



GUIDE STRATEGIQUE

Du jeu de plateau Killpower Ball

Version 1.01

Sylvain Mayet

11/02/2011

PREAMBULE

Voilà maintenant 19 ans que je travaille sur ce jeu. 18 années de tests, de réécritures, de dépenses sans compter. Mais de tout cela je ne retiendrai qu'une chose : le plaisir de jouer. Rien n'est plus bon qu'un match de Killpower Ball avec des amis. Ce jeu est devenu un loisir, comme d'autres sont fans de football ou cinéphiles assidus. Plus de 1000 matchs à mon actif et 1000 matchs en tant qu'arbitre ; ce qui peut représenter beaucoup au niveau du nombre, mais peu, si on le divise par le nombre de jours passés depuis 19 ans.

Il n'y pas si longtemps, Théo Arnaud alias « Gobelin », un joueur de la dernière génération, m'a fait une remarque. Alors qu'il finissait d'arbitrer mon match contre un DEBUTANT, il conclua : "J'adore arbitrer tes matchs, Sylvain, parce que j'apprends toujours des trucs quand je te regarde jouer".

Je pourrai vous dire que j'ai pris la grosse tête depuis, mais rien de cela. Ce fut une grande satisfaction d'avoir pu apporter mes techniques à un joueur qui m'avait battu plus d'une fois. En partant de ce constat, je me suis dit qu'il pourrait être intéressant de proposer un GUIDE STRATEGIQUE sur le jeu.

Je n'ai pas la prétention de donner des cours de Killpower Ball, mais quoi de mieux que de vous proposer des aides et d'éclaircir certains points, qui pourront vous permettre d'être plus à l'aise dans l'approche du jeu. Je ne dis pas que se sont forcément des points gagnants, mais vous trouverez sûrement des petits trucs vous facilitant la tâche TACHE. Certaines remarques ou certains conseils ne sont que le B-A-BA DU JEU. Et ils vous sembleront peut-être évidents, voir simplistes. Mais il faut bien penser que cette aide s'adresse aux débutants avant tout. D'autres pourront vous surprendre car elles vous sembleront incorrectes, mais elles tiennent compte des extensions. Or je n'aborderai pour l'instant que le jeu de base et sûrement pas ce qui pourrait sortir par la suite, si le jeu trouvait son public.

N'oubliez pas non plus, que certaines aides pourront être faussées par les pouvoirs, transformateurs permanents du jeu, ce qui en fait sa richesse.

BONNE LECTURE

Sylvain Mayet

Certains pouvoirs seront mis en évidence dans cette aide car ils pourront avoir une incidence plus particulière sur l'aide donnée. Mais tous les cas de figures ne seront pas vus, au nombre des possibilités, cela paraît forcément évident. Les parties en vert donnent des informations prévues dans des extensions (ou qui ne sortiront jamais).

SOMMAIRE

INTRODUCTION

1. Choix d'une équipe

- 1.1. Introduction
- 1.2. Mono-classage d'une équipe
 - 1.2.1. Les objets magiques
 - 1.2.2. Les armures magiques
 - 1.2.3. Les armes de jet magiques
 - 1.2.4. Les armes de contact magiques
- 1.3. Bi-classage d'une équipe
- 1.4. Tri-classage d'une équipe
- 1.5. Tétra-classage d'une équipe
- 1.6. Autres cas

2. Placement

- 2.1. Placement en ZT
- 2.2. Placement sur le terrain

3. Demande d'équipement

4. Tactiques de jeu

5. Trashtalking

- 5.1. Introduction
- 5.2. Intox
- 5.3. Infos

6. Les cartes bluff

- 6.1. Introduction
- 6.2. L'utilité des cartes
- 6.3. Un peu plus d'utilisation
- 6.4. Conclusion

7. Objectifs de jeu

- 7.1. Les règles de base
- 7.2. Avec l'argent
- 7.3. Massacrer ou non une équipe

8. L'art de la guerre

9. Races et Capacités spéciales

10. Spécialisation, expérience et évolution

- 10.1. Spécialisation
- 10.2. Expérience
- 10.3. Evolution de l'équipe

11. Les 3 axes du jeu

12. Les pouvoirs

- 12.1. Observations
- 12.2. Introduction
- 12.3. Arme de contact
- 12.4. Arme de jet
- 12.5. Armure
- 12.6. Objet

13. Bonus du guide

CONCLUSION

1. CHOIX D'UNE EQUIPE

Le choix de l'équipe est primordiale et dépendra de votre façon de jouer. Attention certaines remarques dans ce chapitre tiennent compte de mon ressenti et peuvent être faux selon votre façon de jouer. Mais il est bon quand même de vous en faire part.

Dans Killpower Ball, abrégé KPB, il y a 4 catégories d'affaires :

Les objets magiques, Les armures magiques, Les armes de jet représentées par les arcs et enfin les armes de contact représentées par les épées.

Lorsque vous créez une équipe, il vaut mieux mixer ces quatre catégories sous peine de vous retrouver en faiblesse par rapport à 1 des 3 pôles du jeu : L'offensif, le défensif et le jeu du ballon.

Nous reviendrons plus loin sur cette notion de pôles, mais sachez que de ne jouer qu'avec un pôle (le jeu du ballon par exemple) vous met en faiblesse face à des équipes privilégiant les 2 autres pôles. Mais voyons cela plus en détail.

Attention : ces explications tiennent compte d'un tirage aléatoire d'équipe. Pas si vous jouez en mode tournoi et que vous choisissez vos pouvoirs.

1.1. Introduction

A la base, lorsque j'ai commencé à choisir les 80 pouvoirs de la boîte de base, j'ai décidé que les catégories seraient équilibrées. Et là, ce fut l'enfer : en effet, il fallait trouver 8 pouvoirs de type F0, 6 de type F1, 4 F2 et 2 F3 dans les quatre catégories.

Or, il m'a fallu éliminer de nombreux pouvoirs, car il y avait beaucoup de critères de sélection : des pouvoirs que j'ai créés, des pouvoirs qui ne parlent pas des extensions et qui n'en tiennent pas compte, des pouvoirs écrits par d'autres..... Du coup, après moult tests, je suis revenu de cette recherche pour laisser libre cours à mes envies.

Dans le jeu amateur sorti en 2004, il y avait 200 pouvoirs (soit 50 pouvoirs de chaque catégorie). J'ai donc tenu compte du championnat de Speedy, celui qui s'est déroulé en Ardèche en 2008, et j'ai conservé les pouvoirs qui étaient les plus utilisés sur les 200. En plus, j'ai rajouté des pouvoirs funs, visuels, ou modifiés quelques autres pour que tous soient potentiellement utilisés durant les tournois (vous savez lorsque l'on choisit ses pouvoirs pour son équipe).

Il en résulte 80 pouvoirs pas forcément équilibrés dans les catégories (quoique, voir le chapitre 12), qui peuvent être utilisés dans les tournois et qui se contrent les uns les autres. Ainsi la création d'une équipe avec les 4 catégories est un bon compromis pour faire une équipe équilibrée. Il n'empêche que certains joueurs apprécieront de pouvoir se mono-classer (prendre 1 catégorie sur les 4 dans leur équipe) ou bi-classer (prendre 2 catégories sur les 4 dans leur équipe), ou tri-classer leur équipe (prendre 3 catégories sur les 4 dans leur équipe).

1.2. Mono-classage d'une équipe

Choisir une seule catégorie pour vos 7 gladiateurs : Imaginons que vous fassiez simple. Au lieu de faire des mixtes des 4 catégories d'affaire, si vous tirez vos gladiateurs dans la même catégorie, qu'est ce que cela donne.

1.2.1. Les objets magiques

Il y a 3F0, 10 F1, 4F2, 3F3 dans cette catégorie. Autant dire que la puissance des pouvoirs sont élevés mais n'oublions pas que le gladiateur possédant ce type d'affaire ne fera pas de dégât accru ou ne possèdera pas de protections accrues. Il y a donc beaucoup de chance de tomber sur un pouvoir de Force 2 ou 3 (1 chance sur 3 presque). Prendre ce type d'affaire pour jouer, c'est jouer sur le fun du jeu : jouer le ballon, mais ne pas craindre de perdre pas des joueurs durant la partie.

On est très faible, face aux archers et aux épées, mais surtout on a pas grand chose pour se défendre (SURPUISSANCE). Il s'agira alors de jouer le ballon vite et bien.

1.2.2. Les armures magiques

Il y a 10F0, 5F1, 4F2, 1F3 dans cette catégorie. Autrement dit, elle n'est pas très puissante mais à la particularité de permettre au gladiateur de prendre une protection accrue. Du coup, le pôle défensif est bon, même s'il faut presque jouer la passivité face aux adversaires. En effet, beaucoup de pouvoirs demandent à ce que le porteur soit touché par la cible pour que le pouvoir fonctionne.

Cette catégorie est donc très résistante, permet de prendre des joueurs de ballon, donne un taux de mortalité peu élevé. Il ne lui manque que la puissance de frappe pour être parfaite.

ENTREE LIBRE par exemple, permettra de se déplacer très vite et de faire un massacre en ordre dans les équipes d'archers adverses.

Ce type d'équipe se joue sur la durée et sur la résistance. Ce type d'équipe encaisse et encaisse, de quoi lasser l'adversaire qui pourra craquer à un moment ou un autre.

Deux équipes face à face avec ce type de catégorie et c'est le jeu du ballon assuré. S'il ne joue pas le ballon, il est même possible d'arriver rapidement aux 50 tours et de finir le match par un nul.

1.2.3. Les armes de jets magiques

Il y a 9F0, 5F1, 3F2, 3F3 dans cette catégorie. Moins puissante que la catégorie des objets magiques, elle permet de pouvoir tirer des dégâts accrus et donc de faire des dégâts de loin. Autant dire que les équipes d'archers sont très prisées, même si elles deviennent vite faibles au contact.

Et comme certains pouvoirs permettent de venir rapidement au contact, les archers sont aussi des cibles faciles au contact car autant l'arme de jet est puissante de loin, autant au contact elle ne sert pas à grand chose.

1.2.4. Les armes de contacts magiques

Il y a 11F0, 5F1, 2F2, 2F3 dans cette catégorie. Autrement dit, c'est la catégorie la plus faible au niveau des pouvoirs. Quand en plus, on sait que pour la plupart des pouvoirs, il faut toucher la cible pour les activer, on se rend compte que les épées ne sont pas très intéressantes. Oui, mais c'est sans compter la puissance des dégâts accrus dans cette catégorie. En effet, il n'est pas rare de voir des armes de contact très puissantes qui permettent de tuer en un coup. Alors il est clair que jouer face à 7 archers et se sera la mort à coup sur, mais face à autre chose, si votre adversaire vous laisse le temps d'approcher, vous ferez un massacre.

De plus, certains pouvoirs permettent de frapper n'importe qui sur le terrain, voir VOLEUR qui permet de voler l'équipement de la cible adverse.

1.3. Bi-classage d'une équipe

Nous savons qu'il existe 3 pôles à gérer dans le jeu. Il s'agit donc très le plus polyvalent possible dans es 3 pôles. Voyons donc si marche si on couple 2 catégories sur les 4.

1.3.1. Objet - Armure

Jeu du ballon et jeu défensif. On encaisse bien et on peut jouer le ballon. C'est une technique appréciée des joueurs qui n'aiment pas l'agressivité des matchs. Le type d'équipe qui permet de résister longtemps et qui évite un taux de mortalité élevé.

1.3.2. Objet – Arme de contact

Jeu du ballon et jeu offensif au contact. Je dirai que c'est un biclassage risqué. La catégorie des armes de contact étant la plus faible, il se peut que vous n'arriviez pas jusqu'à votre adversaire sans avoir un maximum de morts.

1.3.3. Objet – Arme de jet

Jeu du ballon et jeu offensif de loin. En considérant que c'est deux catégories sont les deux plus fortes, on peut considérer que c'est un des biclassages les plus intéressants. On attaque de loin pour massacrer puis on peut aller marquer. On empêchera pas le risque de mortalité élevé, mais on maîtrise 2 pôles haut la main.

1.3.4. Armure – Arme de contact

Jeu défensif et jeu offensif. Voici encore un biclassage intéressant qui peut permettre de tenir le match. Il suffira alors de se rajouter quelques joueurs de ballon pour maîtriser les 3 pôles. Avec une ENTREE LIBRE, vous êtes au nirvana et transpercez les rangs ennemis.

1.3.5. Armure – Arme de jet

Idem que le précédent en plus puissant. Sauf que là, le contact ne vous saurez d'aucun intérêt. Vous résisterez bien de prêt, attaquerez bien de loin, mais au contact il faudra résister.

1.3.6. Arme de jet – Arme de contact

Jeu offensif de loin et jeu offensif de près. En fin de contact on ne maîtrise qu'un seul pôle sur les trois existants. Alors forcément, on est très costaud, mais on est beaucoup trop faible ailleurs pour s'en sortir défensivement et avec le ballon. Un jeu de ce type amène un gros turn over des gladiateurs avec beaucoup de morts à chaque match.

1.4. Tri-classage d'une équipe

3 pôles, 3 catégories de pouvoirs. Cela devient intéressant et on peut trouver un réel équilibre. Cela à condition de ne pas mettre ensemble la catégorie Arme de jet et arme de contact. En effet, on ne contrôle alors que l'offensif avec des deux catégories. Il vous faudra donc choisir entre l'une d'elle et la coupler avec les catégorie OBJET et ARMURE. Vous obtenez alors un bon équilibre de jeu.

1.5. Tétra-classage d'une équipe

C'est dans ce type d'équipe que l'on retrouve souvent le meilleur équilibre. En effet, en mixant dans son équipe les 4 catégories, on peut s'occuper des 3 pôles du jeu et on a la possibilité de pallier une situation chaotique qui peut changer durant la partie : il vous faut un archer, vous l'avez, un joueur de ballon, vous l'avez ou un défenseur en armure, vous l'avez.

Si l'équilibre est respecté, il ne permet pas une spécialisation poussée de l'équipe avec une force dominante sur une équipe adverse qui aurait une faiblesse sur un pôle. Par exemple, s'il n'y a face à vous que des archers, vous risquez de perdre une grande partie de votre équipe, avant de pouvoir battre votre adversaire parce que vous aurez réussi à lui montrer votre pôle défensif.

1.6. Autre cas

Lorsque vous préparez votre équipe, il est important de bien choisir les gladiateurs qui vont jouer le match. En effet, il est autorisé de faire participer plusieurs ou la totalité de vos gladiateurs durant un match, sachant que l'on calcule la puissance de votre équipe en fonction de cela.

Si vous avez basé votre stratégie sur l'un de vos gladiateurs et que les autres servent plutôt de chair à canon, il peut être intéressant de ne pas faire jouer tous vos gladiateurs de manière à diminuer votre puissance et surtout partir avec le ballon. Le seul inconvénient à cela, c'est que les gladiateurs ne jouant pas ne gagneront pas d'expérience et ne pourront pas changer d'affaire magique. Encore moins, si vous souhaitez vous débarrasser du gladiateur qui n'a pas joué : sans point d'expérience, vous devez le garder.

A noter que selon certains pouvoirs, il peut être intéressant d'avoir une très grosse puissance (je pense au pouvoir **POKER**- pouvoir d'extension), donc il vous est conseillé dans ce cas, de faire jouer la totalité de vos gladiateurs.

2.PLACEMENT

2.1. Placement en ZT :

Le placement en ZT n'est pas réellement un problème en soi, mais il est assez important pour plusieurs raisons :

- Si vous possédez un pouvoir vous permettant de vous placer dans la ZT adverse.
- Si vous vous déplacez le premier ou le second.
- Selon votre stratégie de jeu.

