

## Aide au jeu

### Séquence d'avant match :

- Météo (p 20) :
  - 2 : Canicule,
  - 3 : Très ensoleillé,
  - 4-10 : Clément,
  - 11 : Averse,
  - 12 : Blizzard
- Transfert or trésorerie vers porte-monnaie (p28)
- Choix prime de match (p 28-34-49)
- Public et FAME (p18)

### Tableau de coup d'envoi :

- 2 : A mort l'arbitre (1 pot de vin pour chaque équipe pour le match sur 2+)
- 3 : Emeute (si tour 7 on recule le pion d'un tour, si tour 0 on avance le pion d'un tour, sinon 1-3 on avance et 4-6 on recule d'un tour)
- 4 : Défense parfaite (engageant se réorganise)
- 5 : chandelle (joueur à la réception se place sous le ballon)
- 6 : Supporters (1D3 + FAME + pom-pom)
- 7 : changement de météo
- 8 : Entraînement (1D3 + FAME + assistants)
- 9 : Surprise (1 case pour réception)
- 10 : Blitz (1 tour gratuit pour engageant)
- 11 : Rocher (1D6 + FAME)
- 12 : Invasion (1D6 + FAME pour chaque joueur)

### Lancer un coéquipier

- Lancé par un Troll:
  - Gros débile : 2+
  - Toujours affamé : 2+ (si 1, de nouveau 2+ pour que le gob s'échappe, et il atterrit sur sa case de départ sur un 4+ modifié des zdt adverses, fin de l'action du troll)
  - Lancer (passe courte maxi): 3+, si échec fumble: tentative d'atterrissage du gog sur sa case de départ.(pas de TO)
- Lancé par un Homme Arbre:
  - Lancer (passe courte maxi): 2+, si échec fumble: tentative d'atterrissage du Halfling sur sa case de départ.(pas de TO)
- Lancé par un Ogre:
  - Lancer (passe courte maxi) : 3+ ,si échec fumble: tentative d'atterrissage du snot sur sa case de départ.(pas de TO)
  - 3 dispersions au D8
  - Atterrissage : 4+ (3agi) plus malus de zdt adverses.
  - Un lancé de coéquipier compte comme l'action de passe du tour.

Gabarit de passe pour lancer un coéquipier :

	1	2	3	4	5	6
L	0	0	0	-1	-1	-1
1	0	0	0	-1	-1	-1
2	0	0	0	-1	-1	-1
3	0	0	-1	-1	-1	-1
4	-1	-1	-1	-1	-1	
5	-1	-1	-1	-1	-1	
6	-1	-1	-1	-1		

Gabarit de passe :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
L	+1	+1	+1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2
1	+1	+1	+1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2
2	+1	+1	+1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	
3	+1	+1	0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	
4	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	
5	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	
6	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	
7	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2		
8	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2		
9	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2			
10	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	-2				
11	-2	-2	-2	-2	-2	-2							
12	-2	-2	-2	-2	-2								
13	-2	-2											

Tableau de Blessure :

2D6	Résultat
2-7	Sonné
8-9	KO (7-8 pour les minus)
10-12	Sortie (9-12 pour les Minus, 9 = commotion)

Tableau de sorties :

D 68	Effet
11-38	Commotion
41-48	1 match d'arrêt
51-52	Blessure persistante
53-54	-1 M
55-56	-1 Ar
57	-1 Ag
58	-1 F
61-68	Mort