

EXTENSION :

CRITIQUES

I. LES CRITIQUES : Explications

I.1. INTRODUCTION

Les critiques permettent de mettre un peu plus de hasard et de saveur dans vos matchs de KPB. Vous allez apprendre que même un gladiateur invulnérable peut mourir à cause d'un critique. Vous dénombrez dans les 26 tables suivantes, 260 cas possibles dont 130 échecs et 130 réussites.

I.2. EXPLICATIONS

Lors d'un match, à chaque fois que vous obtenez 10 sur le 1D10 (pour un jet sous une caractéristique uniquement), rejetez le dé.

- Si vous obtenez 1, on considère que vous faites une réussite critique. Jetez alors 1D10 dans la table correspondante ci-après.
- Si vous obtenez 10 sur le 1D10, on considère que vous faites un échec critique. Jetez alors le 1D10 dans la table correspondante dans les pages suivantes. .
- Pour tout autre résultat de 2 à 9, on considère que vous n'avez pas fait de critique. Votre action est tout simplement ratée.

Exemple : un gladiateur frappe un ennemi. Il fait 10 sur le 1D10. On rejette et on obtient de nouveau 10. C'est un échec critique. Dans la table des échecs critiques, table de CBT 2, on jette 1D10 : On obtient 9. Le gladiateur s'automutile et se tue.

Si vous jouez à 2, l'entraîneur, qui fait le critique, jette 1D10 et les deux joueurs vont appliquer le résultat du critique sur la table correspondante.

Si une troisième personne arbitre le match, c'est elle qui jette le 1D10 devant les deux entraîneurs, puis elle informe et applique l'effet du critique. Il est aussi possible que l'arbitre ne présente que l'effet visible du critique et garde secret ce qui ne se voit pas pour ne le dévoiler qu'au moment venu.

Si vous tirez dans une table un critique qui ne correspond pas à la situation de jeu, négligez le critique, à moins que ce dernier vous renvoie à un autre cas.

Exemple : Pour un échec critique si le cas 5 ne convient pas à la situation, le critique est négligé.

Après l'application du critique, reprenez normalement le cours du match

I.3. SUPERIORITE DES EVENEMENTS

Entre les règles, les pouvoirs, les critiques et le Destin (1), il peut apparaître des contradictions. On utilisera la table des conflits ci-dessous pour les résoudre. Les événements sont classés du plus importants au moins importants. Ainsi, en cas de conflit entre deux événements, c'est le plus important qui sera pris en considération et le second sera négligé.

- 1. Echech critique de défense (3)**
- 2. Echech critique d'attaque (4)**
- 3. Réussite critique de défense (3)**
- 4. Réussite critique d'attaque (4)**
- 5. Pouvoirs défensifs**
- 6. Pouvoirs offensifs**
- 7. Destin (1)**
- 8. Capacités spéciales des races (2)**
- 9. Règles du jeu.**

(1) Le destin, voir partie 2

(2) Seules les races autres que les humains ont des capacités spéciales. Si vous ne jouez qu'avec la boîte de base, négligez le cas 8.

(3) Une action de défense est une parade au combat.

(4) Une action d'attaque est une attaque de cible.

Exemple 1 : Si votre gladiateur est résistant aux armes de contact grâce à un pouvoir (cas 5). Si une cible l'attaque avec cette catégorie d'affaire (cas 6) , il est protégé. Mais si la cible fait une réussite critique (cas 4), s'il y a conflit, c'est la réussite critique qui prime. Votre gladiateur ne sera donc pas protégé par son pouvoir défensif.

Exemple 2 : Si votre gladiateur fait une réussite critique en combat (cas 4) pour frapper une cible, Si cette dernière fait une réussite critique en combat pour éviter (cas 3). Alors en cas de contradiction des effets, et selon la table des conflits, c'est la réussite critique de défense qui prime. La réussite critique de votre gladiateur n'est donc pas pris en compte.

I.4. CARACTERISTIQUES NULLES

Il peut arriver suite à un échec critique que votre gladiateur perde des points dans ses caractéristiques. Un gladiateur peut ainsi se retrouver à 0. Selon la caractéristique, il aura différents symptômes (voir ci-dessus).

- **0 en DEP:** le gladiateur devient cible immobile (voir livre des règles). Il restera sur la case où il se situe jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Ensuite, il sera placé dans sa ZT jusqu'à la fin du match «comme gladiateur en ZT involontaire, TABLE 6».

- **0 en CBT ou TIR:** le gladiateur ne peut plus faire de jet sous cette caractéristique. S'il lui est demandé d'en faire un, alors le jet est obligatoirement raté.

- **0 en HAB:** le gladiateur ne peut plus rien porter dans les mains. Il lâche immédiatement ce qu'il a dans les mains, cela ne lui coûte pas d'action et on n'applique pas, dans ce cas, l'expulsion pour avoir lâché son arme.

- **0 en FOR:** le gladiateur tombe à terre (sans possibilité de se relever) et devient cible inerte sur le terrain jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Dans ce cas, il sera placé dans sa ZT jusqu'à la fin du match «comme gladiateur en ZT involontaire, TABLE 6».

- **0 en BAL:** Le gladiateur ne peut plus faire de jet sous cette caractéristique. S'il lui est demandé d'en faire un, alors le jet est obligatoirement raté. Le gladiateur peut uniquement porter le ballon et mettre un panier directement sans lancé.

- **0 en VIE:** le gladiateur meurt immédiatement.

- **0 en RAP:** le gladiateur agit le dernier sur le terrain.

- **0 en POU:** le gladiateur ne peut faire de jet sous cette caractéristique. S'il lui est demandé d'en faire un, alors le jet est obligatoirement raté. De même, les pouvoirs manuels OA ne peuvent plus être activés. Seuls les pouvoirs automatiques, les protections et les dégâts accrus fonctionnent. Le gladiateur devient cible inerte (voir livre des règles) sur le terrain jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Ensuite, il sera placé dans sa ZT jusqu'à la fin du match «comme gladiateur en ZT involontaire, TABLE 6».

EVOLUTION DES CARACTERISTIQUES

- La baisse ou la hausse de caractéristiques est définitive sauf si le contraire est indiqué dans l'effet.

- Un gladiateur ne peut pas descendre en dessous de 0 dans une caractéristique et il ne peut pas dépasser son maximum de race dans une caractéristique suite à un critique.

Notes : un gladiateur pourra remonter ses points dans une caractéristique grâce aux points d'expérience sauf si l'effet d'un pouvoir, d'un critique ou autre précise le contraire. Si le gladiateur n'a pas 10 points d'expérience pour augmenter de 1 point, il restera à 0 dans sa caractéristique.

Un gladiateur peut toujours gagner 5 points d'expérience en restant dans sa ZT durant un match.

I.5. CHANGEMENT DE CAMP

Si un critique vous indique un changement de camp, alors deux cas sont à distinguer :

Le gladiateur garde la couleur de son maillot :

- Il fera ses déplacements en même temps que les gladiateurs de la même couleur de maillot selon la rapidité de chacun.

Ainsi s'il a X en RAP, son ex-entraîneur déplacera ceux qui ont plus que lui en RAP. Puis son nouvel entraîneur le déplacera et enfin ceux avec moins que lui en RAP seront déplacés.