Il existe deux lignes de ZT et il est bien évident qu'il faudra placer vos gladiateurs plutôt en avant qu'en arrière de votre ZT (case à côté du terrain). Car cela vous fera économiser 1 point de DEP pour aller sur le terrain.

Si vous vous placez en second, pensez à demander à votre adversaire, alors qu'il a mis ses gladiateurs dans sa ZT, quels sont ses archers. Ainsi vous pourrez vous placer en ZT, en fonction de l'angle de vision des adversaires. Il est plus facile de cacher vos gladiateurs si vous vous mettez face aux archers plutôt que dans la ZT opposée, car le tir en diagonale sera plus facile.

Attention, cette règle peut être refusée par l'arbitre du match, qui pourra argumenter comme quoi vos gladiateurs ne sont pas sur le terrain, donc ne voit pas l'ennemi en place.

Les 2 ZT ne correspondent pas entre elles, donc il est totalement impossible de faire passer un gladiateur de l'une à l'autre sans rentrer sur le terrain d'où une importance de placement dès le début.

De même, il est peu souhaitable, bien que possible, de placer vos 7 gladiateurs sur le même côté d'une ZT. Car lors de votre rentrée sur le terrain, votre adversaire pourra faire intervenir des pouvoirs de zone, ou encore coincer vos gladiateurs dans un coin pour avoir le champ libre sur le reste du terrain.

Le mieux est encore de placer votre équipe avec parcimonie, les archers toujours en avant sur les 2 ZT et ensuite en fonction de vos choix stratégiques.

De même il est déconseillé de mettre vos gladiateurs en position comme s'ils étaient sur le terrain, comme cela au tour de DEP vous aurez juste à les mettre en place sur le terrain dans la même formation. Tout simplement, parce qu'un pouvoir qui se joue avant le début du match comme ANTIREMPLACEMENT (pouvoir d'extension) permettra à votre adversaire de vous enlever les 2 gladiateurs placés en arrière parce que justement il soupçonne votre stratégie (sauf si bien sur vous bluffez, mais nous reviendrons sur ce cas de figure dans un chapitre prochain). Cela éliminerait immédiatement votre stratégie et vous mettez en difficulté.

Alors placez donc vos gladiateurs l'un à côté de l'autre en pensant bien au premier tour de DEP, qui amènera à la mise en place de votre formation sur le terrain.

Si votre adversaire se place dans votre ZT grâce au pouvoir ANTIZONE DE TOUCHE, 2 cas sont à prévoir :

Il se place avant vous ou vous vous placez le premier.

- S'il se place le premier, il le fera de manière à vous gêner, mais vous aurez assez de place pour élaborer votre stratégie tout de même.

- S'il se place en second, cela ne vous empêche pas d'avoir au préalable placé votre équipe comme vous l'entendiez. A noter que si vous aviez placé votre équipe sur les cases en arrière du terrain, cela deviendrait critique, car il pourrait bloquer vos gladiateurs en plaçant ses gladiateurs en avant du terrain vous empêchant de sortir sur le terrain comme vous le souhaitez.

Si c'est vous qui posséder le pouvoir, à vous de l'utiliser à bon escient :

- Si vous vous place le premier, installez vous en avant de la ZT adverse et proche de la ZP (cases D, E, K, L). Comme cela vous rentrerez directement sur le terrain, proche du panier adverse.

Mais vous aurez aussi la possibilité de vous placez sur la ligne 1 ou 27 de votre adversaire pour l'empêchez de sortir sur le terrain et en l'obligeant de faire des jets d'HAB pour continuer d'avancer. Pour vous donner un exemple, si votre adversaire est du côté de la ligne 1, si au premier tour de DEP, vous placez un gladiateur en K1 et N1, vous obligez les gladiateurs adverses faire un jet d'HAB pour continuer d'avancer alors qu'ils viennent de rentrer sur le terrain. Si vous vous placez en K2 ou N2, les gladiateurs rentreront sur le terrain, mais devront tenir compte des ZA de vos gladiateurs sur 2 lignes, ce qui vous permet de les gênez encore plus.

- Si vous vous placez en second, vous n'aurez pas le choix peut être que de vous placer en arrière de la ZT. Par contre, lors du DEP, vous pourrez l'empêcher de revenir dans sa ZT en plaçant vos gladiateurs sur les 2 cases précitées précédemment.

2.2. Placement sur le terrain :

A moins d'avoir un pouvoir de type ENTREE LIBRE qui vous permettent de vous téléporter sur le terrain, il est conseillé de jouer en 3/2 ou 3/2 comme au basket. 2 défenseurs, 3 attaquants ou 2 attaquants et 3 défenseurs.

Il est totalement inconcevable de laisser vos gladiateurs groupés et d'aller de l'avant en bloc. Ce n'est pas du rugby et certains pouvoirs couvrant des zones comme EXPLOSION feront un malheur dans vos rangs.

De même, il est déconseillé de laisser vos gladiateurs sur une même ligne connaissant des pouvoirs comme GOUFFRE qui détruit des gladiateurs sur des lignes.

Il vaut donc mieux avoir deux gladiateurs à l'attaque et deux en défense. Le cinquième sera placé en fonction de votre technique : en avant si vous attaquez en le

protégeant ou en arrière si vous n'avez pas la ballon.

Il est important de s'installer sur le terrain. En un tour, il est possible de lancer le ballon de l'autre côté du terrain et donc de passer de l'un à l'autre panier très rapidement.

Un gladiateur a au maximum 5 en Déplacement. Il lui faudra environ 5 tours pour traverser le terrain. Il est donc important de savoir pourquoi vous envoyez tel ou tel personnage devant ou derrière.

Par exemple, il vaut mieux garder un archer en défense et le laisser le plus loin possible de l'adversaire. A l'inverse, un épéiste ou un joueur de ballon n'a rien à faire derrière. Ils doivent aller de l'avant. Cet exemple est valable si vous jouez avec des équipes au minimum bi-classées.

3. DEMANDE D'EQUIPEMENT :

Lorsque votre équipe et l'équipe adverse sont placées en ZT, il est possible que vous demandiez à l'entraîneur adverse l'équipement de ses gladiateurs, tout comme vous lui indiquerez l'équipement des vôtres.

L'intérêt de connaître l'affaire magique des gladiateurs adverses est tout simplement de vous permettre de prévoir une tactique de jeu qui peut être légèrement voir énormément différente, selon si vous affrontez 7 adversaires archers, ou encore un seul archer ennemi.

Lorsque vous présentez vos gladiateurs, précisez juste ce qui se voit sans différencier le magique du normal. Ainsi pour un gladiateur qui a un objet magique et une épée, les objets magiques ne se voyant pas, vous indiquerez : « mon gladiateur Numéro X a une armure, une épée » sans plus de précision.

De cette manière, lorsque votre adversaire vous dit son équipement, vous pouvez connaître par déduction et en partie le type d'affaire magique qu'il possède.

- Si le gladiateur a deux épées, il possède forcément une épée magique.
- Si le gladiateur a deux arcs, il possède forcément un arc magique (et il se peut même que le gladiateur possède le pouvoir arc animé. Ainsi son arc magique va partir seul sur le terrain et le porteur pourra continuer à tirer avec son arc normal).
- Si un gladiateur n'a qu'une armure et une épée, il possède soit un objet magique, soit une armure.
- Si un gladiateur possède une armure et un arc, il possède soit une armure magique, soit un objet magique.
- Si un gladiateur possède un arc, une armure, une épée, il possède soit un arc ou une épée magique.

Le plus dur étant de trouver l'équipement magique d'un gladiateur ayant deux possibilités (voir ci-dessus), il s'agit alors de regarder la race du gladiateur. Si l'entraîneur de l'équipe n'est pas farfelu, on peut considérer qu'il placera l'arme de contact, ou l'arme de jet a un gladiateur qui a le plus dans la caractéristique correspondante (En CBT, pour le porteur de l'épée, en TIR pour le porteur de l'arc). Ainsi, une amazone avec un arc et une épée, on considérera que l'amazone portera un arc magique, étant donné sa valeur en TIR plus importante.

Bien sur ce cas de figure peut être contredit si vous tombez sur un entraîneur débutant, qui ne gère pas encore bien la gymnastique de dons de l'équipement, ou encore sur un entraîneur masochiste qui joue au détriment des caractéristiques de ses gladiateurs.

Ainsi avant même le début du match, par recoupement de toutes ses informations, vous connaîtrez une bonne partie de l'équipement de l'équipe adverse et vous pourrez ainsi prévoir une tactique différente.

Il peut arriver qu'au lieu d'une épée ou d'un arc, les gladiateurs se retrouvent avec des armes plus spécifiques (hache, ou encore pistolet). Dans ce cas précis, vous savez d'avance de quelle type d'affaire magique il s'agit. Il peut arriver aussi dans un cas particulier qu'un gladiateur se retrouve avec 3 épées ou encore deux arcs et une épée. Dans ces deux cas, le porteur de cet équipement possède le pouvoir DOUBLE (permet d'avoir deux fois la même arme magique).

4. TACTIQUES DE JEU :

Savoir ce que possède l'équipe adverse est importante pour faire entrer vos gladiateurs sur le terrain, car il faut en premier lieu, éliminer les archers. Face à 7 archers, vous ne rentrerez sur le terrain que les gladiateurs aptes à résister à ce type d'attaque. Sauf bien sur, si vous possédez des pouvoirs anti-arc, auquel cas vous n'aurez pas besoin de vous en préoccuper. De même avec des pouvoirs de téléportation (type ENTREE LIBRE), vous bloquerez les ennemis archers en vous plaçant directement dans leur ZA et bouchant leurs angles de vue.

L'entrée sur le terrain et le positionnement dépendront surtout du nombre d'archers ennemis présents. Un archer ne pourra pas vous gêner très longtemps, alors que 3 ou 4 deviendront problématiques.

Déjà, il s'agira de protéger vos gladiateurs sans armure derrière vos gladiateurs avec protections magiques (je vais les appeler les défenseurs). De plus, il faudra faire attention de ne pas trop serrer vos gladiateurs derrière vos défenseurs, car il existe de nombreux pouvoirs de zone (EXPLOSION, GOUFFRE), qui, s'ils n'affecteront que peu ou pas vos défenseurs, risquent de blesser ou tuer ceux cachés derrière.

Le mieux est encore de cacher un gladiateur à la fois derrière un défenseur si vous le pouvez.

Idem pour vos archers. Si vous vous déplacez, fermez l'angle de tir de votre archer, de manière à ce que l'archer ennemi que vous souhaitez éliminer soit le seul qui puisse vous voir. Ainsi vous ne subirez au pire que les tirs de ce dernier, et non les tirs parasites des autres ennemis sur le terrain. Pour trouver le bon positionnement sur le terrain, rien ne vous empêche de demander à l'arbitre de vous dire si oui ou non, votre archer est bien positionné.

C'est la même chose pour vos gladiateurs qui souhaitent faire des pouvoirs à vue.

Grâce au paragraphe précédent, vous avez supposé connaître l'archer normal de l'équipe. Vous savez donc que cet arc fait 1D5+4 points de dégâts. Si l'un de vos défenseurs est touché par cet arc, vous n'aurez pas forcément besoin d'éviter de manière à conserver vos actions pour activer vos autres pouvoirs (si vous en avez, sinon, vous pouvez toujours éviter).

Il est toujours intéressant de noter les dégâts effectués par les archers en regardant les dés de dégâts. Ainsi vous saurez qu'un arc magique qui fait 12 points de dégâts maximum ne vous fera perdre que 2 points de dégâts si vous avez une armure de 10 points. Il sera possible alors d'économiser vos actions pour faire autre chose. Pour cela, il faut que la partie soit ouverte.

Ensuite il faut jouer le ballon tôt ou tard, donc ayez au moins 1 ou 2 joueurs de ballon. Personnellement, se sont des gladiateurs qui ont aux alentours de 5 lors de leur création (en considérant les spécialisations). Au pire si vous n'avez pas de joueur de ballon, ou s'il est HS, vous pouvez toujours tenter de prendre le ballon à un adversaire en lui faisant lâcher prise par un jet de CBT. Dans ce cas, faites en sorte de placer deux gladiateurs autour du porteur et pendant que l'un le fait tomber, l'autre récupère la balle.

Tout en sachant que le plus rapide est là pour ramasser le ballon. Si l'adversaire a plus que vous en RAP, cela ne fonctionne pas. Si vous n'agissez pas comme cela, le porteur du ballon peut très bien dire qu'il ne résiste pas à votre frappe pour vous faire lâcher le ballon et user son action pour ramasser le ballon avant votre second. En étant plus rapide, votre second gladiateur ramasse le ballon avant l'ennemi.

Si vous êtes seul contre un ennemi, vous devez absolument jouer le ballon à moins d'un pouvoir qui vous permette de gêner l'adversaire (BALLON ANIME).

Dans le cas où votre ennemi se montre imperturbable et que vous n'arriviez pas à lui prendre le ballon (GANTELET par exemple), il vous faudra faire en sorte de le frapper pour l'éliminer. Si en plus cela ne fonctionne pas, essayez tout simplement de vous mettre sur la trajectoire du ballon quand il va le lancer dans le panier.

Un autre point important est votre placement sur le terrain durant le match. Par exemple, si tous vos guerriers sont trop avancés pour protéger votre panier, alors que vous avez encore deux gladiateurs dans votre ZT, il peut être intéressant de les pousser à l'expulsion durant la phase d'Action. Ainsi, dès le tour suivant durant la phase de Déplacement, il vous est possible de rentrer des joueurs sur le terrain sans attendre. Et peut être sauvé la partie.

Si vous vous apercevez qu'il vous est impossible de marquer de loin, allez mettre le ballon dans le panier et marquez un point. Cela permet de faire revenir vos blessés graves, si vous en avez et surtout de renvoyer les ennemis dans leur ZT. Bien sur cette technique est à proscrire si vous êtes dominant sur le terrain et que l'ennemi est en infériorité numérique.

En cas de doute sur le panier (à cause d'INVERSION DES PANIERS), marquez un nombre de points correspondants au score à atteindre de votre ennemi moins un. Ainsi s'il doit mettre 5 points, marquez quatre points. Si les points sont pour vous, cela sera plus facile par la suite.

De même si vous vous sentez dominer car vous avez beaucoup de joueurs blessés graves, il peut être intéressant de vous mettre un panier. Il faut alors peser le pour et le contre, voir les avantages que cela va occasionner à votre équipe. Car c'est votre ennemi qui repart avec le ballon.

Dans le même contexte, un pouvoir ennemi vous bloquant peut vous amener à marquer contre votre propre camp : ELONGATION limite votre déplacement. En marquant dans votre panier, vous annulez le pouvoir ennemi, mais cela vous permet d'étudier l'équipe adverse et de voir quel joueur il faut éliminer pour ne plus subir ce pouvoir.

Les pouvoirs empêchant de jouer le ballon sont souvent des durées illimitées. Il suffit donc de tuer leur porteur pour les annuler. A vous de connaître parfaitement quel pouvoir vous subissez, pour agir en conséquence. Un ANTIJOUEUR est un pouvoir d'arme de jet. Eliminez les archers. LOURDEUR est un pouvoir d'Objet : Eliminez les porteurs d'objet.....

5. TRASHTALKING

5.1.Introduction

Le trashtalking, c'est tout simplement la possibilité dans le jeu de prendre son rôle d'entraîneur très à cœur et de jouer son rôle à fond. Parlez tel un vrai entraîneur, hurlez criez insultez (tout en restant poli). Ce trashtalking est toujours du second degré chez nous, mais il amène des informations diverses pour le jeu.

A noter que les informations ci-dessous ne tiennent absolument pas compte des cartes Bluff qui seront gérées dans un autre article.

5.2. L'Intox

Une des particularités de Killpower Ball, c'est le nombre d'informations fourni avant, pendant et après le match. Il ne faut jamais se fier à l'Intox. Elle est là pour décourager, pour bluffer et pour en quelque sorte tricher. Elle est fausse.

