

# Les différentes tables du jeu

tableau d'agilité

agilité du joueur	1	2	3	4	5	6+
résultat requis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

  

<b>MODIFICATEURS DE RECEPTION</b>			<b>MODIFICATEURS DE PASSE</b>		
Réceptionner une <b>Passé Parfaite</b>		+1	Effectuer une <b>Passé Eclair</b>		+1
Réceptionner une <b>Passé Ratée</b> , un <b>Rebond</b> ou un <b>Renvoi</b>		+0	Effectuer une <b>Passé Courte</b>		+0
Par <b>Zone de Tacle</b> adverse sur le joueur		-1	Effectuer une <b>Passé Longue</b>		-1
<b>MODIFICATEURS D'ESQUIVE</b>			Effectuer une <b>Bombe</b>		-2
Faire un <b>Jet d'Esquive</b>		+1	Par <b>Zone de Tacle</b> adverse sur le lanceur		-1
Par <b>Zone de Tacle</b> adverse dans la case			<b>MODIFICATEURS D'INTERCEPTION</b>		
vers laquelle le joueur tente de se rendre		-1	Tenter une Interception		-2
<b>MODIFICATEURS D'ATTERISSAGE</b>			Par <b>Zone de Tacle</b> adverse sur le joueur		
Tenter d'atterrir après un <b>Lancer Parfait</b>		+0	tendant l'Interception		-1
Tenter d'atterrir après un <b>Lancer Raté</b>		-1	<b>MODIFICATEURS DE RECUPERATION</b>		
Par <b>Zone de Tacle</b> sur la case dans laquelle			Récupérer le ballon		+1
le joueur est lancé		-1	Par <b>Zone de Tacle</b> adverse sur le joueur		-1

séquence d'avant et d'après match

<b>avant match</b>
1 - Engager des Francs-Joueurs
2 - Jet Météo
3 - Déterminer le Public
4 - Déterminer le Handicap
5 - Tirage des Cartes Spéciales
6 - Blessures persistantes

<b>après match</b>
1 - Gains des équipes
2 - JPV et jets d'expérience
3 - Jet sur le Tableau de Popularité
4 - Nouveaux joueurs et encadrement
5 - Nouveau classement des équipes

Météo

2	<b>CANICULE</b> lancer 1d6 pour chaque joueur sur un 1 : le joueur s'évanouit et ne peut pas revenir avant le prochain coup d'envoi (n'affecte pas les Slanns)	10-11	<b>AVERSE</b> ballon glissant - malus de -1 à toutes les tentatives d'attraper le ballon, de le ramasser ou de le transmettre
3-4	<b>TRES ENSOLEILLE</b> malus de -1 à toutes les tentatives de passe		
5-9	<b>CLEMENT</b> temps idéal pour un match	12	<b>BLIZZARD</b> tous les joueurs tentant de se déplacer d'une case supplémentaire sur un résultat de 1 ou 2 et seules les passes Eclairs et Courtes peuvent être tentées (N'affecte pas les Norsemen)