Notes :

- **Si le gladiateur renégat à la même RAP que d'autres de son ancienne équipe, alors on déplace d'abord les joueurs de l'entraîneur qui a le pion main.**
- **Durant la phase de DEP, on ne peut pas attendre que les moins rapides se déplacent d'abord. On a une obligation de DEP.**

- Il comptera toujours dans l'effectif de son ancienne équipe.
- Sa ZA agira sur son ancienne équipe (donc les gladiateurs ayant la même couleur que lui) et vice-versa.

Le gladiateur change de couleur de maillot :

- Il se déplacera en même temps que l'équipe adverse dans l'ordre que souhaite son nouvel entraîneur.
- Il comptera maintenant dans l'effectif de sa nouvelle équipe. Si celle-ci a déjà 5 gladiateurs à ce moment sur le terrain, alors ce nouveau gladiateur sera expulsé comme le prévoit les règles (voir table 5)

Exemple : un gladiateur joue avec l'équipe adverse sans changer de couleur de maillot. Il a 4 en RAP. Lors de la phase de DEP de son équipe, son ex-entraîneur joue tous les gladiateurs qui ont 4 ou plus en RAP. Puis l'entraîneur ennemi joue le renégat. Et enfin, son ex-entraîneur déplace tous les gladiateurs qui ont moins de 4.

Si ce même gladiateur change de couleur, il se déplace donc avec les gladiateurs de sa couleur. Donc dans l'ordre qu'il veut comme pour un de ses joueurs.

Un joueur qui change de couleur de maillot prend le n°8 de l'équipe qu'il rejoint. S'il y en a un second, il prendra le n°9..... Utiliser alors les pions numérotés fournis en supplément dans cette extension.

Précisions :

Dès le changement de camp, on avertit l'entraîneur adverse de la possibilité de contrôler un nouveau gladiateur. Son ex-entraîneur doit lui montrer les caractéristiques et les pouvoirs du renégat. Une astuce est de découper la partie de la feuille correspondante aux caractéristiques et à l'équipement du gladiateur pour les donner à son nouvel entraîneur.

Un entraîneur contrôlant un gladiateur de son équipe ou de l'autre couleur peut très bien lui faire faire ce qu'il veut. Il peut ainsi le faire expulser, le frapper avec ces gladiateurs alors qu'il n'évitera pas. Il pourra aussi ne pas résister à un pouvoir (si le pouvoir demande un jet de résistance, il sera raté) ou encore il pourra faire cible inerte.

RAPPEL : un pouvoir qui fonctionne sur les amis, fonctionne sur les gladiateurs ayant la même couleur de maillot (même s'ils ont changé de camp).

Un pouvoir qui fonctionne sur les ennemis, fonctionne sur les gladiateurs ayant une couleur de maillot différente (revoir les règles).

Les apparitions n'ont pas de couleur de maillot.

I.6. DIVERS

CRITIQUES

Il est possible de bluffer en jetant les dés pour rien. Si vous obtenez un critique, négligez-le ou faites semblant de tirer un critique pour le gladiateur bluffeur, mais rien ne se passera.

APPARITION

Si dans un critique vous voyez le terme « apparition », négligez-le. Cela désigne toute créature ou objet apparaissant grâce à un pouvoir.

JET REUSSI OU RATE

Si un critique vous dit que désormais tous vos jets dans une caractéristique sont réussis, vous n'avez pas à lancer le dé.

Si vous le lancez, et qu'un critique se produit, il faudra vous conformer à son effet, si effet il y a. Cet effet remplacera l'ancien s'ils sont contradictoire (contrairement aux pouvoirs où le premier pouvoir annule le second lancé). Par contre, si vous n'obtenez pas de critique, on négligera l'effet du dé vu que le jet est forcément réussi.

Il en est de même, si un critique vous annonce que tous vos jets dans une caractéristique sont ratés.

DEPLACEMENT ALEATOIRE

Si un critique vous indique un déplacement aléatoire pour votre gladiateur, vous procédez ainsi :

- Indiquez avant son déplacement le nombre de cases que vous souhaitez l'avancer.

- Jetez ensuite un dé pour chaque point de déplacement selon la direction indiquée par la table 8. Si 9 ou 10 rejetez.

PORTEUR DE BALLON

Si un critique sort le porteur du ballon du terrain, le ballon est posé sur sa case si rien d'autre n'est précisé dans le critique.

CRITIQUE OU PAS CRITIQUE

Il arrive qu'une réussite critique se retourne contre vous et devienne un désavantage. Tout comme un échec critique peut devenir un avantage.

Exemple : vous tirez dans votre propre panier à 3 cases et en faisant un critique vous doublez le résultat. Vous ne vouliez marquer que 3 points pour votre adversaire, mais vous lui en donnez 6 à cause de la réussite critique.

ECHEC CRITIQUE EN POU 1

Faire un pouvoir sur soi-même, sur une personne à qui l'on veut du bien, sur un objet ou sur une apparition :

- 1- Vous raterez tous vos jets durant les 1D5 tours qui suivent plus la fin de celui-ci.
- 2- Vous perdez 1 en Pou immédiatement et définitivement.
- 3- Vous manquez de contrôle et vous vous retrouvez cible inerte durant les 1D5 tours qui suivent, plus la fin de celui-ci. Replacé en ZT si panier ou don d'un point et considéré comme ZT involontaire (TABLE 6).
- 4- La cible visée (si cible il y a) et vous qui faites l'échec, êtes cibles inertes durant les 1D5 tours qui suivent plus la fin de celui-ci. Replacé en ZT si panier ou don d'un point et considéré comme ZT involontaire (TABLE 6).
- 5- Vous raterez tous vos jets de POU jusqu'à la fin du match.
- 6- Votre gladiateur est hébété. Il ne sait pas trop où il doit aller. A partir de maintenant et durant 1D5 tours, il fera un déplacement aléatoire. S'annule si panier ou don d'un point.
- 7- Vous jouez avec l'équipe adverse tout en gardant votre couleur de maillot jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
- 8- Votre affaire magique est détruite.
- 9- Vous perdez votre contrôle mental et mourez d'une crise cardiaque.
- 10- Vous, ainsi que la cible visée, si cible (s) il y a, mourez dans une aura d'énergie négative dégagée par votre affaire magique.

ECHEC CRITIQUE EN POU 2

Faire un pouvoir sur une cible à qui l'on veut du mal, ou autre :

- 1- Vous raterez tous vos jets durant les 1D5 tours qui suivent plus la fin de celui-ci.
- 2- Vous manquez de contrôle. Votre valeur en Pouvoir est divisée par deux jusqu'à la fin du match.
- 3- Vous manquez de contrôle et vous vous retrouvez cible inerte durant les 1D5 tours qui suivent, plus la fin de celui-ci.
- 4- Vous subissez votre pouvoir à la place de la cible visée sans pouvoir résister. Si vous visiez toute l'équipe adverse, c'est toute votre équipe qui le subit.
- 5- Vous fuyez le terrain pour votre ZT tant que la cible que vous vouliez affecter s'y trouve et cela jusqu'à la fin du match.
- 6- Vous ratez tous vos jets de pou jusqu'à la fin du match.
- 7- Vous êtes pris pour un tricheur et vous êtes expulsé 1D10+5 tours.
- 8- Votre valeur en POU est divisée par 2 pour le match.
- 9- Vous changez de camp de manière définitive, parce que vous croyez que l'autre équipe est plus forte car il résiste à vos pouvoirs. Vous changerez de couleur de maillot à la fin du match.
- 10- Vous ne contrôlez plus l'énergie de votre affaire magique qui vous consume immédiatement, mort.