La première des choses est l'intox pure et dure qui fait partie de la stratégie des entraîneurs : il est très facile de donner des tonnes et des tonnes d'informations fausses qui ne feront que perdre l'entraîneur ennemi.

La menace : Il est très facile pour une grosse équipe de menacer une autre équipe dans le style : "tu joues contre moi, je te butes tous tes gladiateurs". Ce genre d'informations est basée sur la peur de l'autre. Si elle est bien présentée et si l'entraîneur adverse n'est pas très sûr de lui, il se peut qu'il est peur et dirige le match vers un abandon, ou tout simplement un refus de jouer contre les grosses équipes. Cette intox est souvent utilisée pour faire peur aux néophytes, mais marche difficilement sur les entraîneurs expérimentés qui ne craignent pas l'affrontement et la perte de gladiateurs.

A noter que l'entraîneur adverse peut se montrer réticent la prochaine fois à jouer avec une personne qui comme on dit «se la pète », un risque donc de se retrouver sans adversaire. La méthode peut donc être utilisée à condition de bien connaître le caractère de votre adversaire et d'être toujours dans le second degré. On agresse pas l'entraîneur mais se sont vos gladiateurs qui menacent les gladiateurs adverses.

Le mensonge : Il est très facile de mentir face à un entraîneur qui ne possède pas d'informations sur votre équipe. Cela va du genre "J'ai un trou noir, je vais te les buter", à « tu n'as aucune chance ». Les "petits joueurs" vont commencer à manquer d'assurance et n'iront pas loin. Ce mensonge ne fonctionne là encore que contre les entraîneurs qui n'ont pas envie de perdre leur équipe.

Le mensonge est une branche du jeu difficile à gérer car où jusqu'ou peut on laisser un entraîneur en plein mensonge. Par exemple, un entraîneur qui annonce activer un pouvoir type trou noir, ou encore qui dit que son gladiateur a 10 dans la caractéristique alors qu'il fait les jets de dés devant l'adversaire et rate à 5, cela peut prêter à confusion.

Il s'agit alors pour l'arbitre de voir jusqu'où il va autoriser l'entraîneur à mentir. Mais il ne lui permettra de réaliser des choses irréalisables : ainsi si l'entraîneur ne possède pas de trou noir, il ne pourra pas dire à son adversaire qu'il voit un début de trou noir sur le terrain, ou encore que le gladiateur touché par une flèche devient jaune écarlate grâce à la flèche qu'il vient de prendre dans la tête si ce n'est pas vrai. Donc pas de mensonge à incidence visuel si cela n'est pas possible.

Il n'empêche qu'une grande partie de l'intox peut être faite avant le match : précisez à l'adversaire que vous avez une puissance supérieure à lui ou encore que votre capitaine est tel numéro. Votre adversaire préparera son équipe en fonction de ses données et se retrouvera en difficulté dès le début du match. S'il est possible de dire n'importe quoi avant votre partie de Killpower Ball, il ne le sera plus avec l'arbitre (vous ne devez pas dire une valeur de puissance inférieure à haute voix alors que vous montrez autre chose à l'arbitre. S'il est possible de mentir à l'entraîneur adverse, c'est totalement interdit face à l'arbitre.

La rumeur : Ce dernier cas d'Intox est le plus dévastateur : une rumeur est une information qui n'est pas vérifiable mais dans laquelle on parle d'une équipe tierce qui vous a impressionné, ou encore parce que c'est un ami à vous qui la dirige. Rien de plus facile que de dire que cette équipe est la plus puissante, et qu'elle fait peur. La rumeur est véhiculée par un personnage tiers ce qui rend l'information encore plus vraie, même si elle reste souvent mensonge ou fantasme.

5.2. L'Info

Dans les trois cas cités précédemment, on considérait que l'information était fausse. C'était de l'intox. Dans ce paragraphe, on considère que l'information est vraie, et que l'entraîneur va vous donner des informations qui sont justes tout en bluffant.

La rumeur : Ce premier cas d'information est là pour déstabiliser l'adversaire tout en lui parlant de certains pouvoirs qui sont ou ont été dans votre équipe. Ainsi, un entraîneur qui a joué contre vous, peut très bien dire qu'il a subi un trou noir lors de votre précédent match. Vous pouvez ainsi donner comme information que vous aviez un trou noir et que c'est une technique de jeu. Ce type de rumeur est aussi une forme d'intox car on ne sait pas si vous avez encore le trou noir qui risque de faire mal à l'équipe adverse.

La vraie info : C'est la plus dangereuse et elle est employée par les entraîneurs qui sont soit culottés, soit imbus de leur personne, soit qui joue carte sur table avec vous. Ces entraîneurs vous avertissent qu'ils vont faire tel ou tel pouvoir et qu'ils les possèdent en vous les montrant. Ce genre d'entraîneur est le plus dangereux car il n'y a aucune intox et vous savez à quelle sauce vous allez être mangé. Vous devrez donc être sûr de pouvoir battre cet entraîneur en vérifiant que vous possédez les pouvoirs de contre. Et là, rien ne vous empêche de faire vous aussi une vraie information, ou de bluffer cet entraîneur qui se croit supérieur à vous.

6. LES CARTES BLUFF

6.1. Introduction

Il existe 6 cartes BLUFF dans la boîte de jeu. Les cartes bluff ne servent qu'à faire croire à l'adversaire que vous avez activé un pouvoir alors qu'il n'en est rien. Cette notion du mensonge, rajoutée à l'info et l'intox que vous avez pu voir dans le premier article de cette section sur "Stratégie & Aides" vous donne une dimension non négligeable sur les possibilités de Killpower Ball. Une carte bluff peut être posée sur le jeu face cachée comme tous les autres pouvoirs et ne sera pas découverte s'il y a un arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre, la carte ne sera retournée qu'au moment approprié, au moment où cette carte bluff devrait agir.

Lorsque vous faites un match, vous devez avoir dans votre main les pouvoirs de votre équipe, plus un nombre choisi de carte bluff. On peut donc considérer qu'en sachant qu'il y a 6 cartes bluff dans la boîte de base, vous pourrez en prendre entre 1 & 3, tout comme votre adversaire. A partir de là, vous allez essayer de les utiliser le plus intelligemment possible. Si vous ne les prenez que pour faire joli, ce n'est même pas la peine. Autant jouer sans.

6.2. L'utilité des cartes :

- Dans quel cas je les utilise ? D'abord, il est possible de les utiliser dans des moments du match précis comme en début de match, avant le match. Leur incidence n'ayant aucun impact sur le jeu, il faut leur donner un impact face à l'adversaire. Par exemple, avant le début du match ou avant le match, je pose ma carte bluff en indiquant à l'adversaire que je viens de faire un pouvoir qui se fait à ce moment précis du match, il pourra réagir en fonction de ce pouvoir. Si c'est un débutant, cela n'aura aucun impact sur lui. Si c'est un joueur pro, connaissant tous les pouvoirs, il jouera en fonction de ce qui pourra arriver.

Prenons l'exemple d'ANTIZONE DE TOUCHE, un pouvoir qui permet de se placer dans la ZT adverse lors de son placement d'équipe en début de match ou après panier ou don d'un point. Si je pose la carte bluff en disant tout haut à l'arbitre : "j'active mon ANTIZONE DE TOUCHE". L'adversaire sait que je vais me placer dans sa Zone de touche lorsque se sera à moi de me placer (ne le faites que si c'est votre adversaire qui se place le premier). Il va donc tout faire pour éviter que je le gêne et placera son équipe d'une manière particulière. On est bien d'accord qu'il peut ne pas tenir compte de cette information et croire que je bluffe, mais est ce que je bluffe, là est toute la question ?

- Un autre cas de figure pour lequel les cartes bluffs sont obligatoires : il est essentiel d'avoir toujours une carte (que se soit un pouvoir ou une carte bluff) posée sur la table que l'adversaire ne connaît pas. Si vous n'avez aucune carte posée, il sait que vous n'avez rien qui peut le bloquer dans sa stratégie. Si vous avez une carte posée face cachée, il se posera toujours la question s'il contrôle ou non le match.

Ainsi même en début de match, posez des cartes bluff en faisant croire que vous activez des pouvoirs « zéro action », posez une carte bluff, si vous n'avez pas de carte pouvoir à jouer. Cela montre que vous êtes présent dans le jeu et que d'entre, vous

mettez la pression à votre adversaire. En clair, il va se poser des questions sur la nature de la carte posée. Si vous ne mettez pas de carte, il sait que vous n'avez pas de carte pouvoir 0A (ou du moins sur les 5 gladiateurs sur le terrain) et sait que si lui en a à mettre, il sera le seul à le faire. Psychologiquement pour la suite du match, cela a son importance. J'ai ainsi mis la pression à un joueur en posant toutes mes cartes pouvoirs dès le second tour de jeu soit 8 cartes (dont 3 cartes bluffs) en indiquant que tous mes pouvoirs étaient actifs et que je n'avais pas de carte bluff, alors que mon adversaire n'avait rien fait encore. Je dominais donc mentalement le match par une grosse pression.....

- Une autre technique que j'utilise est le bluff accompagné de technique de jeu qui vont dans ce sens. Ainsi outre la carte bluff que je vais poser en donnant une information, il n'est pas rare que j'active un pouvoir en indiquant que cela ne me coûte pas d'Action et que j'indique que le gladiateur qui a ce pouvoir fait cible inerte. Le joueur adverse hésite à tirer sur le gladiateur et même évite surtout si après un premier coup, mon gladiateur ne semble pas craindre le coup. Si l'effet d'un pouvoir qu'il possède dure un temps limité, l'adversaire, en faisant croire qu'il est invulnérable, ne tentera plus de l'attaquer du match et cela m'évitera bien des déboires durant la suite du match. Il existe toujours une pression importante à faire sur l'adversaire ce qui permet de le perdre. J'ai ainsi trouvé des entraîneurs totalement perdu face à des adversaires qui se disaient intuibiles durant tout le match et qui en fait après avoir activé des pouvoirs limités expliqués avec des cartes bluffs que le gladiateur était **ILLUSIONISTE** (donc renvoyer les dégâts). L'entraîneur en échec disait durant la suite du match, qu'il ne pouvait plus tuer les gladiateur mais ne jouait que le ballon.

- Ma plus grosse technique par rapport au bluff est une technique kamikaze qui marche très bien. Je donne le ballon à mon joueur le plus nul en ballon, j'ai posé une carte bluff sur la table et je retourne mon gladiateur face à mon panier. L'entraîneur adverse pense immédiatement que j'ai activé **INVERSION DES PANIERS**. Il m'arrive même de tirer dans mon propre panier pour aller plus loin dans l'intox et il est clair que l'ennemi va immédiatement réagir en face de cela.

- Une chose importante est de ne pas trop abuser des cartes bluff durant un match sous peine que votre adversaire ne vous croit plus. Ou alors, il faudra que cela soit provoquer dans une optique de décrédibilisation pour justement placer un bluff là où votre adversaire ne s'y attend plus.

- Prendre et reprendre ces cartes bluffs sur la table (même si l'adversaire ne voit pas les cartes) ne rend pas service. Il vaut mieux un gros coup de bluff, que plusieurs petits. Posez 3 cartes bluffs d'un coup ne sert à rien, une seule oui si elle est mise au bon moment.

- Parler à votre adversaire en donnant oralement le nom de vos pouvoirs (les moins importants) et placez votre bluff dans le tas. Bien sur, donner le nom de ses pouvoirs est un risque mais il peut être mesuré, si un pouvoir peut vous faire gagner par la suite. Si je bluffe en indiquant que je fais **INVERSION DES PANIERS** une première fois, cela ne doit pas m'empêcher d'activer par la suite votre pouvoir **INVERSION DES PANIERS** par la suite.

- Mélangez vos paquets de cartes pouvoirs au lieu de les trier par gladiateur. De plus, lorsque vous reprenez votre carte bluff et que votre adversaire s'en doute, mélangez

vos cartes pour qu'il perde sa place. Parce que j'ai vu certains joueurs enlever une carte bluff du paquet des pouvoirs actifs et le mettre dans un coin pour la ressortir pour un nouveau bluff.

- N'en faites jamais trop, fonctionnez toujours de la même manière pour placer vos bluffs. Si de tout le match, vous n'avez rien dit ce n'est pas le moment de crier haut et fort à votre adversaire que vous faites tel pouvoir en posant votre carte bluff. Cela ne marchera pas. A moins que votre adversaire connaisse vos habitudes et se fasse avoir.... Il faut donc garder vos habitudes de jeu et ne pas en changer.

6.3. Un peu plus d'utilisation :

Lors d'un match de tournoi, on choisit ses pouvoirs. Il faut savoir qu'une équipe peut être constituée de 2 fois 7 pouvoirs identiques (par exemple, vous prenez 7 armures magiques avec PROTECTION 1 et PROTECTION 2. Cela vous laisse des points pour augmenter vos caractéristiques). Lorsque vous allez jouer face à un adversaire, vous aurez donc en main 5 cartes : Protection1, protection 2 et trois cartes BLUFF.

Il est évident que votre adversaire va comprendre très vite que votre équipe n'est composée que de très peu de pouvoirs et que vous jouez un style de jeu précis. Il se peut même qu'il découvre rapidement l'orientation de vos gladiateurs.

Il est donc très important d'augmenter le nombre de carte BLUFF dans votre main. Jouer avec entre 6 et 15 cartes BLUFF. Sachant qu'une équipe peut avoir 14 pouvoirs au maximum et 3 cartes BLUFF, vous pouvez au maximum avoir 17 cartes en main. Donc prévoyez, si vous ne jouez qu'avec 2 cartes pouvoirs, de jouer avec 15 cartes bluff au maximum. Cela gêne la lecture de votre équipe.

Certains joueurs s'amuse même à prendre une carte BLUFF par pouvoir de dégâts accrus ou de protections accrues. Ils la posent sur le terrain dès que leur guerrier rentre sur le terrain ce qui fait qu'ils ont déjà 5 cartes posées sur la carte alors que le premier tour de jeu commence. Cela a aussi une incidence dans l'état d'esprit des joueurs de voir que son ennemi a déjà activé des pouvoirs.

Un pouvoir posé avant le début du match est significatif de certains pouvoirs. On peut donc considéré que l'ennemi à SURPUISSANCE ou encore ANTIZT. En plaçant une carte BLUFF d'entrée, cela induit le joueur adverse a pensé dans ce sens. A méditer.

6.4. Conclusion :

Je n'en dirai pas plus, sur les techniques possibles avec les cartes bluff, mais sachez qu'il en existe beaucoup et que tous les jours des joueurs en font de nouvelles. Sachez qu'entre l'info et l'intox et les cartes bluffs, il y a moyen de perturber n'importe quel joueur de surtout si c'est un gros joueur de KPB. Mais plus votre bluff sera réaliste, plus votre coup fonctionnera. Cette notion est une des faces cachées de KPB dont certains joueurs maîtrisent la technique bien mieux que le jeu du ballon, et c'est ce qui fait leur force. Il est bien sur possible de ne pas jouer sur ce domaine, mais il serait dommage de vous en priver. N'oubliez pas que le bluff est une source inépuisable de magouilles contre un adversaire surtout lorsque vous avez peu de pouvoirs dans votre équipe.

7. OBJECTIFS DE JEU

Dans Killpower Ball, les objectifs des entraîneurs peuvent varier selon leurs objectifs personnels et leur caractère. Tout le monde ne court pas après la place du leader. Premièrement parce que vous n'en avez peut être pas les moyens (pas assez de points de classement pour le rejoindre, ou pouvoirs qui ne le permettent pas) de jouer pour la première place, mais aussi parce que vous souhaitez consolider votre équipe et donc récupérer de nouveaux gladiateurs pour améliorer votre équipe.

