (nbr. Max. 2)

+1 pour tous les KO du match (+2 s'il y a 2 serveuses)

### Pots de vin (p.49) (nbr. Max. 3)

2+ pour que l'arbitre revienne sur sa décision d'exclusion et donc pas de TurnOver

### Entraînement Complémentaire (p.49) (nbr. Max. 4)

Une relance d'équipe par entraînement.

### Chef Cuistot Halfling (p.49) (nbr. Max. 1)

Lancer 3D6 au début de chaque mi-temps. +1 relance par 4+ pour l'équipe active et -1 relance pour l'équipe adverse.

### Igor (p.49) (nbr. Max. 1)

Permet de relancer **un** jet de Régénération raté.

### Apothicaire (p.17-49) (nbr. Max. 2)

Une fois par match l'apothicaire peut intervenir pour un joueur qui subi une sortie ou un KO.

Si c'est un KO le blessé devient juste sonné ou placé dans la case "Réserve"

Si c'est une sortie, Relancer directement le jet sur le tableau des sorties (le coach choisi le meilleur résultat). Si en le soignant il obtient "Commotion", le joueur peut être placé sur la case "Réserve"

### Sorcier (p.50) (nbr. Max. 1)

Se joue tout au début du tour de l'équipe OU à la fin du tour d'équipe même s'il s'est terminé par un TurnOver.

**Boule de feu** : Carré de 9 cases. Faire un jet pour chaque joueur, 4+ et le(s) joueur(s) est(sont) plaqué(s) (avec châtaigne).

**Éclair** : Sur un joueur debout, 2+ et il est plaqué (avec châtaigne).

### Mercenaires (p.49)

Coûte 30K de plus que la valeur qu'ils occupent sur le terrain. Ils possèdent la compétence "Solitaire" et pour 50K supplémentaires, ils peuvent avoir une compétence accessible d'un jet simple sur le tableau des compétences. Ils ne jouent qu'un seul match et tous les XP leurs étant attribués seront donc perdu.

### Journaliers (p.29 2.7)

Si votre équipe ne peut aligner 11 joueurs ou plus pour le prochain match, elle peut acquérir un(des) journalier(s). Les journaliers sont des joueurs qui peuvent être **repris 16 (ou 12) fois** sur votre feuille de match. Vous ne pouvez dépasser 11 joueurs (avec les journaliers) pour le prochain match. Un journalier aura la compétence **Solitaire** et ne restera que pour un seul match. *N'oubliez pas que vous avez toujours la possibilité de racheter un journalier en fin de match...*

### Mettre le paquet (MLP) (p.20)

Il est possible d'avancer de 1 ou 2 case(s) supplémentaire(s)  
Lancez 1D6 pour chaque case supplémentaire. Si le résultat est **1**, le joueur tombe dans la case cible et il y a Turnover (Jet d'armure)  
Il est possible, lors d'un Blitz, de mlp pour avancer de cases supplémentaires, afin d'atteindre sa cible pour faire le blocage.

### Agression (p.23)

1 fois par tour d'équipe, un joueur peut commettre une agression sur un adversaire à terre. Jet d'armure : Par joueur (défenseur ou agresseur) n'étant pas dans une zone de tackle adverse, on applique un bonus de " 1 " (pour l'agresseur ou l'agressé). La compétence Garde ne peut pas être utilisée sur une agression.

### Gain de match (p.29 2.2)

$(1D6 + FAME) \times 10.000$  (+10.000 pour le vainqueur du match ou match nul)

Pour le vainqueur, il est possible de relancer le D, mais il est obligé d'accepter le second résultat

### FdP (Facteur de popularité) en fin de match (p.29 2.4)

Perdant ou MN (match nul) 2D6 Gagnant 3D6

Si le résultat du gagnant (ou MN) est supérieur au FdP il gagne 1pt.  
Si le résultat du perdant (ou MN) est inférieur au FdP, il perd 1pt.

### Passes ratés (p.13)

Si une passe ratée arrive finalement dans les mains d'un joueur de l'équipe active, il n'y a pas de TurnOver.

### Transmission (p.20)

Pas de jet pour effectuer la passe (à considérer comme passe parfaite). Mais un jet de réception est nécessaire. La Transmission ne compte pas pour une Réussite. La transmission n'est pas une action de passe, les deux peuvent être faits pendant le même tour.