ECHEC CRITIQUE EN POU 3

Rater un jet de résistance à un pouvoir :

- 1- Vous raterez tous vos jets de Pou durant la fin de ce tour et celui qui suit. *
- 2- Vous restez immobile durant les 1D5 tours qui suivent plus la fin de celui-ci. *
- 3- Vous perdez 1 en Pou immédiatement et définitivement. *
- 4- Votre valeur en POU est divisée par 2 pour le match. *
- 5- Vous vous frappez 1 fois à ce tour (si vous n'avez plus d'A, au tour prochain). Vous vous touchez obligatoirement et comme c'est interdit de s'automutiler, vous êtes expulsé. Vous ne subissez aucun dégâts. *
- 6- Vous fuyez pour la ZT sans plus vous occupez du match. Dans la ZT, vous resterez apeuré et cible inerte 1D10 tours. *
- 7- Vous fuyez pour la ZT sans plus vous occupez du match. Vous resterez apeuré dans la ZT jusqu'à la fin du match. *
- 8- Vous vous accroupissez sur la case où vous vous situez et resterez cible inerte jusqu'à la fin du match. Après panier ou don d'un point, vous êtes sorti pour le match considéré dans le cas VI (TABLE 6). *
- 9- Vous devenez ami avec l'équipe adverse durant le restant de ce match, tout en gardant les couleurs de votre équipe. A la fin du match, vous abandonnez les deux équipes et le monde de KILLPOWER BALL. *
- 10- Vous abandonnez votre équipe définitivement et rejoignez celle adverse. Vous changez de couleur de maillot immédiatement et vous retrouvez dans la ZT au choix de votre nouvel entraîneur. *

* Dans tous les cas, vous subissez le pouvoir pour lequel on vous demandait un jet de résistance. L'effet du critique est supérieur au pouvoir s'ils sont en désaccord.

ECHEC CRITIQUE EN FOR

- 1- Vous tombez sur le sol en lâchant tout ce que vous aviez dans les mains.
- 2- Vous ne vous servez plus de votre bras (au choix) la fin de ce match car vous avez trop mal. Si vous portiez quelque chose, vous le rangez ou changez de main. Le ballon sera joué à une seule main.
- 3- Vous vous sentez mal. Vous ne ferez pas d'Action durant les 1D5 prochains tours.
- 4- Vous ne vous sentez pas bien. Vous restez cible immobile durant ce tour et les 1D5 prochains tours. De plus, vous ne ferez pas d'Action.
- 5- Vous vous blessez l'épaule : Vous perdez 1 en FOR immédiatement et définitivement.
- 6- Vous vous blessez l'épaule et vous tombez dans les pommes sous l'effet de la douleur. Vous restez KO cible inerte sur le terrain et vous vous réveillerez après 1D5 tours. Si panier ou don d'un point entretemps, vous vous réveillerez.
- 7- Vous vous blessez l'épaule et vous tombez dans les pommes sous l'effet de la douleur. Vous restez alors cible inerte sur le terrain jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
- 8- Vous vous blessez le bras (Choisissez un bras au hasard) et êtes interdit de terrain jusqu'à la fin du match (cas VI sur la TABLE 6). Votre bras est infecté et on vous le coupera. Il sera changer lors du prochain match par une prothèse.
- 9- Vous vous cognez la tête. Vous jouez maintenant et définitivement avec l'équipe adverse sans changer de couleur de maillot la fin de ce match.
- 10- Vous vous frappez et le coup est mortel.

ECHEC CRITIQUE EN BAL 1

Lancer le ballon dans l'un ou l'autre des deux paniers :

- 1- Le ballon atterrit sur la case d'un gladiateur contre qui vous jouez (hormis les apparitions). Si pas d'ennemi, voir 3.
- 2- En lançant le ballon, vous vous luxez l'épaule Vous perdez 1 en Ball définitivement.
- 3- Vous vous blessez le bras (au choix). Vous ne pourrez jouer le ballon qu'à un bras, celui non blessé (jet de ballon divisé par 2).
- 4- Vous ratez votre jet qui atterrit sur la tête d'un gladiateur qui joue avec vous (hormis les apparitions). S'il n'y a pas de gladiateur, c'est sur votre tête que le ballon rebondit. La cible qui a pris le ballon est assommée jusqu'au prochain panier ou don d'un point, enlevée du terrain pour BG. Le ballon reste sur sa case.
- 5- Vous glissez et vous vous assommez en lâchant tout ce que vous avez dans les mains. Vous restez KO sur le terrain durant les 1D10 tours suivants considéré comme cible inerte. Il vous faudra ensuite 1A pour vous relevez. S'annule, si panier ou don d'un point. *
- 6- Vous glissez et vous heurtez violemment la tête sur le sol. Vous restez dans le coma, enlevé immédiatement du terrain jusqu'à la fin du match (cas VI, TABLE 6). *
- 7- Bug d'ordinateur. Le ballon atterrit dans les mains d'un ennemi au choix de l'entraîneur adverse. Quant à vous, vous disparaissiez du terrain pour ne réapparaître que dans 1D10 tours dans votre ZT. Lors de votre disparition, vous êtes considéré comme BG.
- 8- Vous ratez votre lancer qui atterrit sur la tête d'un gladiateur ami. S'il n'y a pas de gladiateur, c'est sur votre tête que le ballon rebondit. La cible qui a pris le ballon joue alors avec l'autre équipe jusqu'à la fin du match, tout en gardant sa couleur de maillot.
- 9- Le ballon ricoche sur le panier visé et vous assomme. Vous êtes dans le coma à vie (cas VI, TABLE 6), enlevé immédiatement du terrain. *
- 10- Votre tir atterrit dans votre propre panier qui est considérée comme valable quelque soit l'endroit d'où vous tirez.

* Le ballon reste sur votre case.

ECHEC CRITIQUE EN BAL 2

Prendre ou lancer le ballon à quelqu'un (sur une case), intercepter le ballon au vol, ou autre :

- 1- En voulant jouer le ballon, vous tombez au sol en lâchant tout ce que vous aviez dans les mains. De plus, si vous aviez le ballon, il est posé sur votre case.
- 2- Vous tombez lourdement sur le sol et restez KO durant ce tour et les 1D10 tours suivants. Vous êtes considéré comme cible inerte sur le terrain. Si vous aviez le ballon, il est posé sur votre case. Cela s'annule si panier ou don d'un point.
- 3- Vous tombez et vous êtes considéré comme BG. Vous êtes immédiatement enlevé du terrain. Retour après panier ou don d'un point.
- 4- En voulant jouer le ballon, vous vous luxez l'épaule. Impossible de vous servir de ce bras, jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
- 5- Vous perdez 1 en Ball immédiatement et définitivement.
- 6- En jouant le ballon, vous vous automutiliez. Vous êtes expulsé pour 1D10+5 tours. Si vous aviez le ballon, il est posé sur votre case.
- 7- Vous vous luxez l'épaule. Impossible de faire d'Action durant les 1D10 tours suivants.
- 8- Vous tombez sur la tête et êtes dans le coma jusqu'à la fin du match, immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6). Si vous aviez le ballon, il reste sur votre case.
- 9- Bug ordinateur. Vous disparaissiez jusqu'à la fin du match (cas VI, Table 6). De plus, si vous aviez le ballon, il est posé sur la case de votre panier.
- 10- En voulant jouer le ballon, vous tombez sur la tête et décidez de jouer définitivement avec l'équipe adverse tout en gardant les couleurs de votre équipe. 1A pour vous relevez.