Donc il est possible de jouer pour améliorer mon équipe, de manière à posséder des pouvoirs plus puissants, pour pouvoir à un moment ou à un autre me lancer à la conquête de la première place.

7.1. Règles de base

Si vous jouez avec les règles de base, l'argent n'intervient pas dans le jeu. Donc après chaque match, vous retirez aléatoirement de nouveaux gladiateurs à la place de vos morts et vous pouvez changer les gladiateurs qui ne vous plaisent pas. Si vous ne possédez pas de supers gladiateurs dans votre équipe, il ne sert à rien d'abandonner la partie : vous pouvez aller jusqu'au bout. La perte de vos 7 gladiateurs ne changera en rien les résultats du match, et vous pourrez retirer juste après le match de nouveaux gladiateurs pas plus faibles que ceux que vous aviez avant (s'ils étaient déjà faibles).

Les problèmes commencent si vous souhaitez garder un ou deux joueurs qui possèdent quelques bons pouvoirs. Dans ce cas, il vous faut faire preuve de stratégie pour ne pas perdre ces gladiateurs durant le match. Une solution simple consiste à jouer sans eux : c'est à dire qu'avant le début du match, vous indiquez à l'arbitre que vous ne jouerez qu'à 5. Ainsi quelque soit le résultat du match, vous conservez ces deux gladiateurs et vous pourrez retirer de nouveaux gladiateurs à la place de ceux qui auront jouer, de manière à petit à petit vous faire une équipe de bons gladiateurs. L'inconvénient de cette méthode c'est que tant que vous ne jouerez pas les matchs aux complets, vous aurez peu de chance de l'emporter et donc peu de chance de monter dans le classement général, alors que vos adversaires gagneront des points de classement qui leur permettront de se hisser vers la place de leader.

L'autre solution utilisée consiste à abandonner les matchs de manière à ne pas perdre de gladiateur tout en sachant que vous avez jouer le match et donc que tous vos gladiateurs entrés sur le terrain ont eu un point d'expérience. Il sera alors possible de jeter les gladiateurs qui ne vous plaisent pas ou mieux de garder les gladiateurs et de leur changer leurs affaires magiques. Ainsi ils pourront augmenter leurs valeurs et donc être plus aptes à réussir leur jet.

- L'inconvénient c'est que dans la puissance de votre équipe ont tient compte des points d'expérience et donc si vous gardez vos gladiateurs avec des points d'expérience, cela augmente rapidement la puissance de votre équipe.

- Le second inconvénient c'est que l'on a le droit à seulement 3 abandons pour les 10 premiers matchs, puis un abandon par tranche de 10 matchs. En clair si vous abandonnez vos 3 premiers matchs, de manière à changer rapidement vos gladiateurs (n'oubliez pas qu'ils doivent avoir au moins un point d'expérience pour que vous puissiez les changer), si lors d'un match suivant vous tombez sur des pouvoirs d'abandon, votre équipe risque d'être splittée (détruite).

7.2. Avec l'argent

Avec les règles avancées, c'est à dire avec l'argent, le cas est un peu différent, dans le sens où si vous abandonnez un match, vous ne gagnez pas d'argent du tout. Si votre compte en banque est négatif, il n'est pas franchement intéressant d'abandonner car vous ne remplirez pas vos caisses et donc vous ne pourrez pas acheter de nouveau gladiateur très costaud (la banque ne prête que 300 com par personnage). Il vaut mieux jouer avec les gladiateurs qui ne vous intéressent pas et ne pas faire jouer ceux que vous souhaitez garder. Le problème de cette stratégie est de savoir si la perte des gladiateurs inintéressant sur le terrain ne va pas vous coûter plus cher que le rachat de nouveaux gladiateurs. Si vous perdez un gladiateur dont la valeur vaut 2500 et que la recette du match ne vous rapporte que 500 com, il vaut mieux abandonner vos matchs, car dans ce cas, le match ne vous rapporte rien, mais vous pouvez revendre le gladiateur qui vaut 2500 com et en retirer d'autres à la place.

7.3. Massacrer ou non une équipe

Si vous faites un match juste pour le fun, ou un championnat avec élimination directe (l'équipe perdante ne joue plus), alors le massacre de l'équipe adverse n'a pas d'importance.

Par contre il en est tout autrement, lorsque vous jouez un championnat avec pool (tous les entraîneurs se rencontrent), nombreux sont les entraîneurs puissants qui massacrent les équipes adverses. A mon avis, c'est une erreur car la destruction d'une équipe faible amène son entraîneur à retirer une équipe pour continuer le championnat qui ne peut être que meilleur. Et si elle est de plus forte capacité, elle risque par la suite du championnat de dominer. Donc quand vous menez une partie, il vaut mieux limiter le nombre de morts adverses de manière à ce que son entraîneur ne retire pas d'autres gladiateurs, parce qu'il pensera que ceux qu'il a sont très biens. Alors que lors d'une destruction d'équipe le retraitage est obligatoire. Je me rappelle avoir fait un championnat avec un drapeau blanc face à moi. A un moment donné, alors que je maîtrisais le match, l'occasion m'a été donné de détruire l'équipe le porteur du pouvoir. Mais je ne l'ai pas fait car je savais que ce même entraîneur allait affronter d'autres joueurs après moi et qu'il était plus intéressant qu'il le possède pour les mettre en difficultés. Si je lui tuais, sa force d'équipe diminuait et il risquait d'être dominé. Alors que là il avait encore toutes ses chances.

8. L'ART DE LA GUERRE

Gérer une équipe à Killpower Ball n'est pas compliqué, ne pas se laisser grisé est plus difficile : lorsque l'on domine un match, on se sent plus sûr de soi et on souhaite exploiter à fond ses gladiateurs et c'est parfois une erreur.

Par exemple, l'un de vos gladiateurs a le ballon, vous avez trois archers sur le terrain et toute l'équipe adverse est en déroute. Sur le terrain, il ne reste plus qu'un malheureux adversaire qui ne peut strictement rien faire. Assurez de votre victoire, vous vous dites que tuer cet adversaire montrera votre puissance et finira d'achever votre adversaire. Au lieu de marquer parce que vous avez le ballon et vous pourriez finir le match rapidement, vous tirez des flèches pour éliminer le gladiateur ennemi. Or, de par mon expérience des matchs, il vaut mieux économiser les jets de dés.

Ainsi vous auriez pu marquer et finir, et vous préférez attaquer. Vous allez donc faire plusieurs jets en plus, donc des risques de faire des échecs critiques (bien sûr, vous me direz que vous pouvez aussi faire des réussites critiques), et donc des risques de perdre des gladiateurs. Ainsi, ai je vu des matchs où une équipe qui pouvait finir son match a perdu un ou deux gladiateurs parce qu'elle préférait tuer un adversaire sans défense et donc jeter les dés. .

Limitez vos jets de dés à l'essentiel est une bonne stratégie.

Coincer une équipe dans sa ZP.

Laisser faire votre adversaire

Utiliser vos pouvoirs avec parcimonie et surtout à l'économie.

9. RACES DE BASE ET CAPACITES SPECIALES

Si certaines races n'ont pas de spécialisation – les humains-, pensez bien que d'autres en ont, leur donnant plus ou moins d'avantages.

Le robot

Il réussit forcément ses jets de POU et rate obligatoirement ses jets de Pou. C'est un grand avantage même si les pouvoirs d'objets leur sont interdits. Il est interdit de posséder une équipe que de robots, sachant que forcément vous aurez un gladiateur d'une autre race pour votre capitaine. Si vous jouez face à des robots, pensez bien que celui-ci résistera à tous pouvoirs qui demande des jets de résistance en POU. Autrement dit c'est perdre votre temps que de vouloir leur faire ce genre de pouvoir. Bien sur, ils ne tiennent pas compte de la perte du capitaine ce qui peut amener bons nombres de stratégies où votre capitaine quitte le terrain alors qu'ils ne sont pas affectés par sa disparition tout comme les nains. Sachez qu'un robot avec une armure devient un élément puissant dans une équipe et qu'il posera un certain nombre de problèmes à votre adversaire car il résistera à beaucoup de pouvoir.

Les pygmées

Ils sont peut être très faibles mais ont au moins un avantage certain grâce à leur capacité spéciale. Créez vous une équipe complète de pygmées et vous comprendrez très vite qu'en simulant une BG cela devient réellement un jeu d'enfant de récupérer le ballon. Vous partez avec le ballon et devez mettre un certains nombres de points et d'un coup il vous échappe. Vos gladiateurs simulent alors une BG et il y a alors don d'un point (si vos 7 gladiateurs sont HS). Vous repartez alors avec le ballon ce qui donne un certain avantage.

Bon joueur de ballon, il a le malheur de ne pas avoir beaucoup en Force. Du coup, il est facile de lui arraché le ballon des mains et le pygmée à bien du mal à le reprendre à son adversaire. Il est donc conseillé, de faire un jet d'évite en ballon lorsque quelqu'un essaye de lui prendre le ballon, car ce n'est pas avec sa Force de 1 ou 2, qu'il risque de le garder. Cela peut être changé, si le pygmée a un pouvoir qui modifie sa Force.

Il est aussi très rapide, ce qui lui permet souvent d'agir avant tout le monde. Donc donne un certain avantage en début de tour de jeu. Une équipe de pygmée qui pose son jeu dès qu'il est sur le terrain grâce à sa Rapidité, prend l'avantage.

Le nain

Il ne fuit pas pour la perte du capitaine ce qui lui donne un avantage certains lorsque vous venez de perdre votre capitaine. D'ailleurs si vous devez choisir entre un humain ou un nain capitaine, privilégiez l'humain car s'il chute, votre nain n'aura pas besoin de faire de jet de résistance alors que le cas inverse n'est pas vrai.

Comme il cogne fort au contact, il peut être intéressant de lui donner le ballon, pour que les ennemis viennent à lui au lieu qu'il passe son temps à courir après eux.

L'amazone :

Il ne peut pas perdre ce qu'elle a dans les mains ce qui n'est pas négligeable lors de chute ou de pousser pour récupération du ballon. A noter qu'une amazone à terre, même si elle n'échappe pas le ballon se doit de le lâcher sous peine d'expulsion.

Le Zombi :

Le zombi a la particularité de revenir après sa mort. Donc il en devient très pénible à éliminé et ne compter pas le sortir du terrain avec une arme surpuissante. En effet, il faut le tuer une fois, puis le blessé grave pour qu'il ne revienne qu'après un panier ou un don d'un point. Pour cela, viser les membres ou le tronc et non la tête qui tue plus rapidement.

Enfin, les zombis sont faibles en pouvoir et il sera bon de leur en mettre plein la tronche si vous avez des pouvoirs qui demandent des jets de résistance en POU.

Originellement, les capacités spéciales du zombi étaient celles du squelette. Mais pour une question d'esthétisme et de mode (oui, les jeux de zombis sont à la mode), j'ai préféré mettre le zombi en avant.

Le Clone :

Le clone est le mentor du groupe. Sa spécialité est donc les objets magiques si on devait l'associer à une catégorie. En plus, grâce à sa capacité de téléportation, il devient un joueur intéressant en ballon car il peut échapper à tout les gladiateurs n'attaquant pas à distance.

10. SPECIALISATIONS, EXPERIENCE ET EVOLUTION

10.1. Les spécialisations

L'avantage des humains, contrairement aux autres races, c'est qu'ils sont homogènes dans toutes les caractéristiques. 4 partout sauf s'ils prennent une spécialisation précise qui leur permet d'avoir 5. Soit une chance sur 2 pour réussir leur jet ce qui n'est pas négligeable.

Il est toujours difficile de faire un choix de spécialisation des gladiateurs mais il y a au moins 3 points importants dans le jeu qu'il faut considérer : La résistance, l'attaque, et le jeu du ballon. Vous devez donc axer votre équipe selon c'est trois pôles. Si vous tendez vers un ou deux de ses pôles, vous risquez un jour ou l'autre de vous retrouver en échec car il y a un pôle que vous ne maîtrisez pas. Par exemple, je suis faible en ballon et si je tombe sur une équipe qui joue le ballon (avec un **DRAPEAU BLANC** sur le terrain de **surcroît**), vous risquez de perdre alors qu'il aurait été si facile de pallier à cette déficience en utilisant les spécialisations de ballon.

Ainsi, si pour vos gladiateurs bourrins, vous allez forcément les mettre encaisseur, d'autres auront un travail important d'interception et de lancer du ballon. D'où l'intérêt d'avoir au moins deux gladiateurs dans l'équipe qui possèdent plus de 4 en BAL.

Ensuite le choix des autres spécialisation se fera selon vos besoins personnels : Par exemple, vous avez le pouvoir LANCEUR sur un humain, vous allez lui mettre la spécialisation Mentor, ce qui monte son POU à 5. Autrement dit, une valeur pour jouer le BAL à 5.

Les bloqueurs auront l'ultime tâche, s'ils ne jouent pas le ballon d'au moins taper fort ou de pouvoir forcer l'adversaire à tomber au sol ou de tenir le ballon en même temps que lui.

N'oubliez jamais les 3 pôles pour l'équilibre de votre équipe. Une brèche et c'est une éventuelle défaite qui arrivera un moment ou un autre.

On peut aussi lors de la création de son équipe essayer de spécialiser son personnage pour éviter qu'il se disperse avec des valeurs faibles : imaginons que pour une arme de jet, en aléatoire, je tire une carte pouvoir qui demande un jet de POU. Pour mon second pouvoir, je pourrai tirer des dégâts accrus en arme de jet. Mais lors du choix de la spécialisation, je devrai faire un choix entre augmenter mon POU ou mon TIR. Pour l'un, je n'aurai que 4. Cela veut dire que mes chances de réussite seront moindres. Alors que si je tire un pouvoir qui me demande de toucher une cible (donc réussir un jet de TIR), alors je peux prendre des dégâts accrus (qui demande aussi un jet de TIR). Ce qui veut dire que j'aurai 5 dans ma compétences pour réussir à toucher. Donc plus de chance de réussir à utiliser mon arme magique.

D'autres entraîneurs pensent l'inverse en variant les possibilités de jet de leur gladiateur. Ainsi, ils aiment bien avoir deux possibilités de jet sur un même gladiateur : imaginons qu'un de leur gladiateur ne puisse pas tirer à l'arc (jet de TIR raté), ils auront au moins un pouvoir qui demande un jet de POU pour réussir. Même s'ils n'ont que 4 en POU, leur arme magique n'est pas totalement obsolète.

10.2. L'expérience

Un gladiateur qui a fait 2 matchs gagne 10 points d'expérience et augmente donc l'une de ses caractéristiques de 1 point. C'est bien, mais où mettre ce point ?

Sachant que les humains ont des maximums que l'on ne peut pas dépasser (20 partout sauf en VIE, 10), il va falloir regarder votre équipe dans son ensemble pour augmenter l'une des caractéristiques de votre gladiateur. Car vous devez trouver un équilibre quel que soit vos catégories de pouvoirs.

Posez vous d'abord ces questions :

Ma équipe est-elle mono-, bi-, tri- ou tétra-classée ? Qu'est ce que je vise comme pôle ?

Avez vous des joueurs de ballon ? Deux, trois, quatre ?

Il est évident qu'après un match, vous avez des morts. Il faut donc combler ces derniers par de nouveaux gladiateurs neufs voir augmenter les caractéristiques des anciens.

Avoir au moins deux gladiateurs avec 5 en Ballon est un minimum. Ensuite, c'est selon la spécialisation de vos joueurs : J'ai 1 points à mettre pour un épéiste, se sera en CBT. Si c'est un archer, se sera en TIR. Un joueur de ballon, se sera en BAL. Un joueur qui a besoin d'activer ses pouvoirs par des jets de POU, se sera en POU. Viser toujours au plus pratique et non en fonction de l'équipe que vous allez affronter.