### Interception (p.22)

Un seul joueur de l'équipe adverse, se trouvant même partiellement sous la règle des portées, peut tenter d'intercepter le ballon.  
Le jet doit se faire avant celui de la passe

### Maladresses et Réussites (p.22)

Sur tous jets de D avant ou après modification, un 1 est toujours un échec et un 6 toujours une réussite.

### Blitz (p.9)

Une fois par tour d'équipe, le coach peut décider de faire un blitz avec un seul de ses joueurs. Le Blitz **compte pour une case** de mouvement

### Les Tirages au sort avec les D

Pour 11 joueurs : 2D6 (résultat -1)

Pour 12 joueurs : 1D6 1D8 (relancer 14 et résultat -1)

Pour 13 joueurs : 1D6 1D8 (résultat -1)

Pour 14 joueurs : 1D6 1D8 (relancer 8 / 1à3 = 1 à 7 / 4à6 = 8 à 14)

Pour 15 joueurs : 1D6 1D8 (1à3 = 1 à 8 / 4à6 = 9 à 15 relancer 8)

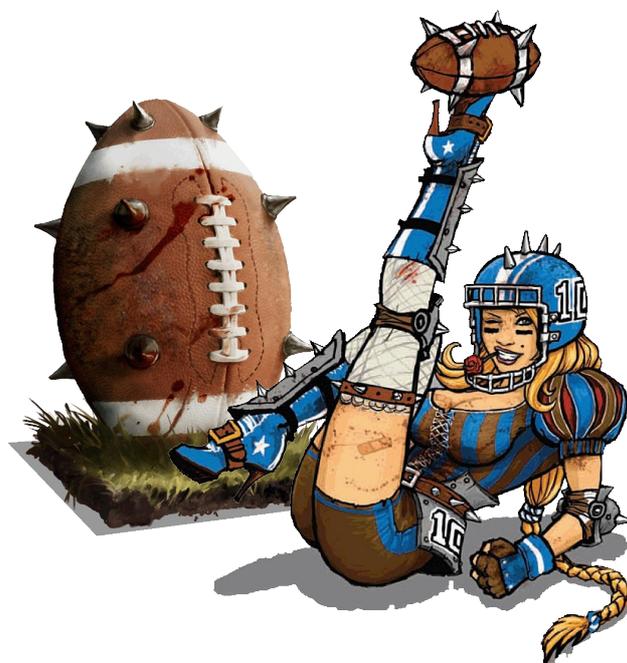
Pour 16 joueurs : 1D6 1D8 (1à3 = 1 à 8 / 4à6 = 9 à 16)

Autres possibilités plus facile ;

- Jetez 1D20 et relancez jusqu'à ce que ça concorde avec un joueur

- Jetez 1D16 et relancez jusqu'à ce que ça concorde avec un joueur

- Jetez 3D6 résultat -2 (relancez si ça ne concorde pas avec quelqu'un)



Équipes et Joueurs		Coût	G	A	F	P	M
<b>Amazones (50)</b>	Trois-Quarts	50	●	●	●	●	
	Lanceuses	70	●	●	●	●	
	Receveuses	70	●	●	●	●	
	Blitzeuses	90	●	●	●	●	
<b>Bas-Fonds (70)</b>	Gobelins des Bas-Fonds	40	●	●	●	●	●
	¼ Skaven	50	●	●	●	●	●
	Lanceur Skaven	70	●	●	●	●	●
	Blitzer Skaven	90	●	●	●	●	●
	Troll de Malepierre	110	●	●	●	●	●
<b>Chaos (60)</b>	Hommes-Bêtes	60	●	●	●	●	●
	Guerriers du Chaos	100	●	●	●	●	●
	Minotaure	150	●	●	●	●	●
<b>Elfes (50)</b>	Trois-Quarts	60	●	●	●	●	
	Lanceurs	70	●	●	●	●	
	Receveurs	100	●	●	●	●	
	Blitzeurs	110	●	●	●	●	
<b>Elfes Noires (50)</b>	Trois-Quarts	70	●	●	●	●	
	Coueurs	80	●	●	●	●	
	Assassins	90	●	●	●	●	
	Blitzeurs	100	●	●	●	●	
	Furies	110	●	●	●	●	
<b>Elfes Sylvains (50)</b>	Trois-Quarts	70	●	●	●	●	
	Receveurs	90	●	●	●	●	
	Lanceurs	90	●	●	●	●	
	Danseurs de Guerre	120	●	●	●	●	
	Homme-Arbre	120	●	●	●	●	
<b>Gobelins (60)</b>	Gobelins	40	●	●	●	●	
	Bombardier	40	●	●	●	●	
	Bâton à ressort	70	●	●	●	●	
	Barjot	40	●	●	●	●	
	Fanatiques	70	●	●	●	●	
	Trolls	110	●	●	●	●	
<b>Halflings (60)</b>	Halflings	30	●	●	●	●	
	Hommes Arbres	120	●	●	●	●	
<b>Hauts Elfes (50)</b>	Trois-Quarts	70	●	●	●	●	
	Lanceurs	90	●	●	●	●	
	Receveurs	90	●	●	●	●	
	Blitzeurs	100	●	●	●	●	
<b>Hommes-Lézards (60)</b>	Skinks	60	●	●	●	●	
	Saurus	80	●	●	●	●	
	Kroxigor	140	●	●	●	●	
<b>Humaines (70)</b>	Trois-Quarts	50	●	●	●	●	
	Receveurs	70	●	●	●	●	
	Lanceurs	70	●	●	●	●	
	Blitzeurs	90	●	●	●	●	
	Ogre	140	●	●	●	●	
<b>Khemris (70)</b>	Squelettes	40	●	●	●	●	
	Thro-Ras	70	●	●	●	●	
	Blitz-Ras	90	●	●	●	●	
	Gardiens des tombes	100	●	●	●	●	
● = Simple / ● = Double							