ECHEC CRITIQUE EN HAB 1

Lors de la phase de Dép, pour traverser une ZA :

- 1- Vous tombez à terre.
- 2- Vous tombez à terre et lâchez tout ce que vous aviez dans les mains.
- 3- Vous prenez un coup durant le passage, vous ne faites pas d'Action à ce tour, mais en plus vous vous déplacerez en aléatoire lors de votre prochain déplacement.
- 4- Vous tombez au sol et restez KO durant 1D5 tours plus la fin de celui-ci : cible inerte sur le terrain. S'annule si panier ou don d'un point.
- 5- Bug ordinateur : vous vous retrouvez dans votre ZT sur une case aléatoire (voir règles retour d'expulsion). Si vous aviez le ballon, vous êtes expulsé 1D10+5 tours et le ballon est posé sur la case de votre panier.
- 6- Vous manquez d'assurance. A partir de maintenant, vous raterez tous vos jet d'HAB jusqu'à la fin du match.
- 7- Vous tombez au sol et restez KO jusqu'au prochain panier ou don d'un point : cible inerte sur le terrain. De plus, durant le restant du match, dès que vous entrerez dans une ZA, vous vous y arrêterez obligatoirement.
- 8- Vous tombez à terre et êtes dans le coma. Vous êtes immédiatement enlevé du terrain pour ne pas revenir du match (cas VI, TABLE 6). *
- 9- Vous tombez sur la tête et jouez avec l'équipe adverse définitivement, sans changer de couleur de maillot pour la fin de ce match.
- 10- Vous tombez lourdement au sol et vous vous fendez le crâne : mort immédiate.

ECHEC CRITIQUE EN HAB 2

Echec autre que pour traverser la ZA d'un adversaire :

- 1- Vous tombez à terre. *
- 2- Vous tombez à terre et vous lâchez ce que vous avez dans les mains. *
- 3- Vous tombez K.O. sur le sol durant 1D5 tours : cible inerte sur le terrain. S'annule si panier ou don d'un point. *
- 4- Bug informatique : votre gladiateur est immédiatement évacué du terrain comme pour une BG. Il reviendra après panier ou don d'un point. *
- 5- Vous vous luxez l'épaule Vous perdez 1 en Hab définitivement. *
- 6- Vous chutez et vous blessez à la jambe. Vous avez -1 en DEP jusqu'à la fin du match. *
- 7- Vous tombez et vous vous cassez un bras et une jambe. Vous avez 1 dans les caractéristiques CBT, TIR, FOR, HAB, BAL, RAP et DEP pour la fin de ce match. Vous êtes enlevé du terrain et reviendrez après panier ou don d'un point. *
- 8- Vous tombez à terre et êtes dans le coma. Vous êtes immédiatement enlevé du terrain pour ne pas revenir du match (cas VI, TABLE 6). *
- 9- Vous vous cognez la tête et jouez avec l'équipe adverse la fin de ce match tout en gardant la couleur de votre équipe. *
- 10- Vous tombez lourdement au sol et vous vous fendez le crâne : mort immédiate. *

* Si on vous demandait un jet de résistance en Hab, vis à vis d'un pouvoir, vous subissez l'effet de ce dernier. L'effet du critique est supérieur au pouvoir s'ils sont en désaccord.

ECHEC CRITIQUE EN CBT 1

Frapper quelqu'un à qui l'on veut du bien :

- 1- Vous vous ratez et votre camarade se retrouve téléporter dans votre ZT immédiatement au choix de l'entraîneur adverse. Si cela n'est pas possible pour une raison ou une autre, le gladiateur a disparu à jamais.
- 2- Vous assommez votre camarade qui tombe cible inerte sur le terrain durant 1D10 tours. S'annule si panier ou don d'un point.
- 3- Vous vous faites mal au bras. Vous raterez vos jets de CBT durant les 1D10 tours prochains.
- 4- Vous ratez et détruisez son armure dans la localisation affectée. Puis faites les dégâts x2 en négligeant la protection détruite (protection=0).
- 5- Vous vous ratez et votre camarade se retrouve dans le coma jusqu'à la fin du match. Il est immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6).
- 6- Vous vous ratez et le gladiateur subit les dégâts de votre arme x(1D5+1). S'il ne meurt pas du coup, il est dans le coma jusqu'à la fin du match. Il est immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6).
- 7- Bug informatique : les deux gladiateurs sont considérés comme trichant. Ils sont expulsés immédiatement durant 1D10+5 tours.
- 8- Vous vous ratez et vous frappez votre camarade à la tête. Celui-ci, surpris, décide de changer de camp et de jouer avec l'équipe adverse définitivement tout en gardant la couleur de maillot de votre équipe jusqu'à la fin du match. Le coup à la tête ne lui occasionne aucun dégât.
- 9- Vous vous ratez et tuez votre camarade, pas de chance !!
- 10- Vous vous ratez et blessez mortellement votre camarade. Avant de mourir, celui-ci vous attrape à la gorge et vous étouffe. Votre équipe vient de perdre deux gladiateurs.

ECHEC CRITIQUE EN CBT 2

Frapper quelqu'un à qui l'on veut du mal ou autre :

- 1- Vous tombez à terre en lâchant ce que vous aviez dans les mains.
- 2- Vous vous mettez un coup sans dégât. Par contre, vous perdez 1 en CBT immédiatement et définitivement.
- 3- Bug ordinateur : votre épée disparaît durant ce tour et les 1D10 tours suivants pour réapparaître dans l'une de vos mains (dans son étui, si les deux mains sont prises).
- 4- Vous vous blessez vous-mêmes et faites les dégâts x2. De plus vous restez K.O, inerte sur le terrain, la fin de ce tour et le suivant. S'annule si panier ou don d'un point. Vous n'êtes pas expulsé dans ce cas même si vous venez de vous automutiller.
- 5- Votre arme se brise, mais avant, vous vous faites des dégâts x1D5 dans une localisation aléatoire.
- 6- Vous vous blessez et faites les dégâts x(1D5+1). Si vous survivez, on considère que vous êtes dans le coma jusqu'à la fin du match (cas VI, TABLE 6).
- 7- Vous vous blessez et faites les dégâts x(1D5+1). Si vous êtes encore sur le terrain, vous êtes expulsé 1D10+5 tours, parce que vous venez de vous automutiller. De plus, votre arme se brise.
- 8- Vous vous frappez vous-même et vous tombez dans le coma, enlevé du terrain jusqu'à la fin du match (cas VI, TABLE 6). De plus, votre arme se brise.
- 9- Vous vous frappez vous-même, et votre coup est mortel.
- 10- Vous vous frappez la tête et sous le choc décidez de jouer avec l'équipe adverse jusqu'à la fin du match tout en gardant la couleur de votre équipe. A la fin du match, vous irez avec l'équipe qui a gagné la partie. Si match nul, vous quittez le monde de KILLPOWER BALL. Pas de dégât avec le coup.