## Coup d'envoi

2	<b>EMEUTE</b> lancer 1d6 pour chaque joueur sur un 1 : le joueur s'évanouit et ne peut pas revenir avant le prochain coup d'envoi	7	<b>METEO</b> Effectuez un nouveau jet sur le Tableau de la Météo et appliquez le résultat jusqu'à la fin du match.
3	<b>A MORT L'ARBITRE</b> chaque coach lance deux dé et ajoute son facteur de popularité au résultat. Les fans de celui qui a obtenu le résultat le plus élevé décident que l'arbitre a été acheté et se vengent, son remplaçant est tellement intimidé qu'il ne sifflera aucune pénalité contre l'équipe dont les supporters ont lynché son prédécesseur pour le reste de la mi-temps. Si le résultat est une égalité les fans des deux équipes lynchent l'arbitre et son remplaçant ne sifflera de pénalité contre aucune équipe.	8	<b>SURPRISE</b> L'équipe se lance à l'attaque avant que la défense ne soit prête, la prenant au dépourvu. Tous les joueurs de l'équipe qui reçoit 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 être utilisé pour pénétrer dans la moitié adverse du terrain.
		9	<b>ENTRAINEMENT</b> Chaque coach lance un dé et ajoute son nombre d'Assistant au résultat. Grâce à sa préparation, l'équipe qui obtient le résultat le plus élevé a droit à une relance supplémentaire pour cette mi-temps
4	<b>DEFENSE PARFAITE</b> Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs. En d'autres mots, il peut revoir son placement. L'équipe qui reçoit doit par contre conserver le placement choisi par son coach.	10	<b>BLITZ</b> L'équipe qui engage obtient un tour supplémentaire et peut bouger avant l'équipe qui reçoit. Ce tour n'est pas compris dans le nombre dans le nombre de tours auquel l'équipe a droit pendant cette mi-temps et ceci ne peut donc pas être considéré comme une procédure illégale.
5	<b>SUPPORTERS</b> Chaque coach lance un dé et ajoute son facteur de popularité et ses pom pom girls au résultat. Relancer en cas d'égalité. L'équipe qui obtient le résultat le plus élevé est inspirée par ses supporters et obtient une relance supplémentaire pour cette mi-temps.	11	<b>ROCHER</b> Chaque coach lance deux dés et ajoute son facteur de popularité au résultat. Relancer en cas d'égalité. Les supporters de l'équipe qui obtient le résultat le plus élevé ont lancé un rocher. Déterminez aléatoirement le joueur adverse qui a été touché et effectuez un jet sur le Tableau des Blessures pour déterminer le type de blessure subi. Aucun jet d'armure n'est requis.
6	<b>BOULET DE CANON</b> Le ballon parcourt un nombre de cases égal à deux dés sur le coup d'envoi, au lieu d'un seul dé.	12	<b>INVASION DU TERRAIN</b> Chaque coach lance deux dés et ajoute son facteur de popularité au résultat. Celui qui obtient le meilleur résultat lance 1d6 : le résultat est le nombre de joueurs adverses blessés. Ces joueurs sont désignés aléatoirement et effectuent un jet sur le Tableau des blessures. Aucun jet d'armure n'est requis.

## Nouveau Tableau des Coups d'Envoi.

D66	Evénement	Effet
11	Invasion du terrain	Chaque coach lance 2D6 et ajoute son facteur de popularité. Le plus grand gagne. 1D6 joueurs de l'équipe adverse sont blessés. Faites immédiatement les jets de blessure.
12	A mort l'arbitre	Chaque coach lance 2D6 et ajoute son facteur de popularité. Les fans de l'équipe qui a obtenu le meilleur score mettent l'arbitre dans un état tel qu'il n'aura pas l'occasion d'arbitrer d'autres matchs. Son remplaçant est si intimidé qu'il ne sifflera aucune pénalité contre cette équipe.
13	Lancer de Rocher !	Chaque coach lance 2D6 et ajoute son facteur de popularité. Les fans de l'équipe qui a obtenu le meilleur score ont lancé un rocher. Sélectionnez un joueur de l'équipe adverse au hasard, et faites un jet de blessure.
14	Emeute	Une émeute éclate et perturbe le déroulement du match, avancez les pions d'un D6 tour
15	Acclamation des fans	Chaque coach lance 1D6 et ajoute son facteur de popularité et son nombre de Pom-Pom Girls. L'équipe qui obtient le plus grand résultat reçoit une relance pour le reste du match.
16	Blocage Rapide	Le coach de l'équipe qui reçoit peut faire un blocage (pas un blitz) avec chacun de ses joueurs.
21	Fans huants	Chaque coach lance 1D6 et ajoute son facteur de popularité. Les joueurs de l'équipe, dont le résultat est le plus faible, sont très intimidés. Ils ne peuvent, lors de leur premier tour, se déplacer que s'ils obtiennent un 2+ sur un D6.
22-23	Météo	Lancez un D6, sur un 1-3, le temps se déplace d'un cran vers Canicule, sur un 4-6, d'un cran vers Blizzard.
24	Déplacement Furtif	Chaque joueur de l'équipe qui reçoit peut se déplacer d'une case.
25	Blitz	L'équipe qui envoie a le droit à un tour supplémentaire, elle n'a pas à déplacer son pion tour.
26-31	Frappe Parfaite	Le ballon dévie d'1D3 cases.
32-33	Oops	Le ballon dévie de 2D6 cases.
34-35	Oooops	Le ballon dévie de 3D6 cases.
36	Entraînement	Chaque joueur lance un D6 et ajoute son nombre d'assistants. Le plus grand obtient une relance d'équipe pour la mi-temps.

