

Les stades

On commence à chaque match à déterminer sur quel type de stade le match se déroule. Un peu à la façon des coups d'envoi avec 2d6.

2-3 Stade non standard, 4-5 stade improvisé, 6-8 stade normal, 9-10 stade luxueux, 11-12 fans locaux. Puis, on jette un D6 et on se réfère au tableau du stade concerné.

Non standard :		Stades improvisés :	
1	Inondé : -1 au jet d'armure en cas de mettre le paquet ou d'esquive raté. Jet à 2+ nécessaire pour sortir de l'état sonné	1	Officiels apathiques : chaque joueur gagne 1 pot de vin
2	En pente : 1-3 en pente vers l'équipe qui reçoit, 4-6 en pente vers l'équipe qui engage. En cas de rebond, utiliser le gabarit de renvoi (et non le gabarit de dispersion) dans le sens de la pente. Tout joueur peut effectuer un 3e GFI s'il cela l'amène plus près de la zone d'en-but en bas de a pente. Changement de côté à la mi-temps.	2	Gradins inconfortables: à la fin de chaque drive, chaque coach lance 1d6, sur un 1 il perd 1 de FAME ce qui peut l'amener à une FAME négative (Note : les gains en fin de match ne peuvent être <0)
3	Glacé : après avoir rebondi, le ballon rebondi à nouveau dans la direction déterminée par le gabarit de dispersion. Si un joueur est mis au sol, il glisse d'une case en utilisant le gabarit de dispersion. S'il arrive dans une case occupée, il ne glisse pas, s'il arrive sur le ballon, celui-ci rebondit. S'il glisse en dehors du terrain, faites un jet de blessure comme d'habitude.	3	Trappes faciles à déceler : si un joueur se déplace volontairement ou non sur une case trappe, traité cela comme s'il allait dans le public. Si la balle tombe sur une case trappe, elle se déplace d'1d6 case en utilisant le gabarit de dispersion.
4	Astrogranite : +1 aux jets d'armure, en cas de mettre le paquet raté : 1d6 sur 1-3 le joueur est au sol, sur 4-6 le joueur reste debout, pas de turn over mais ce joueur ne peut plus mettre le paquet ce tour.	4	Lignes effacées : à chaque engagement, l'équipe qui engage (qui kick) peut déplacer la LOS (ligne de milieu de terrain) d'une case en avant ou en arrière. Pas de limite de joueurs sur les côtés.
5	Sol irrégulier : -1 MV (min 3) , peut mettre le paquet 3 fois	5	Cherche matchs désespérément : chaque équipe gagne 1d6 x 10 000 PO supplémentaire à la fin du match
6	Pierre : si le ballon rebondit sur une case vise, il rebondit une (seule) fois de plus. +1 aux jets de blessure.	6	Donjon mal construit : les joueurs exclus reviennent de la même manière que les KO mais sur un 5+
Stade luxueux		Fans locaux	
1	Stands de produits dérivés : lors de la phase de gains chaque joueur lance 1d3 et ajoute le résultat à ses gains	1	Public alcoolisé : avant de tirer au sort le coup d'envoi, lancer 1D6. Sur un 1 (ou 1-2 en seconde mi-temps ou en prolongation) lancer 1d6 à la place : 1- à mort l'arbitre, 2-3 émeute, 4-5 rocher, 6 invasion du terrain
2	Réputation d'accueillir des matchs spectaculaires : à la phase de choix des primes de match, chaque joueur lance 1D6, chaque équipe gagne la somme des 2 dés x 10 000 Po en prime de match au choix.	2	Foule agitée : chaque équipe gagne +1 au fame (max +2), ajouter 1 au jet de blessure du public.
3	Studio de Cabalvision : les champions coûtent 50 000 de moins (min 10 000) pour les deux joueurs, les joueurs ajoutent 3 aux dés lors de l'évolution de la FAME à la fin du match.	3	60 millions de sélectionneurs : si un joueur agresse et que la cible est sortie du terrain, lancer 1D6, sur 1-3 le joueur est exclus comme s'il avait fait un double sur l'armure ou la blessure.
4	Centre de soin : chaque équipe gagne un apothicaire en plus de ceux qu'elle a déjà. Si elle ne peut avoir d'apothicaire, elle gagne une relance.	4	Pacifistes: si un joueur est sonné, Ko ou blessé par un coup d'envoi, il n'a rien sur un 4+. Si un joueur est poussé dans le publique, il n'a rien sur 4+ → réserve
5	Terrain muré : les joueurs ne peuvent aller dans le public, ils sont mis à terre sur place (même s'ils n'ont été que repoussés) et on lance un jet d'armure. Si le ballon sort, il rebondit au lieu d'être lancé par le public d'1d3 cases au lieu de 2d6.	5	Touristes : au début de chaque drive lancer 1d6 : sur 1-2 une partie du public quitte le stade et les deux équipes perdent -1 FAME (peut être négatif mais pas de gains négatif à la fin du match). Si le ballon sort du terrain, lancer 1D6 en retirant 1 à chaque fois qu'une partie du public a quitté le stade ; sur 4+ la balle revient normalement, sinon rentre en jeu à la fin du tour suivant (toujours depuis la case par laquelle elle est sortie)
6	Sièges confortables : au début de chaque drive après le premier, chaque joueur lance 1d3 et ajoute son Fame. Si le résultat est supérieur (strictement) au nombre de relances d'équipe qu'il lui reste, il en gagne une.	6	Ambiance solennelle : FAME 0 pour les deux équipes durant le jeu (compté normalement pour la phase d'après match). Les pom-pom girls n'ont pas d'effet. Si un joueur est poussé dans le public, il peut revenir en jeu après que le joueur ai décidé s'il poursuit ou non. Ils reviennent sur la case où ils étaient ou sur la case libre la plus proche le long de la ligne (au choix du coach dont la fig a été poussée). Si la victime était mise à terre, elle revient à terre et le jeu d'armure est tiré normalement.

