

## SÉQUENCE D'APRÈS-MATCH

### 1. HOMME DU MATCH

- \* Calculez le nombre d'**Acclamations** obtenu par les deux équipes pendant ce match (*Points obtenus grâce aux tests de fans*).
- \* L'équipe ayant obtenu le plus de *Points d'Acclamations* aura à déterminer au hasard le joueur le plus populaire du match. Ce dernier gagne un Point d'Expérience supplémentaire (+1 XP).
- \* Ne prenez pas en compte tout joueur décédé, qui n'a pas joué pendant ce match, les MVP et les agents libres.
- \* Si aucune des deux équipes n'a obtenu de *Points d'Acclamations*, le titre d'*Homme du Match* n'est pas attribué.
- \* Si les deux équipes ont obtenu le même nombre de *Points d'Acclamations*, on détermine un titre d'*Homme du Match* pour les deux équipes.

### 2. RÉSULTATS

- \* Si le match se termine par une victoire écrasante à 7 points :  
Vainqueur : 3 points de Ligue / Perdant : 0 point de Ligue.
- \* Tout autre résultat :  
Vainqueur : 2 points de Ligue / Perdant : 1 point de Ligue.  
Match Nul : 1 point de Ligue pour chaque Coach.
- \* Indiquez au Sponsor de la Ligue le résultat du match. Ce dernier mettra à jour les détails Table de la Ligue.

**IMPORTANT** : Ces Points vont permettre de déterminer les Gains des deux équipes après leur match.

### 3. PROGRESSION DES JOUEURS

- \* Chaque joueur gagne 1 Point d'Expérience (XP) pour chaque action réussie suivant le tableau ci-contre :
- \* Un joueur ne peut obtenir qu'une seule Progression après chaque match.
- \* Chaque rang obtenu augmente la valeur du joueur de 5mc.
- \* Les MVP et Agents Libres ne gagnent pas de Point d'Expérience.
- \* Un joueur doit gagner autant de XP que le rang de son prochain niveau (*ex. un joueur de rang 1 doit obtenir 2XP pour atteindre le rang 2*).

#### Progression des Joueurs

Cause	Qui peut gagner de l'Expérience
Marquer un Strike à 3 ou 4 Points	Striker ou Jack
Blesser un adversaire pour 3 Tours	Tous les Joueurs
Tuer un adversaire	Tous les Joueurs
Homme du Match	Tous les Joueurs

Lorsqu'un joueur atteint un nouveau rang, il doit effectuer un jet de Dé sur une des Tables de Progression ci-dessous.

Il y a plusieurs Tables de Progression pour chaque type de joueurs. Le Coach doit choisir sur quelle Table il veut réaliser son Jet de Progression.

Ces Tables sont réservées à **chaque type de Joueurs** (*Striker, Jack et Guard*)

Un Coach peut choisir d'utiliser une des Tables d'Entraînement Spécial au lieu des Tables de Progression des Joueurs.

Pour réaliser un Jet de Progression sur la Table d'**Entraînement Spécial**, vous devrez sacrifier un de vos Dés de Coaching (à enlever de votre Fiche d'Équipe).

Si le Joueur ne peut pas avoir le résultat du Jet de Progression, il peut alors choisir n'importe quel autre résultat de la même Table.

Si le joueur possède toutes les Progressions d'une même Table, il peut alors choisir d'effectuer sa Progression sur n'importe quelle autre Table de n'importe quel rôle (excepté les Tables d'Entraînement Spécial).

Il y a quelques limitations pour ces avancements :

- \* Un joueur ne peut améliorer un de ces caractéristiques **qu'une seule fois** (*Force, Rapidité et Habilité*).
- \* Une caractéristique **ne peut pas être améliorée au-delà de 3+**.
- \* Un joueur ne peut pas avoir deux fois la même compétence (*excepté Chanceux/Très Chanceux*)

### Tables des Jets de Progression

Choisissez une des Tables de Progression en fonction du Joueur avancé. Sacrifiez un de vos Dés de Coaching pour les Tables d'*Entraînement Spécial*.

#### Striker 1

Dé	Avancement
1	Roulade
2	Bond
3	Dextérité
4	Backflip
5	Habilité (max 3+)
6	Choisir dans ce tableau

#### Striker 2

Dé	Avancement
1	Frimeur
2	Manipulation
3	Dextérité
4	Détente
5	Habilité (max 3+)
6	Choisir dans ce tableau

#### Jack 1

Dé	Avancement
1	Interférence
2	Force (max 3+)
3	Rapidité (max 3+)
4	Habilité (max 3+)
5	Choisir dans ce tableau
6	Choisir dans le tableau des Gardes, Demis ou Buteurs

#### Jack 2

Dé	Avancement
1	Manipulation
2	Vigilant
3	Détente
4	Glissade
5	Mains Sûres
6	Choisir dans le tableau des Gardes, Demis ou Buteurs

#### Guard 1

Dé	Avancement
1	Même pas mal
2	Acharnement
3	Keeper (Gardien)
4	Stable
5	Force (max 3+)
6	Choisir dans ce tableau

#### Guard 2

Dé	Avancement
1	Même pas mal
2	Détente
3	Récupération rapide
4	Vision circulaire
5	Force (max 3+)
6	Choisir dans ce tableau

#### Entraînement Spécial 1

Dé	Avancement
1	Chanceux / Très Chanceux
2	Même pas mal
3	Dur à cuire
4	Backflip
5	Force, Rapidité ou Habilité
6	Choisir dans ce tableau

#### Entraînement Spécial 2

Dé	Avancement
1	Récupération rapide
2	Zig-zag
3	Vigilant
4	Vision circulaire
5	Force, Rapidité ou Habilité
6	Choisir dans ce tableau

## 4. REVENUS DE L'ÉQUIPE

### \* Déterminez les Gains Financiers de l'Équipe.

Les Gains sont estimés en millions de crédits (mc).