ECHEC CRITIQUE EN TIR 1

Tirer sur quelqu'un à qui l'on veut du bien :

- 1- Bug ordinateur : votre arc disparaît durant 1D10 tours pour réapparaître dans l'une de vos mains.
- 2- Vous vous faites mal au bras et Vous perdez 1 en Tir immédiatement et définitivement.
- 3- Vous vous faites mal au bras. Vous raterez vos jets de TIR durant les 1D10 tours prochains.
- 4- Vous vous ratez et détruisez son armure dans la localisation affectée. Faites ensuite les dégâts x2 en négligeant la protection détruite (protection=0). (*)
- 5- Vous vous ratez et votre camarade se retrouve dans le coma jusqu'à la fin du match. Il est immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6). (*)
- 6- Vous vous ratez et le gladiateur subit les dégâts de votre arme x(1D5+1). De plus, s'il n'est pas mort, il se retrouve dans le coma jusqu'à la fin du match. Il est immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6). (*)
- 7- Bug ordinateur : excepté vous, tous les gladiateurs de votre couleur de maillot prennent la flèche. Localisez une fois pour tous et faites les dégâts. De plus, vous êtes expulsé 1D10+5 tours pour tricherie.
- 8- Vous vous ratez et vous tirez sur votre camarade. Celui-ci, surpris, décide de jouer avec l'équipe adverse tout en gardant sa couleur de maillot jusqu'à la fin du match. Le coup ne lui occasionne aucun dégât. (*)
- 9- Vous vous ratez et tuez votre camarade, pas de chance !!
- 10- Vous tombez en voulant tirer et vous tuez votre cible en même temps que vous vous fendez le crâne sur le sol : votre équipe compte deux morts.

(*) Si vous faites un pouvoir sur un gladiateur, en aucun cas, il ne fonctionne.

ECHEC CRITIQUE EN TIR 2

Tirer sur quelqu'un à qui l'on veut du mal ou autre :

- 1- Vous tombez à terre et lâchez tout ce que vous avez dans les mains.
- 2- Votre arc se casse. Pas de chance.
- 3- Bug ordinateur : votre arc disparaît jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
- 4- Vous vous mettez un coup sans dégât et vous perdez 1 en TIR immédiatement et définitivement.
- 5- Vous vous ratez et vous touchez aléatoirement un gladiateur de la même couleur que vous. Faites les dégâts x(1D5+1).
- 6- Vous vous blessez vous-même et faites les dégâts x2 avec votre arc comme arme improvisée. De plus, vous restez K.O. cible inerte, la fin de ce tour plus le suivant. Vous n'êtes pas expulsé, même si vous venez de vous automutuler. S'annule si panier ou don d'un point.
- 7- Votre arme se brise en tirant le missile. Celui ci ricoche sur un mur et vous fait dégâts x2. Vous êtes expulsé 1D10 tours parce que vous venez de vous automutuler.
- 8- Votre arme se brise en tirant le missile. Celui ci ricoche sur un mur et vous fait dégâts x(1D5+1). Pas d'expulsion, même si vous venez de vous automutuler.
- 9- Vous vous frappez vous-même, avec votre arc comme arme improvisée, et votre coup est mortel.
- 10- Vous vous frappez la tête avec votre arc et sous le choc décidez de jouer avec l'équipe adverse jusqu'à la fin du match sans changer de couleur de maillot. A la fin du match, vous restez avec l'équipe qui a gagné. Si match égalité, vous quittez le monde de KPB.

ECHEC CRITIQUE EN PARADE

Eviter une attaque en CBT ou en TIR

- 1- En voulant éviter, vous tombez à terre et vous lâchez ce que vous aviez dans les mains. (*)
- 2- Vous n'évitez pas, mais en plus vous vous faites mal. Votre valeur en CBT ou en TIR (selon le cas) est divisé par 2 la fin de ce match. (*)
- 3- En voulant éviter, vous tombez K.O. sur le sol durant 1D5 tours : cible inerte sur le terrain. S'annule si panier ou don d'un point. (*)
- 4- Vous perdez 1 en CBT ou en TIR (selon le cas) immédiatement et définitivement. De plus, vous raterez tous vos jets de CBT ou de TIR (selon le cas) durant les 1D10 prochains tours. (*)
- 5- Bug ordinateur : Votre armure disparaît, donc plus de protection. Vous la récupèrerez à la fin du match. De plus vous tombez à terre en lâchant tout ce que vous aviez dans les mains. (*)
- 6- En voulant éviter, vous tombez et vous vous cassez un bras et une jambe. Vous perdez 1 en CBT, TIR, FOR, HAB, BAL, DEP. Vous êtes enlevé du terrain et ne pourrez pas rejouer durant ce match et le suivant. Vous ne pourrez augmenter ces caractéristiques avec de l'expérience durant les 1D5 prochains matchs sauf en cas de critique.
- 7- En voulant éviter, vous découvrez votre corps. L'adversaire fait ses dégâts $x(1D5+1)$. Si vous êtes toujours vivant et non BG, vous restez dans le coma jusqu'à la fin du match. Vous êtes immédiatement enlevé du terrain (cas VI, TABLE 6).
- 8- En voulant éviter, vous vous frappez vous-même selon l'arme en main (si pas d'arme, avec le poing - si l'arc en main, dégâts comme arme improvisée). Vous tombez dans le coma, enlevé jusqu'à la fin du match (cas VI, TABLE 6). De plus, votre arme se brise si vous en aviez une en main. (*)
- 9- Vous n'évitez pas, mais en plus vous tombez dans le coma jusqu'à la fin de votre vie (cas VI, TABLE 6). Vous êtes donc perdu pour votre équipe. (*)
- 10- L'attaque est réussie à la tête mais ne vous occasionne aucun dégât. Sous le choc, vous changez immédiatement de couleur de maillot et jouez définitivement avec l'équipe adverse.

(*) commencez par les dégâts de l'attaque que vous n'avez pas évité, puis faites l'effet du critique sauf si vous êtes mort.

REUSSITE CRITIQUE EN POU I

Faire un pouvoir sur soi-même, sur quelqu'un à qui l'on veut du bien, ou autre :

- 1- Le pouvoir marche sur autant de gladiateurs amis sur le terrain que vous le souhaitez, ainsi que sur vous-même.
- 2- Bug ordinateur : le ballon est donné à l'un de vos gladiateurs au choix sans que cela ne lui coûte d'Action à condition qu'il est une main de libre. Si vous avez déjà le ballon, il peut être donné à un autre ami de votre choix, sinon il ne se passe rien.
- 3- Vous réussirez tous vos jets de POU jusqu'à la fin du match.
- 4- Votre affaire magique est considérée comme neuve (comme un début de partie) si vous avez déjà usé des pouvoirs, vous pourrez vous en resservir.
- 5- Bug ordinateur : si vous avez un ami qui meurt durant ce match, vous pouvez le ressusciter. Il est alors placé dans la ZT où vous le souhaitez et il est comme neuf (pouvoirs et localisations à fond).
- 6- Votre charisme surprend les ennemis sur le terrain. Ils ne feront plus d'action à ce tour.
- 7- Tous vos jets de POU (coutant 1A) sur vos amis ou sur vous-même sont réussis d'avance jusqu'à la fin du match.
- 8- Si le pouvoir fonctionnait un certain nombre de tours, alors il agit tout le match sur la cible.
- 9- Vous gagnez 1 en POU immédiatement et définitivement.
- 10- Le jet de POU ne vous a pas coûté d'Action à ce tour, si coût il y avait. Sinon voir 9.