A la fin du match on peut demander à devenir résident du stade sur lequel on vient de jouer.

À la phase de gains, lancer 1d6

+1 si l'équipe a gagné

-1 si l'équipe a perdu

+2 si l'équipe a un sponsor majeur

+2 si l'équipe a 8+ en pop

+4 si l'équipe a 13+ en pop

5 ou moins -refusé.

6-8 -accepté mais ça nous coûte les gains du match. (le coach peut refuser)

9+ -accepté sans conditions.

On conserve évidemment les caractéristiques du stade et on peut lui donner un petit nom

Si les deux équipes souhaitent devenir résidentes du stade, elles lancent toutes les deux 1d6, le contrat est proposé seulement à celle qui fait le résultat le plus élevé, en cas d'égalité, aucune proposition n'est faite.

Une équipe ne peut être résidente qu'un seul stade mais peut rompre le contrat au prix de 50 000 PO.

Être résident d'un stade ne garanti pas que l'on joue dessus systématiquement. Avant le jet qui détermine le stade, si au moins une équipe est résidente, le 2 coachs lancent 1d6. Le gagnant jette les 2d6 sur le tableau des stades. Si le résultat 6-8 (stade normal) est tiré, le match se déroule sur un stade normal, pour tout autre résultat, le joueur peut choisir de jouer sur le stade déterminé ou dans son stade résident.

Jouer à domicile dans le stade ou on est résident:

-d3 fan en plus.

-Les joueurs dans le public n'ont rien sur 5+ → en réserve

-l'adversaire à + 50k de primes de match.

En cas de défaite (sur n'importe quel terrain!) l'équipe peut perdre son stade. Lancer 1d8 (on peut payer une ou plusieurs fois 30 000 PO pour diminuer le résultat du jet d'un point à chaque fois) sur un 8 (pur quelque soient les modifs) ou si le résultat est supérieur à la pop de l'équipe, le stade est perdu.

Possibilité d'acheter le stade dont on est résident pour 250K.

-si on gagne un match **sur le terrain dont on est propriétaire**, l'équipe gagne en plus $(d3+FAME) \times 10\,000$ PO

-si on perd sur le terrain dont on est propriétaire, on retire $(d3-FAME) \times 10\,000$ PO aux gains (min 0)

Une équipe propriétaire ne peut pas perdre son stade !

Épargner pour se payer un stade.

On peut « placer » son argent par tranche de 70 000 à la fin de chaque match pour épargner 50 000 et réduire le prix du stade d'autant). Cela évite d'avoir à stocker de l'argent (voir nouvelles règles d'erreurs coûteuses)

Possibilité de revendre son stade tout en restant résident, lancer 1d6

arnaqué : revente $2d6 \times 10\,000$ PO

vente à perte : revente $100\,000 + 2d6 \times 10\,000$

rentre dans ses frais : revente 250 000