

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 coaches 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 coaches lancent 1D3 + leur FAME + Assistants. Une relance supplémentaire pour chaque équipe en cas d'égalité |
| 9 | Surprise | TOUS les joueurs à la réception peuvent avancer 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 coaches lancent 1D6 + FAME. Un rocher est lancé au hasard, sur un joueur sur le terrain de chaque équipe en cas d'égalité |
| 12 | Invasion de terrain | Les coaches lancent 1D6 + FAME pour chaque joueur de l'équipe adverse. 6+ le joueur est sonné. Les joueurs avec Chaîne et Boulet seront KO. Un 1 avant l'ajout du FAME est toujours un échec |

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.

Valeur d'équipe (p.25)

Pour obtenir la valeur d'équipe, additionnez les :

- Prime de match
- Dépenses exponentielles
- Valeur des joueurs avec le coût de leur nouvelle compétence
- Assistants
- Relances
- Facteur de popularité

On ne tient pas compte donc des :

- Pompom girls
- Joueurs blessés qui ne participent pas au match

Dispersion (p.6-12-13)

| Coup d'envoi | Passé Ratée | Renvois |
|--|--|--|
| 1D8 pour la direction + 1D6 case(s) de distance | 3 X 1D8 de direction de 1 case de distance | 1D6 de direction sur le gabarit de renvoi et 2D6 de distance (pas d'interception possible, sauf compétence Plongeon) |
| 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 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 Ecrasée | |
| 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+ le joueur devra ajouter +1 sur le tableau 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 ≤ 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 |

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 tacle adverse, +1

Gain de match (p.29 2.2)

(1D6 + FAME) x 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 match nul 2D6 Gagnant 3D6

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

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 |

Passes ratées (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

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 | |

| Équipes et Joueurs | | Générale | Agilité | Force | Passé | Mutation |
|-----------------------|------------------------|----------|---------|-------|-------|----------|
| <i>Amazones</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceuses | ● | ● | ● | ● | |
| | Receveuses | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeuses | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Bas-Fonds</i> | Gobelins des Bas-Fonds | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ¾ Skaven | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Lanceur Skaven | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Blitzer Skaven | ● | ● | ● | ● | ● |
| <i>Chaos</i> | Hommes-Bêtes | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Guerriers du Chaos | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Minotaure | ● | ● | ● | ● | ● |
| <i>Elfes</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Receveurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Elfes Noires</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Coueurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Assassins | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Elfes Sylvains</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Receveurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Danseurs de Guerre | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Gobelins</i> | Gobelins | ● | ● | ● | ● | |
| | Bombardier | ● | ● | ● | ● | |
| | Bâton à ressort | ● | ● | ● | ● | |
| | Barjot | ● | ● | ● | ● | |
| | Fanatiques | ● | ● | ● | ● | |
| | Trolls | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Halflings</i> | Halflings | ● | ● | ● | ● | |
| | Hommes Arbres | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Hauts Elfes</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Receveurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Hommes-Lézards</i> | Skinks | ● | ● | ● | ● | |
| | Saurus | ● | ● | ● | ● | |
| | Kroxigor | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Humaines</i> | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Receveurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Ogre | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Khemris</i> | Squelettes | ● | ● | ● | ● | |
| | Thro-Ras | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitz-Ras | ● | ● | ● | ● | |
| | Gardiens des tombes | ● | ● | ● | ● | |

● = Simple / ● = Double

| Équipes et Joueurs | | Générale | Agilité | Force | Passé | Mutation |
|------------------------|-----------------------------|----------|---------|-------|-------|----------|
| <i>Morts-Vivants</i> | Squelettes | ● | ● | ● | ● | |
| | Zombies | ● | ● | ● | ● | |
| | Goules | ● | ● | ● | ● | |
| | Revenants | ● | ● | ● | ● | |
| | Momies | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Naines</i> | Bloqueurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Coueurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Tueurs de Trolls | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Nains du Chaos</i> | Roule-mort | ● | ● | ● | ● | |
| | Hobgobelins | ● | ● | ● | ● | |
| | Bloqueurs Nains du Chaos | ● | ● | ● | ● | ● |
| <i>Necromantiques</i> | Centaures Taureaux | ● | ● | ● | ● | |
| | Minotaure | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Zombies | ● | ● | ● | ● | |
| | Goules | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Nordiques</i> | Revenants | ● | ● | ● | ● | |
| | Golem de Chair | ● | ● | ● | ● | |
| | Loups-Garous Nécromantiques | ● | ● | ● | ● | |
| | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Nurgles</i> | Coueurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Berserkers | ● | ● | ● | ● | |
| | Loups-Garous Nordique | ● | ● | ● | ● | |
| | Yéti | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Ogres</i> | Pourris | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Pestigors | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Guerriers de Nurgle | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Bête du Nurgle | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Snotlings | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Orcs</i> | Ogres | ● | ● | ● | ● | |
| | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | |
| | Gobelins | ● | ● | ● | ● | |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Pactes du Chaos</i> | Bloqueurs Orcs Noirs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Troll | ● | ● | ● | ● | |
| | Maraudeurs | ● | ● | ● | ● | ● |
| <i>Skavens</i> | Renégat Gobelins | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Renégat Skaven | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Renégat Elfe Noir | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Troll du Chaos | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Ogre du Chaos | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Trois-Quarts | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Lanceurs | ● | ● | ● | ● | ● |
| Coueurs d'égout | ● | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Slanns</i> | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Rat Ogre | ● | ● | ● | ● | ● |
| | Trois-quarts | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Vampires</i> | Receveurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Blitzeurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Kroxigor | ● | ● | ● | ● | |
| <i>Vampires</i> | Serviteurs | ● | ● | ● | ● | |
| | Vampires | ● | ● | ● | ● | |