REUSSITE CRITIQUE EN POU 2

Faire un pouvoir sur quelqu'un à qui l'on veut du mal :

- 1- La cible que vous visez, est consommée par l'énergie de votre affaire magique, détruite. On ne peut pas ressusciter un gladiateur mort à cause de ce critique (les zombis ne reviennent pas).
- 2- Si le pouvoir ne devait fonctionner que sur une personne, alors il fonctionne sur tous les ennemis sur le terrain qui ne peuvent pas résister.
- 3- La cible n'est pas protégée par son affaire magique contre vous. De plus, elle rate son jet de résistance s'il y en avait un de proposer. Si elle est toujours sur le terrain, elle fuit pour sa ZT durant 1 tour.
- 4- Vous réussirez tous vos jets de POU (coutant 1A) jusqu'à la fin du match. Négligez les dés.
- 5- Vous rendez les ennemis sur le terrain nerveux. Ils doivent tous réussir un jet de Pou (0A), sinon ne plus faire d'Action durant 1D5 tours. S'annule si panier ou don d'un point.
- 6- Si vos pouvoirs autorisent des jets de résistance, ces derniers sont forcément ratés. On ne peut donc pas résister à vos pouvoirs durant la fin de ce match.
- 7- La cible (ou les cibles visées) voit son affaire magique disparaître le restant du match. Négligez la immédiatement.
- 8- BUG ordinateur : si vous le désirez, votre objet est détruit et vous en tirez un autre avec deux pouvoirs immédiatement. Sinon, reportez vous au cas 9.
- 9- Vous gagnez 1 en POU immédiatement et définitivement.
- 10- Le jet de POU ne vous a pas coûté d'Action à ce tour (si coût il y avait). Vous pourrez donc refaire une action à ce tour.

REUSSITE CRITIQUE EN POU 3

Résistez à un pouvoir:

- 1- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon fuir pour la ZT durant 1D5 tours, tellement vous semblez puissant (cas V, TABLE 6).
- 2- BUG ordinateur : votre affaire magique peut être détruite si vous le désirez et vous en tirez une autre avec deux pouvoirs dans la catégorie de votre choix et cela immédiatement. Sinon, voir le 3.
- 3- Le gladiateur ennemi à qui vous résistez vous croit invincible. Il joue maintenant avec votre équipe jusqu'à la fin du match sans changer de couleur de maillot.
- 4- Vous réussirez tous vos jets de POU qui ne coûtent pas d'A (marqué 0A) jusqu'à la fin du match.
- 5- Bug ordinateur : le gladiateur auquel vous résistez est téléporté dans sa ZT selon le choix de votre entraîneur. S'il avait le ballon, il est posé sur sa case.
- 6- Si vous résistez à un pouvoir ennemi, ce dernier fuit le terrain pour la ZT jusqu'à la fin du match apeuré par votre puissance (cas VI TABLE 6).
- 7- L'attaquant subit lui-même son pouvoir à votre place.
- 8- Si vous résistez à un pouvoir ennemi, ce dernier fuit le terrain pour la ZT durant 1D10 tours apeuré par votre puissance.
- 9- Bug ordinateur : le gladiateur auquel vous résistez est expulsé 1D10 tours, considérez comme tricheur.
- 10- Vous augmentez votre valeur en POU de 1 immédiatement et définitivement.

REUSSITE CRITIQUE EN FOR

- 1- Tous les gladiateurs ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon fuir pour la ZT durant 1D5 tours, tellement vous leur semblez puissant (cas V, TABLE 6).
- 2- Bug Ordinateur : votre gladiateur passe au maximum de race possible dans toutes ses caractéristiques (sauf VIE) jusqu'à la fin du match.
- 3- Bug Ordinateur : votre gladiateur passe au maximum de race possible dans la caractéristique FOR jusqu'à la fin du match.
- 4- Si vous jouez le ballon, vous le prenez mais en plus votre ennemi prend un coup et décide de changer de camp jusqu'à la fin du match, au vue de vos capacités. Il ne change pas de couleur de maillot. Si vous ne jouez pas le ballon, allez en 3.
- 5- Vous épatez tous les gladiateurs ennemis qui ne font pas d'Action à ce tour et au suivant.
- 6- Si vous êtes face à un ennemi, il tombe à terre en lâchant tout ce qu'il avait dans les mains. Le gladiateur tombé reste KO durant 1D10 tours sur le terrain. Si panier ou don d'un point, cela s'annule. Dans tous les cas, vous augmentez votre valeur en FOR de 1 immédiatement et définitivement.
- 7- Si vous êtes face à un ennemi pour prendre le ballon, vous lui cassez le bras. Il sort jusqu'à la fin du match (cas VI, Table 6). Sinon, allez au 9.
- 8 - Vous réussirez tous vos jets de FOR automatiquement jusqu'à la fin du match.
- 9- Vous épatez les gladiateurs ennemis sur le terrain qui ne font plus d'action à ce tour.
- 10- Si vous êtes face à un ennemi, il tombe à terre en lâchant tout ce qu'il avait dans les mains. Sinon, rien.

REUSSITE CRITIQUE EN BAL I

Lancer le ballon dans l'un ou l'autre des deux paniers :

- 1- La valeur du panier que vous mettez est multipliée par 1D5+1. Si vous tirez dans votre propre panier, les points sont pour votre équipe comme si vous aviez tiré dans le panier adverse. Dans ce cas, l'équipe adverse ne marque aucun point. (*)
- 2- Vous réussissez tous vos jets de Ball jusqu'à la fin du match, sauf en tir aléatoire.
- 3- En lançant le ballon, celui-ci dévie, tombe sur la tête d'un ennemi sur le terrain qui est tué sur le coup (si c'est une apparition, elle disparaît pour ce match). Ensuite le ballon atterrit dans le panier visé. Tirez aléatoirement la cible affectée. (*)
- 4- En lançant le ballon, celui-ci dévie, tombe sur la tête d'un ennemi sur le terrain qui change de camp immédiatement et définitivement (en changeant de couleur de maillot - si c'est une apparition, elle disparaît pour ce match). Ensuite le ballon atterrit dans le panier visé. Tirez aléatoirement l'ennemi affecté. Si pas d'ennemi, voir 1(*)
- 5- En lançant le ballon, celui-ci dévie, tombe sur la tête d'un ennemi sur le terrain qui est KO durant le restant du match (si c'est une apparition, elle disparaît pour ce match). Retirez la cible du terrain, cas VI TABLE 6. Ensuite le ballon atterrit dans le panier visé. Tirez aléatoirement l'ennemi affecté. Si pas d'ennemi, voir 7 (*)
- 6- Bug ordinateur : le panier donne 1D5 points supplémentaires.
- 7- Bug ordinateur : le panier est validé et il vous réapparaît dans les mains. Cette action ne vous a pas coûté d'action et vous pouvez retirer de nouveau.
- 8- Vous augmentez de 1 votre valeur en BAL immédiatement et définitivement.
- 9 - En marquant, le joueur gagne 10 points d'expérience supplémentaire pour un joli jet.
- 10 - Le lancer est si joli que les ennemis ne font plus d'Action à ce tour et ne tente pas de l'intercepter. (*)

(*) L'interception du ballon est impossible sauf si l'ennemi fait un critique à son tour.