Il est évident que si l'on tient à un gladiateur, on pourra aussi augmenter sa valeur en VIE.

Mais c'est surtout la valeur en BAL qu'il va falloir surveiller. En effet, au fur et à mesure que votre équipe progresse et est plus forte, elle gagne de la puissance. Le nombre de points à marquer sera donc de plus en plus important. De 5, on passe à 6 puis 7 Jusqu'à atteindre 24 points à mettre durant un match pour les très grosses équipes.

Pour vos gladiateurs spécialisés, il est important d'augmenter leur caractéristique pour laquelle ils se sont spécialisés pour augmenter leur chance de toucher. En effet, augmenter leur valeur en BAL alors qu'ils ont une arme de jet en main est inadapté. Il vaut mieux augmenter leur valeur en TIR jusqu'à 9.

Pourquoi jusqu'à neuf ? Parce qu'au dessus (le maximum d'un humain est 20), cela ne sera nécessaire que si votre gladiateur souhaite toucher à tous les coups en localisant. Et il est tellement important d'augmenter la résistance de votre archer (en POU et en VIE) que choisir d'aller jusqu'au MAXIMUM de race est utopique.

10.2. L'évolution d'équipe

Il est évident que laisser votre valeur en BAL à la valeur de départ (4 ou 5) alors que vous avez une puissance énorme est un risque pour la réussite de votre équipe. Il va donc falloir slalomer entre votre puissance, l'augmentation de vos caractéristiques Ballon et l'évolution de votre équipe. Peut-être vaudra t'il mieux vous débarrasser de certains gladiateurs devenus trop couteux en puissance car trop d'expérience. Car si on ne peut pas toucher au point de classement dans la puissance, on peut changer son équipement pour une orientation d'équipe différente, voir prendre des gladiateurs neufs. Ainsi sans expérience et des pouvoirs moins couteux, vous aurez une puissance moindre et donc moins de points à mettre. Il existe un pouvoir très efficace pour pallier à ce problème de puissance : **ANTIPUISSANCE**.

11. LES 3 AXES DE JEU

Hormis le pôle Bluff que vous retrouverez dans une autre section de ce blog, Killpower Ball est basé sur 3 vrais axes de jeu : **l'attaque, la défense et le ballon**. Ne pas tenir compte de l'un de ses trois axes et vous pouvez considérer que votre équipe à un talon d'Achille que les adversaires finiront par percer. Les meilleures équipes sont celles qui savent faire un mixe entre ses 3 pôles. Bien sûr on peut jouer pour faire des expériences comme prendre que des armures magiques dans son équipe et se retrouver avec aucun pouvoir autre que les protections d'armure et donc jouer juste le ballon sans aucune carte pouvoir. Si vous maîtrisez bien le jeu, cela peut être très fun. Mais là encore il faut être sûr que votre adversaire n'aura pas des pouvoirs de contre du ballon.

- Si vous basez tout sur l'attaque, votre équipe aura une puissance de combat terrible mais dès que les joueurs adverses résisteront grâce à des armures puissantes ou des pouvoirs défensifs, vous allez vous retrouver bloquer et être obligé de vous orientez sur le jeu du ballon. La catégorie des arcs et des armes de contact permet le combat. A vous ensuite de choisir si vous préférez le combat à distance ou le combat au corps à corps.

- Si vous basez votre jeu sur la défense, vous serez capable d'encaisser beaucoup, mais en ne rendant pas les coups cela ne vous permet pas dominer l'équipe adverse. La catégorie des armures permet un jeu défensif. Votre équipe durera donc plus longtemps, mais cela ne veut pas dire qu'elle gagnera.

- Si vous axez votre stratégie sur le ballon, il vous faudra résister aux assauts des ennemis ou jouez très rapidement pour l'emporter vite et éviter de vous faire submerger par une puissance de feu supérieure. La catégorie des objets permet le jeu du ballon, mais vous n'avez alors rien d'offensif, ni de défensif et le nombre de vos morts risque d'être très élevé si on bloque votre stratégie.

Comme vous pouvez le constater, se battre sur un seul pôle est dangereux. Par exemple, ne prendre que des arcs magiques dans son équipe peut être rédhibitoire si votre adversaire peut contrer vos archers. Il vaut donc mieux choisir au moins deux pôles, voir faire un mixe des trois pour avoir une équipe polyvalente et pouvoir contrer n'importe quelle équipe et donc s'adapter à n'importe quel jeu adverse. Qu'il joue le ballon, qu'il joue en défensif ou en attaque, vous êtes capable de contrer et c'est bien là l'essentiel.

Il n'existe à l'heure actuelle aucune combinaison d'équipe qui gagnerait à tous les coups et c'est donc les interactions entre les pouvoirs de votre équipe qui vous permettra de dominer les matchs.

12. LES POUVOIRS

12.1. OBSERVATIONS

Je vous propose quelques informations supplémentaires sur certains pouvoirs très appréciés et classés ci-dessous par ordre alphabétique. Bien sur, ces informations ne viennent que vous renseigner sur certains aspects d'un pouvoir, mais ne vous donne pas la totalité des possibilités d'un pouvoir, loin de là cette idée. Il existe bien d'autres cas particuliers avec les pouvoirs expliqués ci-dessous et je ne fais que vous montrer certains aspects. Je suis certains que vous en découvrirez d'autres :

Je rappelle quelques informations du jeu :

PORTEUR : correspond à la personne qui porte l'affaire magique, que ce soit une épée, un arc, une armure ou un objet magique. A travers le porteur nous nous adresserons à son entraîneur c'est à dire vous.

CIBLE : correspond à la personne qui est visée par le porteur d'un pouvoir. Cette cible peut être un ami, un ennemi ou le porteur lui-même.

APPARITION : ce terme fait référence à une créature (créature ou autre) invoquée par un pouvoir, et présente sur le terrain.

Détaillons dans l'ordre les différents pouvoirs de la boîte de jeu. A la base, lorsque j'ai commencé à choisir les 80 pouvoirs du jeu, j'ai voulu équilibrer les 4 catégories. En fait je me suis aperçu que c'était infernal. Il fallait que je tienne déjà compte de nombreux paramètres pour la base (des pouvoirs à mon nom, pas de pouvoirs qui mentionnent les extensions, pas de pouvoirs trop violents, des pouvoirs funs à jouer) alors arriver à un équilibre demandait une exigence supplémentaire que j'ai laissé tomber. Mettre autant de F0 que de F1, F2 ou F3 dans chaque catégorie aurait pu être sympathique, mais cela donnait des pouvoirs parfois non utilisés en mode tournoi comme me le fit remarquer Franck, alias Speedy, lorsqu'il comptabilisât les pouvoirs utilisés lors du tournoi KPBSat 2008.

Je me suis donc orienté sur mes coups de cœur et j'ai proposé des pouvoirs que les joueurs aimaient jouer en mode tournoi.

Plus un pouvoir est puissant plus sa Force (F) est élevée. A partir de ce constat, on s'aperçoit selon la liste ci-dessous que les pouvoirs d'armes de contact sont les plus faibles avec un maximum de F0/F1. Suit ensuite la catégorie des armures puis des armes de jet. Enfin, la catégorie des objets est la plus forte avec un maximum de F1 et de nombreux F2 et F3.

En conclusion : en tirant dans la catégorie Objets magiques, vous avez 1 chance sur 3 de tomber sur un pouvoir de Force 2 ou 3. Si on fait la même

chose avec les armes de contacts, vous avez 1 chance sur 5 d'avoir un pouvoir de Force 2 ou 3.

Voir ci-dessous le détail :

ARME DE CONTACT

11F0 (55%)	5F1 (25%)	2F2 (10%)	2F3 (10%)
F0-F1 : 80%		F2-F3 : 20%	

ARME DE JET

9F0 (45%)	5F1 (25%)	3F2 (15%)	3F3 (15%)
F0-F1 : 70%		F2-F3 : 30%	

ARMURE

10F0 (50%)	5F1 (25%)	4F2 (20%)	1F3 (5%)
F0-F1 : 75%		F2-F3 : 25%	

OBJET

3F1 (15%)	10F1 (50%)	4F2 (20%)	3F3(15%)
F0-F1 : 65%		F2-F3 : 35%	

En mode championnat, on s'aperçoit que si l'on veut une équipe forte, il faudra plutôt faire une équipe orientée OBJET MAGIQUE avec ARME DE JET puis ARMURE. On abandonnera les ARMES DE CONTACT bien trop faibles durant le tirage aléatoire.

A noter que cette remarque ne tient pas compte de la possibilité de tirer un bonus de dégâts accrus. Mais cela ne change rien en fin de compte. Si les armes de contact magiques assurent des dégâts plus importants que les armes de jet, il faut quand même aller au contact pour pouvoir frapper ce qui handicape une fois de plus cette catégorie.

Les armes de contacts pourront donc être intéressantes, couplées avec une possibilité de

déplacement rapide sur le terrain (ENTREE LIBRE, TRANSPORTEUR, TELEPORTATION...), mais pas autrement.

Cette étude sur « quelle est la catégorie la plus puissante ? » n'a pas lieu d'être si vous jouez en mode tournoi. Dans ce cas, vous choisissez vos pouvoirs, donc les probabilités de tomber sur un meilleur pouvoir qu'un autre n'a pas lieu d'être. Nous y reviendrons ultérieurement dans le détail des pouvoirs.

La catégorie des objets est donc la plus puissante, mais il faut bien penser qu'elle n'offre que peu de pouvoir offensif ou défensif ; j'entends par cela des pouvoirs qui font des dégâts ou qui protègent son porteur. En effet, les pouvoirs d'objets agissent sur le ballon, voir sur tout ce qui entoure le match. Donc elle manque de puissance d'attaque ou de défense. Ce qui la laisse dépendante d'une (ou plus) catégorie avec laquelle vous allez la coupler si vous jouez en mode championnat.

12.2. INTRODUCTION

Voici le détail des 80 pouvoirs de la boîte de jeu. L'objectif n'est pas de réécrire les pouvoirs mais de donner quelques notions sur l'utilisation des pouvoirs, quelques techniques à faire pour vous faciliter la vie.

Quatre choses à noter :

- Certains pouvoirs présentent des clins d'œil au passé de Killpower Ball. C'est expliqué directement dans le pouvoir ci-dessous.

- En bas des pouvoirs, lorsque vous voyez des astérisques autour du nom de la catégorie, c'est tout simplement en prévision du futur. En effet, si l'occasion s'y prête, il sera possible de sortir une extension pouvoir avec des apparitions : Apparitions de gladiateurs supplémentaires, d'affaires technologiques, de créatures futuristes ou fantastiques, de familier. Les pouvoirs marqués d'un astérisque précisent qu'ils fonctionnent sur les apparitions. Par exemple, le pouvoir BLESSANT fonctionne aussi sur les apparitions. Donc cette note est à négliger pour l'instant.

- Le terme LEADER pourra apparaître dans certains pouvoirs. Négligez le pour l'instant, cela fait parti d'une extension à venir.

- Le nom de certains pouvoirs est à rallonge avec un pseudo à la fin. Cela correspond tout simplement à une extension qui verra peut être le jour plus tard, en même temps qu'il rend hommage à certains joueurs qui m'ont suivi dans l'aventure Killpower Ball. Ainsi on trouvera « de Wes », « de Speedy » ou encore « de Jeff », de « Morthing » qui est autant de rappel à mes amis.

Pour ce qui est de l'extension, il me vient de Franck alias Speedy qui en proposa une qu'il n'a à ce jour toujours pas développé : les QUATRO. A partir d'un pouvoir, celui-ci permettait d'avoir différents niveaux de force selon comment il était utilisé.

Sur cette base d'idée, j'ai créé les TETRAS : dans chacune des 4 catégories d'affaires

magiques, on retrouve un pouvoir de Force généralement faible portant le nom de « XXXX de NOM d'UN PSEUDO ». Si votre équipe est constituée des 4 pouvoirs correspondant au même Pseudo et si les 4 gladiateurs sont sur le terrain en même temps, alors cela permet d'activer un nouveau pouvoir, un tétra, surpuissant : une carte pouvoir que l'on ne peut pas tirer dans la liste des pouvoirs. Si l'idée est restée, il est évident que pour l'instant les tétras ne sont pas inclus dans le jeu de base.

4 joueurs ont été mis en avant dans les pouvoirs de la boîte de base. Certains d'entre eux me suivent depuis le début en 1991 (la première génération) et d'autre depuis 15 ans (1994, la seconde génération). Peut être qu'un jour vous aurez l'occasion de jouer contre eux. Ce jour là, accrochez vous bien car ils ont un paquet de matchs à leur actif (on parle en centaine d'heures de jeu, voir un demi-millier).

Pouvoir hommage à Jean-François alias Jeff, gros joueur de première génération qui a arrêté depuis. Il était surnommé « Jeff Polio », car il ne fallait jamais laisser une bouteille à côté de lui, sous peine qu'elle soit renversée, par lui ou quelqu'un d'autre dans la pièce. On se demande comment il a fait pour survivre aussi longtemps. C'est aussi une personne qui arrivait avec deux heures de retard en indiquant qu'il repartait et qu'il allait arriver en retard. C'est aussi le plus mauvais maître de jeu reconnu dans un JDR avec des prises de tête sur la résolution d'une mission dont tous les anciens se souviennent. Mais on l'aimait bien notre Jeff. Dommage que j'aie perdu sa trace aujourd'hui.

Pouvoir hommage à Morthing alias Gildas, bon gros joueur de KPB qui me suit depuis les débuts. Toujours présent lors des coups durs, il récupérera une version de KPB directement dans les poubelles un jour où j'avais décidé de tout laisser tomber. Dans les années 90, nous avons passé un réveillon à jouer. Ce fut un très bon réveillon avec 4 ou 5 matchs en douze heures de jeu. Excellent joueur, il a pas mal perdu suite à son déménagement loin du groupe de joueurs. Mais ce n'est pas rare de le voir revenir pour « prendre sa dose de KPB » comme il le dit lui-même. Gildas, possède quelques pouvoirs dans le jeu de base sous les initiales GM.

Pouvoir hommage à Eric alias Wes, joueur de seconde génération, un très bon joueur de KPB que j'apprécie toujours autant. Ce qui est appréciable contre ce joueur c'est qu'il ne laisse rien paraître qu'il soit en difficulté ou non. C'est un mur de glace durant un match, et il est bien difficile de voir si vous le dominez ou pas. En effet, quand un joueur est en difficulté ou en train de gagner, il laisse paraître sa joie ou son stress. Wes ne laisse rien paraître et cela peut vous déstabiliser même lorsque vous gagnez. Un vrai défi quand on affronte Wes, l'un des meilleurs entraîneurs de Killpower Ball. De lui vient l'idée des lancers francs et des tours semi-simultanées de la seconde version du jeu.

Enfin Pouvoir Hommage à Franck alias Speedy. Très compliqué à cerner, c'est un joueur de première génération exigeant qui manie le trashtalking comme vous maniez la langue française. Il ne faut pas le laissez vous enguirlander, sinon il vous emmène sur le terrain là où il le souhaite. Même battu, il ne reconnaîtra pas la défaite. Mais le battre c'est gagné contre un très gros pilier de KPB. Entre nous, c'est comme

dans les vieux couples, on s'engueule tout le temps. Dès que je faisais une modification au jeu durant cette décennie, c'était forcément négatif pour lui. C'est aussi une personne qui m'a forcé à améliorer le jeu en trouvant des défauts me poussant à la réécriture. C'est aussi un de ceux qui se l'ait le plus approprié et m'a proposé moult pouvoirs. C'est ainsi que l'on retrouve quelques pouvoirs, dans la boîte de jeu, de sa sauce sous les initiales FD. De lui vient le tirage de la RAP des gladiateurs juste avant le match.