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 est placé sur dans la case "Réserve"

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"

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

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

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

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

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

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

Mercenaires (p.49)

Coûte 30K de plus que la valeur qu'il occupe 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 leur étant attribués seront donc perdu.

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 joueur est plaqué (avec châtaigne).

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

Journaliers (p.29 2.7)

Si votre équipe compte moins de 11 joueurs pour débiter un 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 et en aucun cas vous ne pourrez avoir plus de 16 joueurs (incluant les joueurs blessés). Un journalier aura la compétence **Solitaire** et ne restera que pour un seul match.

3 Types de Ballon (règles de Star League BB)

Standard

Ballon à pointes

Tous les jets ratés pour attraper ou récupérer le ballon (mais pas les jets d'interception) sont traités comme si le joueur venait de se faire attaquer par un adversaire avec la compétence Poignard. De plus le porteur du ballon acquiert temporairement la compétence Poignard.

Ballon métallique à pointes

1D6 ≤ F pour ramasser le ballon.

La table des portées est diminuée de 1 (Passe Éclair = Passe Courte, etc.), pas de bombe possible. Un malus de 1 est à appliquer pour le receveur.

+ Caractéristiques du ballon à pointes.

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 pou l'équipe adverse.

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)

4 Terrains Spéciaux (règles de Star League BB)

Glace

Sur un jet de MLP, un 2 entraîne également une glissade. (N'affecte pas les Nordiques)

Les jets météo sont changés comme suit :

2 - 3 Très ensoleillé : Malus de 1 pour toutes les passes (sauf transmission)

4 - 8 Clément : Temps idéal pour un match

9 - 10 Averse : Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon

11 - 12 Blizzard : Uniquement passes éclairs et courtes. 1,2 et 3 en MLP tombe à terre (1 et 2 pour les Nordiques)

Sable

Sur un jet de MLP, un 2 entraîne également une chute à cause d'une motte de sable. (N'affecte pas les Hommes-Lézards)

Les jets météo sont changés comme suit :

2 - 3 Canicule : 1D6 après chaque mi-temps ou TD pour les joueurs sur le terrain. Un 1 au début de mise en jeu, le joueur s'évanouit et devient réserviste

4 - 5 Très ensoleillé : Malus de 1 pour toutes les passes (Sauf Transmission)

6 - 10 Clément : Temps idéal pour un match

11 - 12 Averse : Malus de 1 pour : attraper, intercepter ou ramasser le ballon

Astrogranit

Sur tous les jets d'armure, ajouter 1 au résultat des dés. Météo normale

Terraflex

Sur tous les jets de blessure, retirer 1 au résultat des dés. Météo normale

Couvert

Peut être combiné avec les autres types de terrain. Pas d'effets météo sur ce terrain. Seulement pour le Dungeon Bowl.

Descriptions des Primes de Match (p.49)

| | | | | | |
|---|----|-----|---|---|-----|
| Serveuse Bloodweiser | 2 | 50 | Pot de vin Gobelins : 50 | 3 | 100 |
| Entraînement Complémentaire | 4 | 100 | Chef Cuistot Halflings : 100 | 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 | ≠ |

Règle de Star League BB :

On commence toujours avec une équipe de 1000K, 11 joueurs minimum et au moins 1 facteur de Popularité (une équipe déjà créée sur cette base est valable);

Les cartes d'événement sont inclus dans les achats du porte feuille (mais s'ajoutent dès le prochain match à la valeur d'équipe car elles sont toujours valable tant qu'on ne les a pas utilisées);

L'équipe local est d'un commun accord ou par tirage au sort avant le match. Le type de ballon est choisi par l'équipe local;