REUSSITE CRITIQUE EN BAL 2

Prendre ou lancer le ballon à quelqu'un, intercepter le ballon au vol, ou autre :

- 1- Vous touchez le ballon qui vous échappe et s'envole dans le panier adverse. Il n'est valable que si vous êtes dans le camps adverse.
- 2- Vous réussissez tous vos jets de Ball jusqu'à la fin du match sauf en tir aléatoire.
- 3- En jouant le ballon, ce dernier vole en l'air, tombe sur la tête d'un ennemi (à tirer aléatoirement ; si c'est une apparition, elle disparaît immédiatement), puis se retrouve où vous le souhaitiez sur une case. Le gladiateur qui a pris le ballon sur la tête est BG. Lorsqu'il reviendra sur le terrain, il aura changer de couleur de maillot et jouera avec votre équipe jusqu'à la fin du match. Si pas d'ennemi, voir 4 (*)
- 4- Bug ordinateur : Le ballon est donné au joueur de votre choix s'il a une main de libre (sinon ballon posé sur sa case) et cela ne lui coûte pas d'A).
- 5- En jouant le ballon, ce dernier vole en l'air, tombe sur la tête d'un ennemi (à tirer aléatoirement ; si c'est une apparition, elle disparaît immédiatement), puis se retrouve où vous le souhaitiez. Le gladiateur qui a pris le ballon est enlevé du terrain et est dans le coma jusqu'à la fin du match (cas VI, TABLE 6). Si pas d'ennemi voir 4. (*)
- 6- Vous réussirez tous vos jets d'interception (si le ballon vole) jusqu'à la fin du match.
- 7- Vous épatez tous les ennemis sur le terrain qui ne font plus d'Action la fin de ce tour.
- 8- Vous augmentez de 1 votre valeur en BAL immédiatement et définitivement.
- 9- Votre jet est parfait, vous prenez automatiquement le ballon dans les mains sans autre jet (si vous prenez le ballon à quelqu'un). Si vous le lanciez à quelqu'un, celui-ci l'a directement dans les mains. (*)
- 10- Vous réussirez tous vos jets de passe à un ami jusqu'à la fin du match.

(*) Dans ce cas, l'interception du ballon est impossible sauf si l'ennemi fait un critique.

REUSSITE CRITIQUE EN HAB I

Lors de la phase de Dép, pour traverser une ZA :

- 1- L'ennemi qui vous a dans sa ZA est épaté. Il décide de changer de camp et de jouer avec votre équipe sans changer de couleur de maillot. A la fin du match, il rejoint l'équipe qui a gagné. En cas de match nul, il rejoint votre équipe.
- 2- Vous réussirez tous vos jets d'HAB jusqu'à la fin du match.
- 3- Tout gladiateur qui rentre dans votre ZA à partir de maintenant s'y arrête forcément. Effet jusqu'à la fin du match.
- 4- Vous êtes dans la ZA d'un ennemi. Ce dernier est expulsé 1D10 tours par erreur d'arbitrage sûrement.
- 5- Vous ne tenez plus compte des ZA des ennemis jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
- 6- Vous augmentez votre valeur en HAB de +1 immédiatement et définitivement.
- 7- Bug ordinateur : le (ou les) gladiateur (s) dont la ZA vous affecte se retrouve dans sa ZT au choix de votre entraîneur.
- 8- L'ennemi qui vous a dans sa ZA tombe à terre et lâche tout ce qu'il a dans les mains.
- 9 - L'ennemi qui vous a dans sa ZA ne fera pas d'Action à ce tour.
- 10- L'ennemi vous pousse. vous pouvez vous déplacer de 1 case en plus pour ce tour.

REUSSITE CRITIQUE EN HAB 2

Réussite autre que pour traverser la ZA d'un adversaire :

- 1- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon fuir pour leur ZT jusqu'à la fin du match, tellement vous semblez être charismatique (cas VI, TABLE 6).
- 2- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon fuir pour la ZT durant 1D10 tours, tellement vous semblez puissant (cas V TABLE 6).
- 3- Vous réussirez tous vos jets d'HAB jusqu'à la fin du match.
- 4 - Vous vous sentez à l'aise sur le terrain et tellement bien que vous ne ressentez pas la douleur. Si vous avez des localisations négatives, mettez les à 0.
- 5 - Vous réussissez votre prochaine action quelque soit le jet tellement vous vous sentez à l'aise.
- 6- Si on vous demande de faire des jets d'Hab durant la suite du match, s'ils coûtent 1A, pour vous, se sera 0A. Vous aurez toujours votre Action.
- 7- Vous ne pourrez pas tomber à terre durant les 10 prochains tours, même à cause d'un critique.
- 8- Ranger ou sortir une arme ne vous coutera pas d'Action durant la suite du match.
- 9- Vous augmentez votre valeur en HAB de 1 immédiatement et définitivement.
- 10- Bug ordinateur : si le jet d'Hab coutait 1A, vous avez toujours votre action à ce tour. Sinon rien.

REUSSITE CRITIQUE EN CBT I

Frapper quelqu'un à qui l'on veut du bien ou autre :

- 1- Vous réussirez tous vos jets de CBT jusqu'à la fin du match, même si vous localisez. Négligez les dés.
- 2- Durant la suite du match, vous avez deux actions par tour au lieu d'une seul.
- 3- Vous gagnez 1 en plus dans votre valeur en CBT tout comme le gladiateur que vous venez de toucher.
- 4 - Vous augmentez votre valeur en CBT de 1 immédiatement et définitivement.
- 5- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon être impressionnés par votre coup. Ils resteront cible immobile durant 1D5 tours. S'annule si panier ou don d'un point.
- 6- Vous réussirez ainsi que la personne que vous touchiez tous vos jets de CBT et de FOR durant la fin de ce tour et les 4 suivants.
- 7- Vous avez le droit à une nouvelle action pour ce tour immédiatement si vous le désirez.
- 8- Pour toucher cette cible à partir de maintenant, il suffira d'user 1A sans avoir besoin de lancer les dés.
- 9- Vous réussirez automatiquement si vous évitez une attaque au corps à corps (grâce à un jet de CBT).
- 10- Bug ordinateur : la cible touchée a ses points de blessure au maximum, comme au début de match.