Les Gains d'une équipe varient de façon imprévisible, vu qu'ils dépendent du succès de la vente des crèmes glacées et t-shirt aux couleurs de chaque équipe, de l'affluence du public, des droits de diffusion tri-vid, etc.

**Lancez 1 Dé par point de Ligue obtenu pour votre victoire ou votre défaite (voir Séquence d'Après-match, Résultats), plus 1 Dé pour chaque tranche de 10 Points de Rang de différence supérieure entre votre adversaire et vous, et ce, quelque soit le résultat du match (seule l'équipe avec un Rang inférieur bénéficie de ce bonus).**

Une fois déterminé le nombre de Dé à lancer, lancez les tous et additionnez les scores obtenus. Le résultat total représente le montant en mc que vous avez gagné après le match.

### \* Joueurs Décédés.

#### Vaincre la Fatalité.

Au sein de la Corporation, presque tout est réalisable, si vous y mettez le prix. La question est simple, le mérite-t-il ?

Si un joueur meurt, vous pouvez choisir de dépenser de l'argent pour le ranimer, ou gagner un peu d'argent en recyclant quelques parties de son corps.

**Ranimer un joueur vous coûtera le coût de base du type du joueur plus le résultat de 1 Dé en mc.**

ex. Un joueur de la Corporation de niveau 3 (valeur 20mc) meurt pendant son dernier match, coûtera 10mc + 1Dé (soit entre 11 et 16mc).

**Le gain reçu pour être un bon citoyen-recycleur vous rapportera 5mc (ça vaut le coup de recycler !)**

Les joueurs ramenés à la vie restent dans la liste d'équipe mais perdent tout gain d'expérience pour ce match. Ils conservent néanmoins les compétences acquises avant leur premier décès.

#### Déjouer la Mort, la méthode de Cryorévision de BrenMed, rapide et peu onéreuse (non-remboursable) :

Un Coach peut tenter de ranimer un joueur mort avec la méthode de Cryorévision de BrenMed.

Malheureusement, la méthode de Cryorévision n'est pas aussi performante que la méthode habituelle (bien plus coûteuse) et peut avoir des effets indésirables appelés "Brûlure Cryogénique", laissant généralement le joueur avec des séquelles conséquentes.

**Il en coûtera 4mc par joueur.** Une fois payé, lancez 1 Dé sur la table suivante :

#### Soins Extrêmes

Dé	Récupération	Effets Indésirables de la Brûlure Cryogénique.
1	Non	Fatal : Le joueur est mort et ne peut être vendu en l'état.
2	Oui	Dommages cérébraux mineurs : -1 en Habilité.
3	Oui	Déplacement Dorsal : -1 en Rapidité.
4	Oui	Perte Musculaire : - 1 en Force.
5	Oui	Trou Noir : Perte d'une compétence au hasard. Si le joueur n'a pas de compétence, comptez ce résultat comme si vous aviez obtenu un 6 sur cette table.
6	Oui	Aucun : Le patient récupère totalement sans effet indésirable.

### \* Achat de nouveaux Joueurs, Cartes DreadBall, Dés d'Entraîneur, Cheerleaders et Personnels d'Encadrement :

- Cartes DreadBall : 10 mc par Carte DreadBall (achat limité à une Carte DreadBall après chaque match).
- Dés de Coaching : 6mc par Dé de Coaching (achat limité à un Dé de Coaching après chaque match).
- Cheerleaders : 8 mc par Cheerleader
- Personnels d'Encadrement : 8 mc par Assistant sélectionné (d'Attaque, de Défense et/ou de Soutien)

\* Une équipe peut avoir jusqu'à 7 Cartes DreadBall, 7 Dés de Coaching, 7 Cheerleaders, 1 Assistant de chaque type (Offensif, Défensif et/ou de Soutien)

### \* Recrutement des MVP et Agents Libres.

- Le coût basique des MVP est indiqué dans le tableau des MVP (coût par match).
- Les MVP peuvent être recrutés par un système d'enchères.
- Un MVP ne peut être recruté que par un seul Coach par Tour de Ligue.
- Le Sponsor de la Ligue détermine l'ordre des enchérisseurs. Cependant, le Coach qui a recruté un MVP lors du dernier Tour de Ligue commencera les enchères pour ce MVP. Si personne ne lance une enchère sur ce joueur, le Sponsor détermine quel Coach lancera les premières enchères.
- Un Coach peut abandonner une enchère sur un MVP à n'importe quel moment. Ce Coach ne pourra pas revenir sur les enchères de ce MVP.
- Si personne ne souhaite recruter un MVP en particulier durant un Tour de Ligue, le Sponsor peut effectuer une réduction de 2mc sur le prix de départ de ce MVP. Cette réduction est effective jusqu'à ce que son prix basique est atteint.

## 5. RANG DE L'ÉQUIPE

\* Calculez le nouveau rang de l'équipe à partir des joueurs, dés, cartes et de la Trésorerie restante.

\* Mettre à jour la feuille d'Équipe.

\* Joueurs (coût basique plus 5mc par rang supplémentaire obtenu).

\* Cartes DreadBall (10mc chacune)

\* Dés de Coaching (6mc chacun)

\* Cheerleaders (8mc par Cheerleader)

\* Personnel d'Encadrement (8mc par Assistant)

\* Trésorerie (mc non dépensés dans sa trésorerie)