Chaque équipe à son propre terrain : Herbe, Sable, Glace, Astrogranit et Terraflex;

Un champion ne peut pas se trouver à deux endroits en même temps, sur le terrain (local et visiteur) et dans un autre match. S'il meurt, il restera disponible pour toutes les autres équipes de la ligue;

Un coach peut "louer" les services d'un joueur expérimenté, appartenant à la Star Ligue, d'une autre équipe avec les achats du porte-feuille; (voir plus loin)

La règle des 4 minutes n'est pas obligatoire mais souhaitée;

Toutes les autres règles du LdR 5 FR sont appliquées ! (sauf les règles optionnelles qui ne sont pas mentionnées ci-dessus).

Pour les équipes de la ligue :

Gains supplémentaires.

Les gagnants reçoivent 20K

Les perdants et match nul reçoivent 10K

Le Titre de Meilleur Joueur ne sera jamais attribué à un joueur mort.

Louer un joueur

Le fait de "louer" les services d'un joueur, est une façon facile de gagner de l'argent pour un coach.

Seulement, il y a quand même des conditions :

Un joueur qui part jouer pour un match dans une autre équipe, reçoit pour ce match la compétence solitaire ;

Un joueur ayant la compétence Chef, perd temporairement sa compétence pour le match ;

Un joueur ayant déjà la compétence Solitaire ou Arme Secrète, ne peut pas aller dans une autre équipe ;

Un mort-vivant ne peut pas aller dans une équipe non dirigée par un nécromancien ;

Un homme qui va jouer dans une équipe dirigée par un nécromancien, peut alors acheter un apothicaire ;

Tous les XP sont appliqués normalement au joueur "loué", mais si un joueur peut recevoir une nouvelle compétence, c'est le propriétaire du joueur qui va faire le jet de dés et la choisir ;

Un joueur (autre qu'un vampire) jouant pour une équipe Vampire sera considéré, lors d'une "soif de sang", comme serviteur.

Peu importe la(es) modification(s) apportée(s) lors du transfert, le joueur ne change en rien sa valeur !

Un coach ne peut pas volontairement tuer ou envoyer à une mort certaine un joueur "louer", de plus si ce joueur est gravement blessé et que le coach à encore un apothicaire, il est obligé de le soigner !

Le coût que l'équipe doit investir pour avoir un joueur, est la valeur de ce dernier.

Le propriétaire qui loue son joueur reçoit la moitié de la valeur, l'autre moitié est "gelée" jusqu'à la fin du match. Si le joueur meurt, le propriétaire reçoit le reste (soit les 50 autres pour-cent); Si le joueur est toujours vivant à la fin du match, le reste est reversé au locataire.

Règles de ligues pour plus de 2 joueurs.

Tout d'abord il faut que tous les coaches soient d'accord pour pratiquer ce genre de rencontre.

Dans le cas de 2 joueurs par équipe:

- Chaque coach choisit 6 à 8 joueurs de sa propre équipes. Pas plus, pas moins.
- Les coaches ne jouent que ses propres joueurs, sauf si l'autre coach l'autorise.
- On prend la totalité des relances des deux équipes mais ne peut pas dépasser 8 (forcement). La valeurs des relances est égale à la plus grande des valeurs.
- Tous les joueurs gardent leurs compétences mais ajoute : Animosité (qui ne modifiera pas la valeur du joueur et qui sera retiré en fin de match)
- L'utilisation des relances est un arrangement entre les coaches, mais toujours une seule relance par tour d'équipe.
- Si un joueur commet un Turn Over, c'est valable aussi pour le deuxième coach.
- Toutes les règles de passe s'appliquent à l'équipe, donc un seul des deux coaches pourra faire une passe.
- De même pour le Blitz et autres actions uniques par tour
- Chaque coach peut avoir son propre apothicaire (il faudra ajouter à la valeur d'équipe)
- Le facteur de popularité est additionné, mais on soustrait au résultat 2D6 (0 est le minimum, pas de chiffre négatif). Si le résultat est 0 considérez que les supporters sont trop dégouter pour venir voir un match comme celui là.
- Les assistants coaches et Pom pom girls s'additionnent

Il faut calculer ensuite la nouvelle valeur de l'équipe:

- Prime de match
- Dépenses exponentielle
- Valeur des joueurs
- Assistants
- Relances modifiées
- Facteur de popularité modifié

Fin de match:

- Un meilleur joueur est attribué à un seul joueur tiré au hasard;
- Les gains sont divisés en deux.

En cas de victoire :

- Le facteur de popularité ne change pas.

En cas de match nul ou de défaite :

- Lancez 1D6. Si vous faites 1 vous perdez 1 pt de popularité.