Il existe bien sur d'autres joueurs qui ont donné leur pseudo à d'autres pouvoirs, mais ces derniers, n'ont pas été retenus dans la boîte de jeu. Vous les verrez peut être apparaître dans des extensions futures.

Il est temps maintenant de vous présenter les 80 pouvoirs de la boîte de base. L'intérêt est donc de vous proposer des astuces, des anecdotes voir des idées de combo pour vos futurs tournois. Bien sûr, les propositions ne sont pas exhaustives, car il y a tellement de possibilités...

12.3. ARME DE CONTACT

ACTION LIMITEE -F3

Pouvoir à activer en début de match, lorsqu'il y a 5 ennemis sur le terrain. En effet, à partir du moment où il n'y a plus que deux ennemis sur le terrain, il n'a plus d'intérêt. Pouvoir défensif qui peut être activé à tous les tours pour le tour suivant. Très utile si vous êtes en supériorité numérique, il s'agira de protéger le porteur pour pouvoir l'activer à tous les tours. Cela bloque donc le porteur à cet unique rôle.

ANTIPARADE DE MORTHING- F0

Grâce à ce pouvoir, vous toucher à tous les coups. Si vous le couplez avec des dégâts accrus ou un second pouvoir qui fonctionne au toucher. C'est un pouvoir offensif qui ne marchera pas contre les pouvoirs défensifs de type **PROTECTION 1, FANTOME...**). A noter qu'il marchera 3 fois/match ce qui le limite grandement.

Cela évite ainsi de jeter les dés pour toucher ce qui n'est pas négligeable surtout si on joue avec les **CRITIQUES**.

ANTIZONE DE TOUCHE -F3

Pouvoir qui permet de placer ces gladiateurs dans la ZT adverse et donc de partir avec ces épéistes directement au contact des adversaires. S'il peut être contré par **SANS DEBUT**, il suffit alors de se mettre un panier et de le réactiver. En effet, s'il est annulé

en début de match, il peut aussi fonctionner après panier ou don d'un point. Ce que ne l'est pas, **SANS DEBUT**.

La meilleure chose à faire est quand même de mettre le porteur du ballon dans la ZP adverse pour marquer plus vite. L'inconvénient de ce pouvoir est quand même de ne pas pouvoir y retourner dès qu'on en est sorti. Il est donc important de bien doser le nombre de gladiateurs que l'on va positionner en ZT ennemi sous peine de se retrouver à découvert. On en reviendra aux règles du basket en préférant garder 2 ou 3 gladiateurs dans sa propre ZT. A moins que vous ayez les moyens de vous déplacer rapidement (**ENTREE LIBRE, TRANSPORTEUR, RATRAPAGE DE SPEEDY...**).

ARMURER -F0

Paraissant totalement anodin, ce pouvoir prend toute sa puissance s'il est couplé avec des dégâts accrus pour maximiser votre protection. Cela fait d'une pierre deux coups : en tirant des dégâts accrus vous ferez plus mal, et en même temps, vous aurez une bonne protection à tirer à chaque coup que vous prenez. C'est un bon moyen d'avoir une bonne attaque et une bonne défense.

Pas intéressant pour un porteur de ballon, car cela monopolise une main à tenir l'arme de contact.

ATTAQUE A DISTANCE -F0

Pouvoir qui prend toute sa puissance s'il est couplé avec des dégâts accrus ou avec un pouvoir offensif (**BAFFE, VOLEUR, ...**). En effet, il se comporte comme si le porteur avait un arc dans les mains vu qu'il peut atteindre n'importe qui sur le terrain à vue. Un bon moyen de rester en arrière du terrain et de frapper les ennemis au loin. L'avantage de ce pouvoir est que les dégâts d'une épée bien plus importants que ceux d'un arc.

BAFFE -F1

Il est inutile de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus car lorsqu'il est activé, on néglige les dégâts. Il vaut donc mieux tirer une seconde carte pouvoir avec **BAFFE**.

Ce pouvoir permettra par exemple de mettre le dernier ennemi sur le terrain KO sur le terrain et ainsi de finir tranquillement le match sans que l'entraîneur ennemi ne puisse réagir. A noter que ce pouvoir peut être fait sur vos propres gladiateurs au cas où ils joueraient avec l'équipe adverse sans changer de couleur de maillot. C'est un bon moyen de le mettre HS et de poursuivre le match sans avoir besoin de le tuer. Il y a un jet de résistance en VIE, donc ce pouvoir est contré par **BALEZE DE SPEEDY**.

Pouvoir qui s'utilise sur les ennemis possédants des grosses armures ou des

pouvoirs défensifs (**SURPUISSANCE**, ...). Le jet de résistance est un jet de VIE, ce qui est assez rare dans le jeu.

COURAGE DE WES -F0

Rien à dire sur ce pouvoir défensif permettant de résister à pas mal de pouvoir qui demande un jet de résistance en POU ne coutant pas d'Action.

ECRASE BALLON -F1

Il est intéressant de prendre ce pouvoir dans le sens où la cible qui prend le ballon se retrouve BG si elle ne résiste pas. C'est donc un pouvoir qui bloque le jeu du ballon et qui peut être réutilisé à volonté. Mais il propose un jet de résistance à la cible.

ENCHAINEMENT -F0

S'il ne reste qu'un ennemi sur le terrain, c'est le moment de le bloquer en l'enchaînant. Moins puissant que **BAFFE**, il autorise de faire les dégâts avant de faire le pouvoir, mais il ne marche pas sur les amis.

Grâce à un enchaînement, rien de tel pour immobiliser votre adversaire et le rendre inoffensif. Une cible affectée se retrouve cible immobile, ce qui peut vous permettre ensuite de l'éliminer facilement. A noter que ce n'est pas parce que vous avez ficelé le leader adverse que son équipe devra faire des jets de POU pour la perte de ce dernier. Il faudra avant tout le blessé.

L'enchaînement peut être très utile lorsque vous vous retrouvez avec un seul adversaire sur le terrain et que vous souhaitez le bloquer dessus de manière à éviter le don d'un point (pour que les 6 BG ne reviennent pas). Cela vous permet ainsi d'avoir un adversaire prisonnier sur le terrain et ainsi de marquer un panier.

En début de match, il est conseillé d'utiliser **ENCHAINEMENT** sur le porteur du ballon ou encore sur les archers de manière à les bloquer.

EXPULSION D'ECHEC -F0

Voici un pouvoir qui demande de l'observation et de la logique pour l'utiliser. En effet, après avoir fait les dégâts, vous pouvez demander à votre cible de faire un jet sous une caractéristique de votre choix. Malheureusement, chez les humains, les valeurs sont toutes moyennes (4) sauf la spécialisation qui augmente d'un (5). Il faut donc deviner qu'elle est la caractéristique qui est à 4. Sachant que l'on peut observer les jets de dés de l'entraîneur lorsqu'il joue, il est important de prendre de notes pour estimer les valeurs.

Comme il faut d'abord faire les dégâts, il vaut mieux prendre une seconde carte pouvoir à coupler avec ce pouvoir. En effet, si vous tuez à chaque fois que vous utilisez vos dégâts accrus, le pouvoir ne sert plus à rien.

INNAPROCHABILITE -F0

Avec ce pouvoir, votre porteur peut éviter que l'on s'approche de lui. Il peut être sympathique de garder le ballon en activant ce pouvoir. Ainsi personne ne peut se mettre à côté de vous sachant que les amis autant que les ennemis sont affectés. Si vous ne pouvez pas gagner mais que vous empêchez votre adversaire de venir prendre le ballon, cela peut être un bon moyen d'obtenir un match nul. De même, ce pouvoir vous permettra de vous mettre à côté d'un gladiateur à la fois sans être embêté par les autres qui souhaitent venir au contact, donc il peut être intéressant de le coupler avec des dégâts accrus.

KILLING DEATH -F2

Pouvoir puissant permettant de faire deux attaques sur un même gladiateur. Le défaut du pouvoir est tout simplement sa méthode d'activation. Car tant qu'il n'est pas actif, votre gladiateur reste vulnérable.

Si **KILLING DEATH** permet de frapper fort, il peut être aussi intéressant de s'en servir pour jouer le ballon. Ainsi si vous avez le ballon à une main, comme votre Force est doublée, vous avez les mêmes chances que votre ennemi de garder le ballon en cas de confrontation.

De plus, l'augmentation de la FORCE permet de frapper au poing des gladiateurs s'ils sont protégés contre les armes de contacts (**PROTECTION 1...**). Le porteur du pouvoir actif peut donc être un très bon porteur du ballon avec son DEP multiplié par 2. Couplé avec un **TRANSPORTEUR**, le DEP du gladiateur peut être multiplié par 4 ce qui permet de traverser le terrain rapidement et de mettre le ballon directement dans le panier pour un point à défaut de le lancer. Coupler avec **KIT MAIN LIBRE**, vous pourrez même jouer le ballon.

Il est important de l'activer le plus rapidement possible en début de match et de laisser votre porteur sur le terrain, sinon le pouvoir se désactive.

Si vous vous retrouvez face à des ennemis ayant **KILLING DEATH**, marquez vous un panier après avoir noté les gladiateurs qui possèdent ce pouvoir. Dès le panier, le pouvoir se désactive et les joueurs se retrouvent dans leur ZT. Il suffit alors d'éliminer les porteurs de ce pouvoir avant qu'il ne le réactive.

Le nom du pouvoir est inspiré d'un groupe de métal que j'écoutais dans les années 90. Je voulais un nom à la consonance forte pour un pouvoir bourrin.

KIT MAIN LIBRE -F0

Permet d'avoir les deux mains de libre et pourquoi pas jouer le ballon en même temps que vous aurez l'opportunité de frapper. Un pouvoir sans prétention, mais utile surtout pour le jeu du ballon. Pouvoir automatique, qui est actif si on le souhaite dès qu'on est sur le terrain. Prendre ou lâcher son épée en l'air ne coûte pas d'Action, contrairement dans le cas où vous la rangez ou vous la sortez de votre fourreau.

Il est conseillé de l'activer à un moment crucial, alors que vous vous apprêtez à tirer au panier par exemple. Ainsi vous passez d'un jet à une main (ballon et épée) à un jet à deux mains. Surprenant pour l'adversaire qui pensait qu'il vous faudrait une Action pour ranger votre arme.

LIMITE -F1

Il est possible avec ce pouvoir de gêner facilement le jeu de ballon ennemi et surtout leur placement à condition de bien le manier. Si vous êtes le premier à vous déplacer en début de partie, son activation permet d'empêcher les ennemis d'approcher du panier du camp du porteur.

Ainsi, l'ennemi ne pourra pas aller directement dans votre Zone de Panier avec une **ENTREE LIBRE**. Il devra se déplacer plus en arrière. Si l'entraîneur adverse active une **ANTIZONE DE TOUCHE**, il ne pourra pas rentrer sur le terrain dans toutes les parties entourant votre panier ce qui le bloque. Surtout si vous vous mettez sur les cases accessibles, bloquant le passage. De même, si le ballon est lancé dans la Zone affectée, les ennemis ne pourront pas s'y rendre. Très efficace, si votre porteur est l'unique gladiateur sur le terrain : si le ballon est dans la zone, plus personne ne peut y aller et cela bloque le jeu. On peut ainsi obtenir un match nul à défaut de le gagner. Pouvoir qui est à activer rapidement dès que la zone affectée n'est plus occupée par les ennemis, sinon il ne sert à rien.

MALAISE -F0

Il est inutile de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus car il ferait doublon. L'objectif étant donc de mettre les ennemis en BG. Pouvoir qui s'utilise sur les ennemis possédants des grosses armures ou des pouvoirs défensifs (**SURPUISSANCE**, ...). Le jet de résistance est un jet de VIE, ce qui est assez rare dans le jeu.

Croisé avec le pouvoir **NON-SORTIE** cela permet d'éliminer des ennemis rapidement et en plus de les garder sur le terrain pour aller marquer rapidement.

NON SORTIE -F2

Le meilleur moyen de ne pas laisser de gladiateurs vivants derrière vous. Ce pouvoir n'a aucun intérêt seul vu qu'il faut d'abord BG les gladiateurs. Donc c'est un pouvoir complément mais en aucun cas, un pouvoir à prendre seul. A noter que le pouvoir fonctionne aussi bien sur les ennemis que les amis. Donc à double tranchant.

Pouvoir à utiliser avec la trashtalking de type menace. Prévenez votre adversaire que ces gladiateurs vont y passer s'il n'abandonne pas le match. Ainsi Si ce dernier apprécie ses gladiateurs il préférera abandonner la partie plutôt que de les perdre. Avec ce type de pouvoir, il faudra plutôt privilégier le pôle offensif et défensif de votre équipe.

RATTRAPAGE DE SPEEDY -F0

Ce pouvoir permet de se déplacer durant la phase 4 (phase d'Action) une seconde fois. C'est donc un bon moyen d'aller vite.

Mais cela use votre action. Il est donc conseillé d'attendre la fin du tour alors que tout le monde à effectuer son action pour profiter de ce pouvoir et progresser sur le terrain.

SANCTIFICATION -F1

Ce pouvoir a la particularité de fonctionner si votre porteur meurt à condition qu'il y ait au moins un point à votre score. Selon le second pouvoir de votre gladiateur, vous aurez peut-être envie de le garder. Donc pouvoir négligeable qui peut avoir un intérêt s'il est bien couplé.

Il est à coupler avec d'autres pouvoirs qui viendront dans les extensions. Il est donc faible actuellement, mais prendra toute sa puissance plus tard.

Je voulais un pouvoir de résurrection dans le jeu de base. Il n'est peut être pas le plus performant connaissant son aspect restrictif, mais c'est une notion qui est abordée.

TELEPORTATION -F1

Ce pouvoir est en priorité à utiliser sur ses propres gladiateurs. En effet, en touchant un ami, vous le téléportez où vous le souhaitez sur le terrain. Du coup, en touchant un ami, ce dernier peut être placé directement sur sa cible. Le jet de résistance n'étant pas obligatoire, il suffit de dire que l'on ne résiste pas. Il peut être sympathique de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus de manière à avoir un potentiel offensif. A noter que ce pouvoir ne fonctionne pas sur le porteur du ballon, il faudra prévoir un jeu à trois. Un joueur porteur du ballon jette le ballon au loin vers le camp ennemi. Le porteur de **TELEPORTATION** touche son ami qui se retrouve alors sur la case du ballon. Ce dernier n'a plus qu'à le ramasser. Ainsi en un coup, vous avez traversé le terrain et pourrait tirer au prochain tour.

Par contre, téléporter un ennemi peut donner un avantage certain car vous choisissez son orientation lorsqu'il apparaît quelque part. Du coup, placez devant l'un de vos épéistes de dos et vous n'aurez plus qu'à le frapper sans que ce dernier ne puisse éviter. Si vous coupez cela avec une diminution de la valeur en DEP, envoyez la cible dans sa Zone de Panier. Il n'aura pas assez en DEP pour en sortir lors de la prochaine phase de Dép et il se fera expulser.

VOLEUR -F0

Coupler avec un pouvoir de type **ANTIPARADE DE MORTHING** ou **ATTAQUE A DISTANCE**, votre porteur devient dévastateur avec l'ennemi. **VOLEUR** autorise toutefois un jet de résistance en POU sachant que si la cible résiste, le pouvoir fonctionnera une fois de moins. Donc il faudra choisir les bonnes cibles qui n'ont pas trop en POU.

Il s'agit donc de faire ce pouvoir sur les bonnes cibles ennemies qui pourront vous causer le plus d'ennui. A utiliser avec parcimonie. A noter qu'un gladiateur sans équipement est plutôt inoffensif. Alors au lieu d'essayer de les tuer après leur avoir volé leur affaire magique, gardez les sur le terrain de manière à pouvoir jouer le ballon tranquillement. Ainsi, sans affaire, s'il vous pose encore des problèmes, vous aurez tout loisir à les éliminer rapidement.