41	Rocks Stars !	Non loin du stade un groupe de rock connu commence à jouer peut après le coup d'envoi et tous les fans vont assister au concert plutôt qu'au match. Cela n'influe en rien les gains des deux équipes, mais leur facteur de popularité est réduit à zéro pour le reste du match.
42	Défense Parfaite	L'équipe qui envoie peut refaire sa défense.
43	Blitz personnel	Un joueur de l'équipe qui envoie reçoit un blitz gratuit.
44	Hey Baby!	Lancer un D6. Un joueur, déterminé aléatoirement, de l'équipe qui mène au score est séduit par une des créatures du public et décide de l'impressionner. Le joueur reçoit la compétence Pro pour le reste de la mi-temps.
45-46	Surprise	Tous les joueurs de l'équipe qui reçoit peut déplacer ses joueurs d'une case (c'est un mouvement gratuit).
51	Ben ! Alors ?	Au lieu de frapper dans le ballon, le joueur décide de le garder pour lui.
52	J'ai!	Le joueur de l'équipe qui reçoit qui est le plus proche de l'endroit où atterrit la balle se précipite et la rattrape. Pas de jet de dés nécessaires.
53-54	Pause	L'arbitre décide de faire une pause. Il ne signalera plus de procédure illégale jusqu'à la fin du match.
55	On a commencé ?	Seul celui qui a frappé le ballon se rends compte que le match a commencé. Au prochain tour il sera le seul à pouvoir jouer normalement. Tous les autres joueurs de son équipe devront obtenir un 2+ pour pouvoir être activé.
56	Il l'a envoyé ?	Personne dans l'équipe qui reçoit ne s'est rendu compte que le ballon avait été envoyé, ils devront tous obtenir un 2+ pour pouvoir bouger.
61	Encore !	Les fans prennent leur pieds. Après le match, augmenté le facteur de popularité des deux équipes de 1 et ajouter 1 pour chaque équipe au moment de déterminer les gains du match (cela peut arriver plusieurs fois lors d'un match).
62	Qui a dit que la vie était juste ?	Lancer un D6. Un joueur, déterminé aléatoirement, de l'équipe qui a obtenu le plus petit est expulsé. En cas d'égalité, un joueur de chaque équipe est expulsé.
63	Faut que j'y aille	Lancer un D6. L'équipe qui obtient le plus petit voit un de ses joueurs partir. En cas d'égalité, un joueur de chaque équipe s'en va.
64-65	On se fait iéché !	Le match est particulièrement ennuyeux, tous les fans rentrent chez eux. Le facteur de popularité des deux équipes est réduit à 0 pour le reste du match.
66	Mauvais joueur	Le joueur frappe le ballon le plus fort possible et vise un joueur adverse aléatoire sur la ligne centrale. Faites immédiatement un jet de blessure. La balle rebondit d'une case.

## NOUVELLE TABLE DE BLESSURE

Cette table permet de diminuer le risque de mort et de moins favoriser les joueurs qui disposent de châtaigne et joueur vicieux

2-7	Sonné
8-9	Le joueur est KO
10-12	Faire un jet de 1D6 non modifié sur la table suivante

1-3	Sévèrement touché
4-5	Gravement touché
6	Mort

## Tableau des blessures

D66	Résultat	Effets
11-13	Commotion	1 Match d'Arrêt
14-16	Côtes fêlées	1 Match d'Arrêt
21-23	Ligaments arrachés	1 Match d'Arrêt
24-26	Oeil crevé	1 Match d'Arrêt
31-33	Mâchoire fracassée	1 Match d'Arrêt
34-36	Bras Fracturé	1 Match d'Arrêt
41-43	Jambe cassé	1 Match d'Arrêt
44-46	Main écrasée	1 Match d'Arrêt
51-52	Vertèbres démisées	Persistante
53-54	Genou déboîté	Persistante
55-56	Nerf coincé	Persistante
61	Hanche démolie	-1M
62	Cheville détruite	-1M
63	Clavicule défoncée	-1F
64	Cou brisé	-1AG
65	Traumatisme grave	-1AR
66	Fracture du crâne	-1AR

Match d'arrêt : inscrivez M dans la case blessure de la feuille d'équipe, et effacer-le à la fin du prochain match.

