

RAPPORT DE MATCH

Météo

Nom de l'équipe A	<input type="text"/>		
Coach	<input type="text"/>		
TV actuel	<input type="text"/>		
Public	<input type="text"/>	Fans	(2D6+pop)
Fame	<input type="text"/>		(0, 1 ou 2)
Ecart de TV (or gratuit pour le match)	(1)	<input type="text"/>	
Transfert de trésor (or dépensé de sa réserve)	(2)	<input type="text"/>	
Montant pour les primes de match	(1)+(2)	<input type="text"/>	
Achats de primes de match	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		

Actions des joueurs

Pour rappel seules les blessures (10-12) sur les jets de blocage donnent de l'expérience.

N° joueur	Passe	TD	Blessure réalisée	Intercept.	JPV	Blessure subie	Evolutions

XP perdues par les morts :

Gains	<input type="text"/>	PO	Score <input type="text"/>
Treso totale	<input type="text"/>	PO	
Popularité	<input type="text"/>		
Achat(s)	<input type="text"/>	PO	
Erreurs Coûteuses (si +100k treso)	<input type="text"/>		

Nom de l'équipe B	<input type="text"/>		
Coach	<input type="text"/>		
TV actuel	<input type="text"/>		
Public	<input type="text"/>	Fans	(2D6+pop)
Fame	<input type="text"/>		(0, 1 ou 2)
Ecart de TV (or gratuit pour le match)	(1)	<input type="text"/>	
Transfert de trésor (or dépensé de sa réserve)	(2)	<input type="text"/>	
Montant pour les primes de match	(1)+(2)	<input type="text"/>	
Achats de primes de match	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		

Actions des joueurs

Pour rappel seules les blessures (10-12) sur les jets de blocage donnent de l'expérience.

N° joueur	Passe	TD	Blessure réalisée	Intercept.	JPV	Blessure subie	Evolutions

XP perdues par les morts :

Gains	<input type="text"/>	PO	Score <input type="text"/>
Treso Totale	<input type="text"/>	PO	
Popularité	<input type="text"/>		
Achat(s)	<input type="text"/>	PO	
Erreurs Coûteuses (si +100k treso)	<input type="text"/>		