REUSSITE CRITIQUE EN CBT 2

Frapper quelqu'un à qui l'on veut du mal :

- 1- Le gladiateur que vous frappez est mort. (*)
- 2- Vous touchez votre adversaire qui sous le coup change de camp jusqu'à la fin du match. Il ne change pas de couleur de maillot et votre coup ne lui fait aucun dégât. (*)
- 3- Vous touchez votre adversaire et ce dernier n'est protégé par aucun pouvoir magique ni sa protection d'armure : il subit les dégâts $x(1D5+1)$. Si vivant et non BG, il tombe KO et reste sur le terrain jusqu'au prochain panier ou don d'un point. De plus, la protection touchée est détruite après ce coup. (*)
- 4- Vous touchez votre adversaire et ce dernier n'est protégé par aucun pouvoir magique sauf sa protection d'armure : il subit les dégâts $x2$. Si vivant après le coup, il est automatiquement BG et enlevé du terrain jusqu'au prochain panier ou don d'un point. (*)
- 5- Le gladiateur que vous frappez subit vos dégâts $x(1D5+1)$. (*)

- 6- Bug ordinateur : Après dégâts, la cible perd son armure (0 point de protection dans toutes les localisations). Si c'était une armure magique, elle a disparu pour le match. De plus, elle tombe à 0 dans toutes ses localisations positives. Les négatives restent tel que. (*)
- 7- Vous augmentez votre valeur en CBT de 1 immédiatement et définitivement.
- 8- Vous réussirez tous vos jets de CBT durant les 1D10 tours suivants. La cible touchée tombe à terre en lâchant tout ce qu'elle avait dans les mains.
- 9- Vous réussirez tous vos jets de CBT durant le tour suivant. La cible touchée tombe à terre si elle est encore vivante après le coup.
- 10- Après dégâts, la cible touchée tombe à terre.

(*) la cible ne peut pas éviter sauf si elle réussit une réussite critique à son tour.

REUSSITE CRITIQUE EN TIR I

Tirer sur quelqu'un à qui l'on veut du bien ou autre :

- 1- Vous réussirez tous vos jets de TIR jusqu'à la fin du match sans avoir besoin de jeter le dé.
- 2- Bug ordinateur : la cible que vous tiriez est téléportée sur une case vide du terrain au choix de son entraîneur.
- 3- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon fuir pour la ZT durant 1D5 tours, tellement vous semblez puissant (cas V TABLE 6).
- 4- Tous les ennemis sur le terrain doivent réussir un jet de POU (0A), sinon rester cible immobile durant la fin de ce tour et le suivant, tellement vous semblez puissant (cas V TABLE 6).
- 5- Vous augmentez vos valeurs en TIR et en HAB de 1 immédiatement et définitivement.
- 6- La cible que vous tiriez est considérée comme surhumaine. Si elle meurt durant la suite du match, on considèrera qu'elle sera BG.
- 7- Vous réussirez tous vos jets de TIR durant la fin de ce tour plus le suivant.
- 8- Bug ordinateur : la cible que vous tiriez peut se déplacer immédiatement de sa valeur en DEP.
- 9- Durant la suite du match, la cible que vous tiriez réussira automatiquement à éviter toutes les attaques en en TIR en usant une action sans jeter le dé.
- 10- Bug ordinateur : la cible que vous tiriez se retrouve avec le ballon dans les mains si elle en a au moins une de libre, même si elle n'avait plus d'Action. A moins que vous ne le souhaitiez pas, dans ce cas, voir 8.

REUSSITE CRITIQUE EN TIR 2

Tirer sur quelqu'un à qui l'on veut du mal :

- 1- Le gladiateur sur qui vous tirez est mort. (*)
- 2- Vous touchez votre adversaire et ce dernier n'est protégé par aucun pouvoir magique ni sa protection d'armure : il subit les dégâts $x(1D5+1)$. Si vivant et non BG après le coup, il tombe dans le coma, enlevé du terrain jusqu'à la fin du match (cas VI TABLE 6). De plus, la protection touchée est détruite après ce coup. (*)
- 3- Vous touchez votre adversaire et ce dernier n'est protégé par aucun pouvoir magique ni sa protection d'armure : il subit les dégâts $x2$. Si vivant et non BG, il tombe KO, est enlevé du terrain considéré comme BG, jusqu'au prochain panier ou don d'un point. De plus, la protection touchée est détruite après ce coup. (*)
- 4- Vous touchez votre adversaire et ce dernier n'est protégé par aucun pouvoir magique ni sa protection d'armure : il subit les dégâts $x2$. Si vivant et non BG après le coup, son armure est détruite qu'elle soit magique ou non. Il pourra en changer au prochain match. (*)
- 5- Le gladiateur que vous frappez subit vos dégâts $x(1D5+1)$. (*)
- 6- Vous augmentez votre valeur en TIR de 1 immédiatement et définitivement.
- 7- La cible touchée, si elle est toujours sur le terrain, restera cible immobile le temps de se remettre du tir. Si cible plus sur le terrain, voir 6.
- 8- Vous réussirez tous vos jets de TIR durant les 1D10 tours suivants. La cible touchée tombe à terre en lâchant tout ce qu'elle avait dans les mains.
- 9- La protection de la cible est détruite dans la localisation touchée et pourra être remplacée à la fin du match. (*)
- 10- Après dégâts, la cible touchée tombe à terre.

(*) La cible ne peut pas éviter sauf si elle fait une réussite critique à son tour.

REUSSITE CRITIQUE EN PARADE [CBT ou TIR]

EVITER UNE ATTAQUE EN CBT OU EN TIR

- 1- Vous évitez le coup de votre adversaire mais de plus vous le touchez mortellement : il est mort. S'il tirait une flèche, elle ricoche sur le mur et se tue.
- 2- Vous évitez le coup de votre adversaire mais de plus vous le touchez. Si c'était une flèche, elle ricoche sur le mur et le touche. Faites les dégâts $x(1D5+1)$. De plus comme il vient de s'automutiler, s'il n'est ni BG, ni mort, il est expulsé.
- 3- Vous épatez tous les gladiateurs ennemis sur le terrain, qui doivent réussir un jet de POU (0A), sinon rester cible inerte ce tour plus le suivant.
- 4- Au corps à corps, vous évitez le coup de votre adversaire mais de plus vous le touchez avec votre arme. Négliger les dégâts car il est immédiatement enlevé du terrain pour BG.
Si c'était une flèche, elle ricoche sur le mur et le touche. On néglige les dégâts, il n'est pas expulsé pour automutilation, juste sorti pour BG automatiquement.
- 5- Bug ordinateur : L'arme de l'attaquant disparaît et réapparaît dans votre équipement jusqu'à la fin du match. Si c'est une affaire magique, vous pouvez regarder les pouvoirs et vous en servir.
- 6- Le gladiateur rate et casse son arme. A changer pour le prochain match.
- 7- Vous augmentez votre valeur en CBT ou en TIR (selon votre critique) de 1 immédiatement et définitivement.
- 8- Vous réussirez tous vos jets de CBT ou de TIR (selon votre critique) jusqu'à la fin du match lorsque vous tentez d'éviter une attaque. Cela vous coûtera tout de même 1Action.
- 9- Vous évitez le coup de votre adversaire qui perd l'équilibre et tombe à terre en lâchant ce qu'il avait dans les mains.
- 10- Bug ordinateur : vous évitez le coup et votre attaquant est téléporté dans une case de sa ZT où vous le souhaitez.