

Le Tableau de Coup d'Envoi:

2- Mon pote Roberto !

1D6 + 1 par Touchdown de différence + 1 par joueur de différence (relancez en cas d'égalité). L'équipe ayant le total le plus élevé reçoit l'aide de Roberto jusqu'à la fin de ce Drive. (Roberto: 6 6 2 9, Blocage, Juggernaut, Esquive en Force, Cornes, Châtaigne, Crâne Epais, Débile, Solitaire).

3-L'Attaque de la Mouette !

Jusqu'à la fin de ce Drive, 1D6 à chaque début de tour si le ballon est à terre. Sur un 2+ (-1 par zone de tacle sur la balle), la Mouette lâche la balle à 1D3 cases dans une direction aléatoire. Quand un joueur tente une Passe Longue ou une Bombe, le coach adverse lance 1D6. Sur un 5+, la Passe est automatiquement ratée (faire le jet de Passe quand même pour voir s'il n'y a pas Fumble à la place).

4-Défense Parfaite

Le coach de l'équipe qui engage peut réorganiser ses joueurs.

5-Sun Ball

Un joueur de l'équipe à la réception gagne la compétence Anticipation uniquement lors de ce coup d'envoi (-1 au jet de réception).

6-Chasseurs d'autographes !

1D3 + FAME + Pom-Pom Girls. L'équipe ayant le total le plus élevé (ou les 2 équipes en cas d'égalité) gagne(nt) une Relance.

De plus, jusqu'à la fin de ce Drive et pour les 2 équipes, toutes les cases adjacentes aux bords du terrain comptent comme étant des Zones de Tacle. Quand un joueur veut quitter une de ces cases, le Public compte comme ayant la compétence Tentacules avec 3 en Force.

7-Météo

Faites un nouveau jet sur le tableau de la Météo des Plages (sans oublier la déviation supplémentaire si vous obtenez « Clément » une nouvelle fois).

8-Samba !

1D3 + FAME + Pom-Pom Girls. L'équipe ayant le total le plus élevé (ou les 2 équipes en cas d'égalité) gagne(nt) une Relance.

De plus, jusqu'à la fin de ce Drive et pour les 2 équipes, toutes les cases situées dans les zones latérales et dans les zones d'en-but comptent comme étant sous l'influence de la compétence Présence Dérangante.

9-Surprise !

Tous les joueurs de l'équipe à la réception peuvent bouger d'une case.

10-Blitz !

L'équipe qui engage reçoit un tour bonus gratuit. Les joueurs dans une zone de tacle au début de ce tour ne peuvent pas faire d'action.

11-L'Attaque de la Méduse !

1D6. L'équipe ayant le résultat le plus faible est affectée (les 2 équipes en cas d'égalité). Déterminez aléatoirement le joueur affecté, et faites directement un jet de blessure.

12-La Vague du Siècle !

Tous les joueurs sont déplacés d'1D3 cases dans la même direction que la déviation du ballon. Pour chaque joueur: 1-5 le joueur est placé sur le dos (pas de jet d'armure), 6 il reste debout. Les joueurs sortant du terrain sont placés dans leur Réserve. Si le ballon sort du terrain et que tous ses joueurs sont à terre, le Coach peut le placer où il veut dans sa moitié de terrain (il n'y a pas de rebond).

La Météo des Plages:

2-3: Canicule

4-5: Très Ensoleillé

6-10: Clément

11: Averse

12: Tempête

Passes Eclairs et Courtes uniquement. 1D8 pour déterminer la direction du vent. Avant que la balle ne touche terre, déviation d'1D3 cases supplémentaires dans la direction du vent lors des Coups d'Envoi, des Passes ratées et des Renvois du Public. Les Minus dévient également d'1D3 cases lors des Lancers de Co-Equipiers (sauf en cas de fumble).

Les Trésors de la Plage:

Chaque objet est utilisable pour une seule mi-temps. Avant chaque match, lancez 1D8 pour chaque objet acheté (relançable si vous avez déjà cet objet, mais vous devez accepter le 2ème résultat):

1-Tongs

Mettre le Paquet sur 3+.

2-Crème Solaire

Deux Têtes.

3-String

Présence Dérangante.

4-Lunettes de Soleil

Précision et Lancer Précis.

5-Bouteille

Poignard.

6-Bracelet Brésilien

Pro et Chef.

7-Beignet Collant

Bras Supplémentaires et -1 pour les jets de Passe.

8-Canette de Gatorcade

Frénésie, Bond et Pas de Mains.