

# DEROULEMENT DU JEU

Aide de jeu de Sylvain Mayet

## **A. EN TOUT DEBUT :**

**A1** - Création d'une équipe soit en la tirant aléatoirement (tirage selon les tables de jeu), soit en partant avec 3000 com (mode championnat) 4000 com (mode challenge).

**A2** - Choix d'une race, d'1 ou 2 mutations, d'une affaire magique

**A3** - Ecriture des caractéristiques

**A4** - Tirage des mutations (mode championnat)

**A5** - Tirage des pouvoirs (mode championnat), choix des pouvoirs (mode challenge)

**A6** - Choix de la spécialisation

**A7** - Les entraîneurs distribuent l'équipement normal à leurs guerriers qui vont jouer (6 épées et un arc, plus une armure normale pour tous les guerriers sans armure magique).

**A8** - Choix d'un sponsor gratuit à moins de 500 com (pour le mode challenge uniquement) (voir EXTENSION SPONSOR). EN mode championnat, il faudra l'acheter.

## **B. AVANT LE MATCH :**

**B1** - L'arbitre commence à remplir la feuille d'arbitrage comme il se doit. Les deux entraîneurs qui vont s'affronter peuvent regarder la feuille de classement pour savoir comment se situe leur adversaire.

**B2** - Les deux équipes annoncent en secret à l'arbitre le nombre de guerriers qui vont jouer à ce match.

**B3** - Les paparazi entre en action (faire les jets de dés. Ceux qui ratent sont notés sur le journal des dépêches) (voir extension STAR SYSTEM).

**B4** - Calcul de la puissance des deux équipes dont les joueurs vont jouer à ce match (ne tenir compte que des joueurs qui jouent)

**B5** - L'arbitre ou les deux entraîneurs calculent le nombre de points à mettre pour chacune des deux équipes.

**B6** - Choix du capitaine (voir EXTENSION FRIC). On peut jouer sans capitaine.

**B7** - L'arbitre vous demande si vous pariez. Si c'est le cas, vous lui indiquez la somme pariée (à écrire dans la case pari, de la feuille d'arbitrage), vous en soustrayez l'argent de votre compte (n'oubliez pas de calculer ce que vous devez, si vous êtes négatifs).

**B8** - Fonctionnement des pouvoirs d'avant match

**B9** - Les entraîneurs peuvent regarder le journal des paparazzis pour être tenus au courant des guerriers stars ou connus.

### **C. AVANT LE DEBUT DU MATCH :**

C1. Calcul du nombre de points à marquer.

C2. Tirage de la RAPIDITE des gladiateurs pour le match.

C3. Chaque entraîneur peut parier sur son équipe. Pour parier, vous pouvez emprunter à la banque - 100% d'intérêt immédiatement sans dépasser votre prêt maximum (voir EXTENSION ARGENT) (voir extension PARIS ILLEGAUX)

C4. Chaque entraîneur peut acheter une tricherie et la montrer à l'arbitre. A noter que si l'une des deux équipes est négative en banque, on ne peut pas tricher (voir EXTENSION TRICHERIES).

C5. On place les guerriers en ZT. L'équipe de plus forte puissance commence. Puis c'est la plus faible.

C6. On fait agir les pouvoirs qui fonctionnent avant le début du match.

C7. L'arbitre tire en secret le destin et le numéro du guerrier qui va être affecté (voir EXTENSION DESTIN).

C8. Présentation des guerriers qui jouent le match (détails des affaires, du matériel cybernétiques et des mutations si ils sont voyants). (voir EXTENSION MUTATION et MATERIEL CYBERNETIQUES).

### **D. LE MATCH :**

D1. Le match se joue.

Pour plus de renseignements, voyez le livre de base, sur « déroulement du match » en y incorporant les tricheries et les destins qui peuvent intervenir à des moments précis, ainsi que les séquelles et les maladies mentales.

### **E. FIN DE MATCH:**

E1. On fait agir les pouvoirs qui agissent à la fin du match.

E2. L'arbitre distribue les points d'expérience des guerriers.

E3. Soins des maladies mentales et séquelles (voir EXTENSION SEQUELLES).

E4. Calcul de la recette du match et distribution de l'argent aux entraîneurs. +Pari (voir EXTENSION FRIC, et PARIS ILLEGAUX). Sur les paris illégaux, on vérifie que l'entraîneur ne se fait pas attraper. Sinon il paye une amende de la valeur du pari fois 10 et on annule son pari illégal.

E5. Calcul du classement des deux équipes ayant joué.

E6. L'entraîneur paye le salaire des guerriers encore vivants jouant ou non le match (mode CHALLENGE uniquement).

E7. Rachat et vente des guerriers. Changement de joueurs (la banque prête si nécessaire jusqu'à la valeur d'équipe maxi). Achat de joueurs à la bourse (la banque ne prête pas). Changement d'affaire magique si nécessaire (la banque ne prête pas).

Note : un joueur sans point d'expérience ne peut pas être vendu.

E8. L'entraîneur inscrit ses nouveaux guerriers, remet les points de blessure de chacun de ses guerriers à fond, selon si leur valeur Vie à changer.

E9. Distribution des dons des guerriers ayant atteint le niveau de Star (voir EXTENSION STAR SYSTEM).

### **F. ENTRE DEUX MATCHS :**

**F1.** Votre sponsor vous demande des comptes. Vous pouvez casser le contrat si vous le souhaitez à ce moment ou le poursuivre s'il dure encore. S'il est finalisé, vous touchez la somme prévue. Vous pouvez reprendre un nouveau sponsor ou le même (sauf si vous avez cassé le contrat). La banque vous prête de l'argent sans dépasser le maximum de prêt possible avec 10% d'intérêt immédiat.

**F2.** La banque se fait payer avec 10% d'intérêt en plus immédiatement. Si vous ne pouvez payer et que la valeur d'emprunt est supérieure à votre valeur d'équipe, cette dernière est splittée (**recommencez alors en A1**).

**F3.** RETOUR EN B1.