Équipes et Joueurs		Coût	G	A	F	P	M
<b>Morts-Vivants (70)</b>	Squelettes	40	●	●	●	●	
	Zombies	40	●	●	●	●	
	Goules	70	●	●	●	●	
	Revenants	90	●	●	●	●	
	Momies	120	●	●	●	●	
<b>Nains (50)</b>	Bloqueurs	70	●	●	●	●	
	Coueurs	80	●	●	●	●	
	Blitzeurs	80	●	●	●	●	
	Tueurs de Trolls	90	●	●	●	●	
	Roule-mort	160	●	●	●	●	
<b>Nains du Chaos (70)</b>	Hobgobelins	40	●	●	●	●	
	Bloqueurs Nains du Chaos	70	●	●	●	●	●
	Centaures Taureaux	130	●	●	●	●	
	Minotaure	150	●	●	●	●	●
<b>Necromantiques (70)</b>	Zombies	40	●	●	●	●	
	Goules	70	●	●	●	●	
	Revenants	90	●	●	●	●	
	Golem de Chair	110	●	●	●	●	
	Loups-Garous Néromantiques	120	●	●	●	●	
<b>Nordiques (60)</b>	Trois-Quarts	50	●	●	●	●	
	Lanceurs	70	●	●	●	●	
	Coueurs	90	●	●	●	●	
	Berserkers	90	●	●	●	●	
	Loups-Garous Nordique	110	●	●	●	●	
	Yéti	140	●	●	●	●	
<b>Nurgles (70)</b>	Pourris	40	●	●	●	●	●
	Pestigors	80	●	●	●	●	●
	Guerriers de Nurgle	110	●	●	●	●	●
	Bête du Nurgle	140	●	●	●	●	●
<b>Ogres (70)</b>	Snotlings	20	●	●	●	●	
	Ogres	140	●	●	●	●	
<b>Orcs (60)</b>	Trois-Quarts	50	●	●	●	●	
	Gobelins	40	●	●	●	●	
	Lanceurs	70	●	●	●	●	
	Bloqueurs Orcs Noirs	80	●	●	●	●	
	Blitzeurs	80	●	●	●	●	
	Troll	110	●	●	●	●	
<b>Pactes du Chaos (70)</b>	Maraudeurs	50	●	●	●	●	●
	Renégat Gobelins	40	●	●	●	●	●
	Renégat Skaven	50	●	●	●	●	●
	Renégat Elfe Noir	70	●	●	●	●	●
	Troll du Chaos	110	●	●	●	●	●
	Ogre du Chaos	140	●	●	●	●	●
	Minotaure	150	●	●	●	●	●
<b>Skavens (60)</b>	Trois-Quarts	50	●	●	●	●	●
	Lanceurs	70	●	●	●	●	●
	Coueurs d'égout	80	●	●	●	●	●
	Blitzeurs	90	●	●	●	●	●
	Rat Ogre	150	●	●	●	●	●
<b>Slanns (50)</b>	Trois-quarts	60	●	●	●	●	
	Receveurs	80	●	●	●	●	
	Blitzeurs	110	●	●	●	●	
	Kroxigor	140	●	●	●	●	
<b>Vampires (70)</b>	Serviteurs	40	●	●	●	●	
	Vampires	110	●	●	●	●	