Persistante : 1 match d'arrêt, voir ci-dessus. De plus inscrivez P dans la case blessure de la feuille d'équipe. Lancez un dé avant chaque match pour chaque blessure persistante dont un joueur souffre. Sur un 1, le joueur manque le match.

-1MA, F, AG, AR : 1 match d'arrêt, voir ci-dessus. De plus modifiez la caractéristique sur la feuille d'équipe. Cependant, aucune caractéristique ne peut être modifiée de plus de 2 points. Ignorez les blessures supplémentaires.

## Tableau d'avancement

Par réussite 1 PE  
 Par sortie 2 PE  
 Par interception 2 PE  
 Par Touchdown 3 PE  
 Par titre de JPV 5 PE

PE	Appellation	Jets d'Expériences	Vieillessement
0-5	Débutant	Aucun	-
6-10	Novice	Un	3+
11-25	Expérimenté	Deux	4+
26-50	Expert	Trois	5+
51-100	Vétéran	Quatre	6+
101-150	Héros	Cinq	7+
151-250	Super héros	Six	8+
251-500	Champion	Sept	9+
501-1000	Star	Huit	10+
1001 et +	Demi Dieu	Neuf	11+

## tableau des jets d'expérience

2D6	Résultat
2-9	Nouvelle Compétence.
10	Augmentez le M du joueur d'1 point.
11	Augmentez l'AG du joueur d'1 point.
12	Augmentez la F du joueur d'1 point.

## Classements de l'équipe

Public	0-99	100-125	126-150	151-175	176-200	201-250	251+
0-15000	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0
15001-30000	+2	+1	+0	+0	+0	+0	+0
30001-45000	+3	+2	+1	+0	+0	+0	+0
45001-60000	+4	+3	+2	+1	+0	+0	+0
60001-75000	+5	+4	+3	+2	+1	+0	+0
75001-100000	+6	+5	+4	+3	+2	+1	+0
100000+	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1

Match Gagné : +1

Gains=(dé+Modificateur)X10000

## Tableau des handicaps

Différences de classement	Bonus de cartes	Bonus de JPV
0-10	0	0
11-20	1	0
21-30	1	1
31-50	2	1
51-75	2	2
76-100	3	2
101+	3	3

## Tableau d'avancement de la popularité

D6	Résultat
1 ou moins	Popularité en baisse de 1 points
2-5	Popularité inchangée.
6 ou plus	Popularité en hausse de 1 points.

Gain du match.....	+1	L'équipe inflige 2 sorties ou +...	+1
Perte du match.....	-1	Demi-finale de Tournoi.....	+1
A réussi 2 Td ou +.....	+1	Finale de tournoi.....	+2

## Mode de calcul du coût des joueurs

Il faut tester le joueur et son coût avec de l'officialiser

<b>Valeur de départ</b>	
Tous les joueurs commencent avec une valeur de 5 modifiée par les valeurs ci-dessous :	
<b>Mouvement</b>  M 2 = -4 M 3 = -3 M 4 = -2 M 5 = -1 M 6 = 0 M 7 = +2 M 8 = +3  <b>Force</b>  + ((F - 3) * 3)  <b>plus</b> un bonus de 3 points Si F > 3.  <b>plus</b> un autre bonus de 3 points Si F > 6.	<b>Agilité</b>  + ((Ag - 3) * 2)  <b>Armure</b>  Ar 6 = -3 Ar 7 = -2 Ar 8 = -0 Ar 9 = 1 Ar 10 = 3  <b>Compétences &amp; autres</b>  +1 Frappe précise / Blocage de passe / Poursuite / Glissade contrôlée / Tacle Plongeant / Esquive en force / Passe rapide  + 3 Blocage Esquive  +2 les autres compétences et mutations

### Coût en PO

Si la valeur est égale à 10 ou moins, alors la valeur du joueur est :

Prix en PO = points x 10 000

Si la valeur est supérieure à 11, alors la valeur du joueur est :

Prix en PO = 100 000 + ((points - 10) \* 5,000)