12.4. ARME DE JET

-

ACTION MAN DE SPEEDY -F0

Très utile pour éviter à l'infini les attaques, il est bon d'augmenter rapidement ses valeurs en CBT ou en TIR (selon ce que l'on veut éviter). Logiquement le pouvoir est automatique donc vous n'avez pas le choix de l'utiliser ou non. Donc il est important de faire attention en mode tournoi si vous souhaitez que vos gladiateurs se touchent qu'ils ne possèdent pas ce pouvoir car sinon les cibles passeront leur temps à éviter.

Ce n'est pas un pouvoir à durée illimitée, donc on a pas le choix de résister ou non.

ANTIJOUEUR -F3

Très puissant, ce pouvoir bloque le pôle jeu du ballon en empêchant quiconque de le toucher. Il suffit alors de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus pour faire très mal. Ne pas oublier que le pouvoir fonctionne aussi sur votre équipe donc éviter de le prendre quand il est actif.

Il peut être intéressant aussi de prendre la spécialisation Mentor pour augmenter votre valeur en POU et mieux réussir à l'activer.

Cela veut dire que vous tirerez moins bien à l'arme de jet. Dans ce cas, il peut être plus intéressant de prendre une seconde carte pouvoir et de cacher votre archer derrière vos gladiateurs en armure.

ARMURE BLESSANTE -F1

Très vicieux, ce pouvoir permet de tuer les gladiateurs possédant de grosses armures. Il n'est pas alors nécessaire de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus.

Il offre tout de même une possibilité de résister, donc autant prévoir une **PERTE DE MENTAL** juste avant.

AVEUGLEMENT -F1

Comment garder un gladiateur ennemi sur le terrain sans qu'il ne vous embête par la suite ? Il suffit de le rendre aveugle. Cela peut aussi être efficace contre un ami qui jouerait avec l'équipe adverse après un critique.

A noter que ce pouvoir peut être fait à volonté, mais une seule cible à la fois. Donc vous pouvez cumuler ce temps au fur et à mesure de l'avancée du match en poursuivant vos tirs sur la même cible. Pour garder un gladiateur aveugle le match, faites lui d'abord **PERTE DE MENTAL**.

BLESSANT -F3

Il est important que le porteur de ce pouvoir agisse le premier de manière à ce que tous ces camarades aient leurs points de dégâts transformés en points de blessure.

En mode tournoi, si votre porteur a une RAP faible, il vaut mieux peut-être ne pas attendre de faire agir ses camarades, car en plus le pouvoir demande un jet de POU (1A).

Pas la peine de mettre des dégâts accrus avec ce pouvoir sachant que le pouvoir ne fonctionne que la fin du tour. Donc si le porteur utilise son Action à activer son pouvoir, il ne pourra pas tirer à l'arc.

Face à un BLESSANT, il faut tout faire pour éliminer le gladiateur avec ce pouvoir, ou garder ses actions pour éviter les attaques.

BOURRINAGE -F2

Pour ce pouvoir puissant qui permet de tirer sur des gladiateurs cachés derrière d'autres, il est conseillé de le coupler avec des dégâts accrus de manière à faire très mal. Limité à 5 flèches, pour avoir toutes les chances de son côté, il vaut mieux augmenter sa valeur en TIR en se spécialisant. Voir croiser ce pouvoir avec **COMBAT**, mais cela limite vos dégâts.

CHALUMEAU -F1

Uniquement utilisé sur les armures qui ont de la protection, ce pouvoir a peu d'intérêt même s'il vaut cher. Il peut servir à diminuer une armure un peu élevée mais on utilisera plutôt **ARMURE BLESSANTE** pour descendre les gladiateurs à grosse

armure.

CHEWING-GUM -F0

A utiliser exclusivement sur le porteur du ballon qui aura bien du mal à se décoller de son emplacement. Il devra alors passer le ballon à un camarade à moins qu'il soit assez costaud pour tenir le ballon le temps imparti. Dommage que ce pouvoir soit limité à une utilisation par match mais c'est un F0.

Il peut aussi être utilisé contre un gladiateur que l'on voudrait garder sur le terrain. Par exemple, il ne reste plus qu'un ennemi en face et vous le collez sur sa case pour pouvoir vous concentrer pour tirer au panier.

A noter que si le gladiateur collé par **CHEWING-GUM** subit une **BAFFE**, il se retrouve collé au sol, cible inerte. Un bon moyen de bloquer un ennemi sur le terrain et de finir tranquillement son match.

COMBAT -F0

Augmenter votre valeur en TIR est très important pour toucher plus facilement. Couplé avec des dégâts accrus, ce pouvoir peut devenir dévastateur. Si un ami possède **BLESSANT**, on arrive alors à un combo offensif sympathique.

CORDE -F0

Encore un pouvoir permettant de bloquer un ami ou un ennemi sur le terrain. Celui-ci demandera à la cible de faire un jet de FOR pour s'échapper. Ce pouvoir est à volonté ce qui peut être intéressant face à un ennemi invulnérable pour le ralentir.

DEGATS MAXIMUM DE WES -F0

Coupler ce pouvoir avec un bon de dégâts accrus et cela peut devenir ravageur. Il peut être intéressant aussi de localiser la tête lorsque vous tirez, car vous avez une chance sur 2 que la cible soit sortie du terrain si elle n'évite pas et qu'elle a une armure normale (-4 à la tête, allez voir sur la table 9).

DOUBLE VIE -F0

Peut être utile en début de match pour justement connaître les dégâts des adversaires. Ainsi lors de dégâts vous n'avez rien à craindre tant que vous avez votre seconde vie. De plus, si votre adversaire ne localise pas, vous avez tout intérêt à ne pas éviter.

A noter qu'avec un peu de trash talking, vous pouvez faire croire à votre adversaire que vous êtes invulnérable. En effet, il va vous tirer dessus et vous ferez

comme si vous n'avez rien. Un bon moyen de lui faire croire qu'il n'est pas nécessaire de lui tirer dessus avec une arme de jet car cela ne vous fait rien.

ELIMINATION -F0

Pouvoir défensif qui peut devenir très intéressant si vous augmentez votre valeur en vie ou si vous le couplez avec **DOUBLE VIE**. L'ennemi se fait alors expulser 1D5 tours sans aucune résistance.

Utilisez ce pouvoir en connaissance de cause : lorsque par exemple vous savez qu'un ennemi ne vous blessera pas. Vous êtes sûr qu'il sera sorti au moins. Idem lorsqu'un gladiateur ne localise pas.

ETOUFFEMENT -F0

Demande un jet de CBT pour être activé, couplez ce pouvoir avec des dégâts accrus sachant que si la cible devient négative, elle meurt immédiatement. Assez surprenant comme pouvoir, qui demande d'être au contact pour être activé, il en étonne toujours plus d'un, car le porteur archer a souvent une spécialisation en CBT au lieu d'en TIR. Croisé avec une **ENTRE LIBRE**, jetez vous sur les archers adverses au contact et étranglez les.

EVITE -F2

Il faut réussir un jet de POU pour activer le pouvoir, il est donc conseillé de prendre une seconde carte pouvoir avec lui. Le porteur sera plutôt en défense et pas du tout dans l'offensif. Par contre, il offre une bonne défense à vos gladiateurs sur le terrain.

Pour lutter contre ce genre de défense, il faut absolument que vous trouviez le porteur de ce pouvoir mais qu'en plus, vous éliminiez les adversaires en leur faisant deux attaques consécutives à chaque fois. Ainsi s'il évite la première automatiquement, ils n'éviteront pas la seconde.

FREIN -F0

Encore une fois, un pouvoir qui demande un jet de POU, donc à coupler avec une autre carte pouvoir. Permet de bloquer un gladiateur sur le terrain en le ralentissant au niveau de ses déplacements.

GOUFFRE -F3

Pouvoir destructeur qui oblige les entraîneurs à ne placer leurs gladiateurs ni en ligne, ni en colonne. Le gouffre est à utiliser alors que les ennemis ont déjà fait leur action, car le jeu de résistance (un jet d'HAB) coûte 1A. Pour l'activer, viser plutôt un

gladiateur qui est faible en HAB (donc pas les archers spécialisés « archer »), et surtout si les ennemis sont alignés. Mais surtout les ennemis faire leur action. Ainsi ils ne pourront pas éviter car le jet de résistance (HAB) coûte 1A.

LIMITATION -F2

A faire en début de match : les ennemis n'ont plus que 1D5 flèches dans leur carquois. Donc il ne s'agit pas d'activer le pouvoir lorsqu'ils sont BG, car en plus ils ne sont pas affectés contrairement à ceux dans la ZT ou le terrain.

Si vous subissez ce pouvoir, dites vous bien qu'ils ne vous restent qu'1D5 flèches pour le match. Il faut donc absolument maximiser vos chances de toucher. Agissez le second pour que votre adversaire n'évite pas par exemple.

PERTE DE MENTAL -F1

Voilà un pouvoir intéressant dans le sens où il bloque les jets de pouvoir. Ainsi cibler les porteurs d'objet qui ont plus de jet de POU à faire que les autres. Il en est de même pour les gladiateurs qui résistent à tout car ils ont beaucoup en POU.

En activant ce pouvoir qui ne permet de pas résister, vous allez pouvoir placer tous vos pouvoirs qui demandent des jets de résistance.

Il est préférable de ne pas coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus car son intérêt deviendrait négligeable.

SUCEUR -F0

Permet de remonter les points de blessure du porteur en utilisant son pouvoir et en tirant sur les autres. Il est conseillé de coupler ce pouvoir avec des dégâts accrus pour augmenter la puissance de ce pouvoir. Il est aussi intéressant de le faire sur ses amis invulnérables comme s'ils étaient une source de points de blessure pour le match.

A noter qu'il peut être important de localiser, pour augmenter une valeur négative.

12.5. ARMURE

BALLON INVISIBLE -F1

Caché le ballon est une bonne technique très basique le seul inconvénient c'est que si l'ennemi ne peut pas jouer le ballon, il sait tout de même qui le porte.

Si vous vous amusez à faire **TELEPORTATION DU BALLON** sur le porteur de ce pouvoir alors cela devient plus compliqué pour vos adversaires. En effet le ballon est téléporté, mais il ne réapparaît pas car le porteur du **BALLON INVISIBLE** le fait agir dès qu'il l'a en main.

CHAMP DE FORCE -F0

L'avantage du **CHAMP DE FORCE** c'est que s'il agit le coup ne le touche pas. Si le coup était couplé avec des pouvoirs de toucher, ces derniers sont négligés. Vous avez donc 50% de chance de ne pas être affecté par un coup. L'inconvénient de ce pouvoir, c'est qu'à chaque coup que vous prendrez, vous jetterez 1D2 et que votre adversaire saura très rapidement que vous utilisez le pouvoir **CHAMP DE FORCE**.

Couplé avec un autre pouvoir défensif (**PROTECTION 1 ou 2**), votre gladiateur devient à peu près invulnérable, en fin à peu près.....

DANGER RADIOACTIF -F1

Il est évident que ce pouvoir doit être couplé avec un bonus de protection accru. Il est évident que ce pouvoir ne sert strictement à rien s'il est pris seul, ne faisant qu'un point de dégâts, il est inutile se dira t'on.

Sauf que si la cible a subi **VOLEUR** alors qu'elle avait une armure magique, elle prendra un point de dégât. Négligeable direz vous. D'accord avec vous. Alors imaginons maintenant que ce pouvoir soit croisé avec **SUPERGLADIATEUR** et là vous faites au minimum 10 points de dégât au minimum avec une armure de 1. Imaginez alors si vous avez couplé le pouvoir **DANGER RADIOACTIF** avec un bonus de protection accrue. Et là, à chaque fois que vous serez touché, vous ferez un maximum de dégâts.

EFFONDREMENT -F1

A utiliser immédiatement sur le porteur du ballon, il permet aussi de faire des pertes de points de blessure ce qui n'est pas négligeable.

Pour ceux qui subissent le pouvoir, il peut être intéressant de rester dans le trou et de poursuivre l'activation de certains pouvoirs, car vous êtes caché sauf des archers qui devront se mettre juste à côté du trou pour vous toucher.

Comme le pouvoir peut être fait sur un ami, pourquoi ne pas mettre vos gladiateurs à l'abri, en espérant qu'ils résistent à la chute dans le trou. Ainsi personne ne peut lui faire, hormis les archers et il peut activer les pouvoirs sur le terrain. Cela laisse supposer que vous avez des archers pour lutter contre ce type de pratique.

ELONGATION -F2

Très pénible pour celui qui subit ce pouvoir, il est cumulatif. Pour lutter efficacement contre lui, vous allez devoir jouer avec des pouvoirs de **TELEPORTATION** et éliminer le porteur de ce pouvoir.

Pour celui qui possède le pouvoir, une technique consiste à amener les ennemis dans leur propre zone de panier, puis ensuite activer l'**ELONGATION**. Faites en sorte que le gladiateur doit sortir de la ZP, mais comme il n'a pas assez en DEP, il se fera expulser.

ENTREE LIBRE -F3

Le pouvoir ultime à mon goût. Très technique pourtant et difficile à maîtriser. Activer en 0A, il permet de faire venir au contact n'importe où sur le terrain la totalité de vos gladiateurs en ZT.

On peut aussi l'utiliser pour empêcher l'**INVERSION DES PANIERS**. En effet, vous pouvez directement placer un gladiateur sur le panier adverse et ainsi empêcher de marquer.

Pour contrer **ENTREE LIBRE**, il suffit d'éliminer le gladiateur qui possède le pouvoir. L'entraîneur du porteur a donc tout intérêt de le cacher d'une manière ou d'une autre, de mettre une cible en plus du porteur.

Pour éviter aussi de mettre votre porteur en exposition il suffit de le sortir du terrain tous les 2 tours : 1^{er} tour, vous rentrez votre gladiateur et activez le pouvoir. A partir de maintenant vous placez vos autres gladiateurs où vous le voulez sur le terrain. Au 2nd tour, vous rentrez 1 gladiateur supplémentaire sur le terrain, vous désactivez **ENTREE LIBRE** et sortez le porteur du terrain. Je rappelle que l'on peut avoir 6 gladiateurs sur le terrain en même temps tant que la phase de mouvement n'est pas finie. Ainsi en utilisant cette méthode vous laissez votre porteur un minimum sur le terrain.

ENTREE LIBRE doit être utilisé à bon escient. Par exemple, il est inutile d'amener vos épéistes à côté de vos cibles, si vous vous déplacez le premier. En effet, l'ennemi se déplaçant après vous, ils éviteront de rester au contact (d'ailleurs s'ils restent au contact se sera mauvais signe). Donc il vaut mieux retirer vos gladiateurs et les placer en ZT pour le tour suivant les ramener tous autour de vos cibles quand vous vous déplacez le second.

EXPULSIVITE -F2

Si dans votre équipe vous avez le pouvoir **NON-EXPULSION**, vous pourrez faire un formidable combo qui consiste à ramener les gladiateurs amis qui auront été expulsés avec le pouvoir **EXPULSIVITE**. Vous pouvez aussi ne laisser que le porteur de ce pouvoir à condition que vous ayez couplé ce pouvoir avec un bon pouvoir défensif (**CHAMP DE FORCE**, **ILLUSIONISTE**, ...), pour bien résister à l'ennemi.

ILLUSIONISTE -F1

Pouvoir félon qui fait que vous pouvez refiler vos dégâts à un autre. L'avantage du pouvoir est qu'il fonctionne sur une cible qui se trouve dans sa ZT. Ainsi, si vous voyez que l'entraîneur adverse protège un gladiateur en particulier dans sa ZT, vous pourrez l'attaquer ainsi.

Il est aussi possible de faire frapper vos propres gladiateurs, s'ils font beaucoup de dégâts, sur le porteur du pouvoir, qui renverra les pouvoirs sur une cible au choix. Ainsi il n'y a même pas besoin d'essayer de toucher vu que le pouvoir est à vue.

Limité à trois fois, **ILLUSIONISTE** ne peut être renvoyé si la cible affectée possède elle-même le pouvoir car cette dernière n'a pas été touchée.

Enfin, il peut être intéressant de renvoyer les dégâts sur un ami si vous n'avez pas dans votre angle de vue un gladiateur ennemi. Cela dépend ainsi de l'importance que vous donnez au porteur du pouvoir et surtout de son second pouvoir. Logiquement, on ne couple pas ce pouvoir avec une protection accrue, mais comme **ILLUSIONISTE** est limité cela peut être utile. A l'appréciation de chacun.

NON LOCALISATION -F0

Couplé avec un autre pouvoir de protection, cela peut devenir un véritable casse tête pour l'adversaire pour trouver la faille de ce gladiateur.

Pourquoi j'ai l'habitude de localiser ? Tout simplement pour tuer plus rapidement et aussi pour éviter ce type de pouvoir.

POING -F0

En pouvoir offensif dans la catégorie des armures, c'est plutôt rare. Efficace contre les amis et les ennemis n'importe où sur le terrain, les dégâts qui ne peuvent pas être localisés peuvent être infinis (si 10 rejetez et rajouter), donc meurtriers.

Ce pouvoir à l'avantage de ne pas utiliser une main et donc de permettre au porteur d'avoir les deux mains de libre pour jouer le ballon. C'est un pouvoir qui permet de gérer les 3 pôles du jeu : offensif car il fait des dégâts, il est possible de le coupler avec une protection accrue (défensif) et de prendre une spécialisation de ballon (jeu du ballon).

Hommage rendu par Gildas à Goldorak avec son RETROLASER. Il en a fait deux ou trois autres comme celui-ci, mais c'est POING qui a été retenu.

PORTE BALLON -F0

Lorsque vous agresser un gladiateur et que cela ne lui fait rien. Il faut d'abord voir si voir si avec une localisation, cela ne lui fait toujours rien (**NON LOCALISATION**). Ensuite il faut changer d'arme car il peut être protégé contre une catégorie particulière (**PROTECTION 1** ou **PROTECTION 2**). Enfin, il faut savoir s'il porte le ballon.

Il s'agira alors de le lui prendre ou encore de le faire tomber pour pouvoir éliminer le porteur.

Ce pouvoir couplé avec **BALLON INVISIBLE** donne un porteur bien protégé contre les dégâts et empêchant de jouer le ballon.

PROTECTION 1 -F0

Pour éliminer le porteur, il suffit de le frapper avec une arme normale, voir au poing, voir de lui tirer dessus avec un arc. J'aime bien coupler ce pouvoir avec **PROTECTION 2**, cela empêche deux catégories de pouvoirs d'agir sur mon porteur, ce qui représente 50% du jeu.

PROTECTION 2 -F0

Pour éliminer le porteur, il suffit de le frapper avec une arme normale, voir au poing voir avec une épée. Idem que **PROTECTION 1** au niveau du couplage.

Mais la résistance aux arcs peut aussi être couplée avec une protection accrue. En effet en début de match, il n'est pas rare de tirer de loin et puis de venir au contact. Si **PROTECTION 1** ne protègera pas dans ce cas, **PROTECTION 2** le fera très bien.

RENFORCEMENT -F0

Voici encore un pouvoir que l'on peut dénaturer pour son usage personnel. Il suffit que vos propres gladiateurs frappent le porteur en minimisant les dégâts pour que celui-ci voit son armure augmentée le rendre super costaud. On se méfie toujours d'un gladiateur qui se fait frapper en pensant à **SURPUISSANCE OU ILLUSIONISTE**. On pense rarement à **RENFORCEMENT**.

Donc pas la peine d'attendre que vos ennemis s'acharnent sur lui, autant prendre les devants et se faire du bien.

SOLEIL -F0

Pouvoir typique de cette catégorie défensive. Couplé avec une protection accrue, le gladiateur devient très résistant, mais il peut aussi être couplé avec un autre pouvoir défensif pour qu'il devienne intouchable.

SOMMEIL -F0

SOUPLESSE -F0

Tout simple et pourtant permettant de gêner le DEP ennemi. Mais cela permet au porteur de frapper derrière lui, d'éviter même s'il ne voit pas, voir d'avoir des yeux dans le dos.

SUPER FROUSSE -F2

Cousin d'**EXPULSIVITE**, ce pouvoir n'affecte que les ennemis qui ont la possibilité de résister. Il est intéressant de l'utiliser lorsque les ennemis sont proches du camp du porteur. En effet, les cibles affectées devront retraverser le terrain avant de pouvoir se reposer un tour dans leur ZT. Il est donc à proscrire si vos ennemis sont à côté de leur ZT car l'effet en sera réduit. Sauf si bien sur, vous avez un jeu vif et rapide et que vous pouvez terminer la partie en un tour.

SUPER GLADIATEUR -F2

Couplé avec une protection accrue, ce pouvoir peut vous permettre de tenir jusqu'à 8 tours sur le terrain en encaissant les coups, car il est activable 2 fois. Mais même avec 1 point de protection, cela permet d'avoir 10 points de protection donc une bonne résistance.

Il peut être intéressant d'activer le pouvoir en début de partie et de faire croire que vos gladiateurs sont équipés d'une grosse protection. Ainsi, l'entraîneur ennemi ne cherchera plus à les frapper en pensant qu'ils sont comme cela tout le match. Ce qui n'est plus le cas, au bout des trois tours suivants.

TRANSPORTEUR -F1

Si deux de vos gladiateurs ont le pouvoir, s'ils arrivent à activer le pouvoir, ils pourront se doubler entre eux leur DEP et ainsi rester côte à côte. Un bon moyen de doubler leur DEP et de traverser rapidement le terrain.

Pouvoir qui permet de contrer **ELONGATION** par exemple.

12.6. OBJET

ANTIPOINT -F0

Ce pouvoir est très sympathique et permet de descendre le score de l'équipe sans qu'elle ne le sache. Si vous le possédez, il est impératif de l'enclencher le plus rapidement au début du match. Votre porteur doit donc être sur le terrain dès le début du match et activer le pouvoir. Ainsi l'adversaire aura bien du mal à remonter son score.

Il est aussi possible de bluffer avec un débutant en lui indiquant que cela ne sert à rien de marquer des paniers car vous avez annulé la possibilité de mettre des points. Si votre adversaire met un panier et que le score reste à 0, il pourra peut être penser

qu'il devra trouver une autre technique pour gagner que de mettre des points.

ANTIPUISSANCE -F3

Très controversé dans notre team du fait de sa puissance qui met à mal les grosses équipes, ce pouvoir a le double avantage de négliger la puissance de votre équipe et de vous avantager quelque soit votre puissance réelle. Avec 0 en puissance, vous avez peu de points à mettre, mais en plus vous partez avec le ballon. Donc pouvoir qui paraît sans intérêt mais qui pourtant est très important.

Si vous souhaitez que votre équipe ait 0 en puissance, il faut absolument qu'il joue le match. Donc qu'il soit mis au minimum dans la ZT de son équipe. Il n'est pas obligé de le sortir sur le terrain si vous souhaitez ne pas le perdre, quitte à abandonner vos matchs.

ANTIZONE DE PANIER -F2

Grâce à lui, vous aller omettre la règle sur la zone de panier de votre équipe ce qui vous donne un bon avantage sur votre adversaire. Comme cela concerne toute votre équipe, rien ne vous empêche d'envoyer l'un de vos gladiateurs sur votre panier pour empêcher toute tentative de panier. N'oubliez pas non plus que mettre un gladiateur sur votre panier empêche de tirer dedans, sauf si le gladiateur smatche lui-même.

BALEZE DE SPEEDY -F0

Augmenter votre FOR et votre HAB n'a pas d'intérêt à vos yeux ? Dommage car cela peut être très pratique. D'abord pour jouer et prendre le ballon à un adversaire. Il est demandé un jet de FOR. Ensuite, avoir beaucoup en HAB permet d'éviter les ZA et certains pouvoirs comme **GOUFFRE** qui est mortel.

La FOR vous sert aussi à faire des dégâts ce qui n'est pas négligeable quand on a le ballon à deux mains. Avec une spécialisation en BAL, votre porteur devient bon joueur de ballon. Il faut tout de même un jet de POU pour l'activer.

BALLON ANIME -F1

Pouvoir original de Gildas qui a tendance à hérissier les poils de l'adversaire. En début de match, il peut être intéressant de l'activer et laisser le ballon se promener seul à côté de votre joueur de ballon. Ainsi, ce dernier évite de subir des pouvoirs agissant sur le ballon comme **ECRASE BALLON** ou **BALLON EMPOISONNE**. De plus, il est dur à prendre pour votre adversaire.

Il faut aussi bien penser à annuler le pouvoir quand on prend le ballon, car les règles du **BALLON ANIME** agira aussi sur votre équipe.

BALLON EMPOISONNE -F1

Pour que le pouvoir fonctionne il faut absolument que l'ennemi l'ait dans les mains. Et non qu'il soit en train de le prendre ou de le tenir avec quelqu'un d'autre. Il est donc sympathique de jeter le ballon à l'ennemi qui croira ou non que vous avez fait quelque chose au ballon. Reste que vous pouvez bluffer. La question reste posée.

CONSCIENCE -F1

Rejeter un dé peut être décisif lors d'un match. Il est donc évident que le pouvoir ne fonctionnant qu'une fois par match, il doit être utilisé au bon moment. Par exemple, alors que vous tirez au panier, ou que vous activez un pouvoir qui va transformer la suite de la partie. Dans le premier cas, il peut être couplé avec Lanceur, ce qui vous donne encore plus de chance de marquer. Dans le second, avec n'importe quel pouvoir qui demande un jet dont la réussite retournera la partie à votre avantage. A vous de voir. Le pouvoir ne marche forcément que sur un jet qui demande ou non une action. Mais ne fonctionnera pas sur la table des blessures, ou sur un temps d'expulsion.

CONSTITUTION DE JEFF -F1

Voici un pouvoir qui augmente la valeur en vie de votre gladiateur et permet de lutter contre tous les pouvoirs qui demandent des jets de résistance dans cette valeur (**BAFFE, BALLON EMPOISONNE, MALAISE, ...**).

Il permet aussi d'augmenter vos valeurs de points de blessure et donc d'être plus résistant aux dégâts. Pas négligeable donc.

EXPLOSION -F3

Pouvoir offensif puissant qui affecte une zone de 3 cases sur 3. On apprend très rapidement à ne plus regrouper ses gladiateurs lorsque l'on a subi au moins une fois ce pouvoir. Le pouvoir a l'inconvénient de ne marcher qu'une fois par match. Il faudra donc choisir le moment opportun pour l'activer.

FANTOME F1

Très efficace pour éviter d'être touché et donc de subir des pouvoirs qui demandent à toucher. En effet, les coups traversent sans toucher ce qui contre pas mal de pouvoirs. Il faut bien penser aussi que votre gladiateur ne pourra pas être touché par ses propres amis et donc désactiver le pouvoir si nécessaire.

Note : on rappelle qu'activer un pouvoir (0A) et le désactiver en 0A ne sera pas possible durant le même tour.

GANTELET -F1

Ce pouvoir est simple et efficace. Il permet de jouer le ballon sans malus d'une main. L'inconvénient est que le gantelet se voit et donc les gladiateurs possédant le pouvoir seront les premières cibles à éliminer pour ne pas être en infériorité dans le jeu du ballon. Il peut être intéressant donc d'activer le pouvoir à la dernière minute pour créer la surprise chez son adversaire. Par exemple, alors que ce dernier lance le ballon, vous activez votre gantelet et interceptez le ballon au vol, ou encore alors que vous allez tirer au panier à une main.

GLU -F0

Lorsqu'il prend le ballon des mains d'un ennemi, le porteur ne peut activer le pouvoir. Il doit forcément l'avoir pour que la glu fasse effet. Très facilement contrable avec un pouvoir (**GANTELET**) auquel il ne résistera pas, il peut devenir particulièrement pénible si vous n'avez pas les moyens d'éliminer le porteur.

Couplé avec **SURPUISSANCE** par exemple, si l'ennemi ne peut éliminer votre porteur, il vous sera assez facile de garder le ballon et d'aller marquer. Au cas où vous n'arriveriez pas à marquer et votre ennemi à récupérer le ballon, cela pourra vous permettre de faire un match nul.

INVERSION DES PANIERS -F3

Le pouvoir ultime pour certains et celui qui prêtent le plus au bluff : faire croire à son adversaire que l'on a activé le pouvoir en tirant dans son propre panier alors qu'il n'en est rien est toujours un art difficile.

Lorsque l'on a activé **INVERSION DES PANIERS**, le mieux est encore de jouer normalement et de ne jamais dévoiler son panier. L'adversaire doit avoir l'impression d'en baver pour marquer. Si vous commencez à vous moquer du ballon, c'est qu'il y a un hic. De même laisser un gros trou dans votre défense met à mal votre pouvoir.

C'est donc tout un art et il n'est pas facile de le mettre ne place surtout si on ne part pas avec le ballon. La meilleure méthode pour contrer une **INVERSION DES PANIERS** est de mettre un panier à un point dans l'un ou l'autre. Cela désactive immédiatement le pouvoir et cela limite la casse.

Mais il y a plein d'autres pouvoirs qui permettent de bloquer inversion des paniers qui demande jet de POU (1A) pour être activé.

LANCEUR -F1

Ce pouvoir, 0A, permet de jouer le ballon sous CBT, TIR ou POU. Il est donc intéressé de prendre une spécialisation en POU pour jouer le ballon plus facilement et résister au pouvoir. A moins que vous préfériez le faire avec une spécialisation augmentant le TIR ou le CBT. En fait cela dépendra surtout du second pouvoir tiré.

LOURDEUR -F2

Empêcher le ballon de se déplacer est un bon moyen de bloquer la technique de jeu de l'adversaire. Le pouvoir agit sur le ballon et non sur les gladiateurs ce qui bloque aussi bien vos gladiateurs que ceux ennemis.

NON-EXPULSION -F2

Pouvoir qui permet d'annuler une expulsion. Si le pouvoir est F2 c'est tout simplement dans l'avenir avec des pouvoirs futurs, il deviendra assez puissant. Pour l'instant son effet reste minime, mais peut être intéressant pour ramener un gladiateur dans une mauvaise situation. Ainsi, un gladiateur va bientôt mourir, car il se retrouve entouré par trop d'ennemis. Vous ne souhaitez pas le perdre, donc du coup il se fait une automutilation : le gladiateur est donc expulsé. Et grâce à **NON EXPULSION**, il est ramené dans sa ZT.

Couplé avec **EXPULSIVITE**, cela peut devenir un combo terrible. En effet, ce pouvoir expulse tout gladiateur n'ayant pas résisté ami et ennemi. Donc le **NON EXPULSION** permettra de les ramener plus vite dans la ZT et donner un avantage du nombre à votre équipe.

ROULETTE RUSSE -F1

Cela reste un pouvoir à double tranchant. Il ne plaira pas aux personnes qui n'aiment pas laisser le hasard agir. Il est pourtant intéressant de pouvoir sortir un ennemi qui en plus ne peut pas résister.

Personnellement, j'utilise **ROULETTE RUSSE** en dernier recours, lorsque je m'aperçois qu'un gladiateur résiste trop bien à mes pouvoirs. Il n'y a pas de contre face à ce pouvoir sauf qu'il ne fonctionne pas contre le porteur du ballon ou s'il n'y a qu'un ennemi sur le terrain (même si les 6 autres sont dans la ZT).

Il peut être intéressant d'utiliser le pouvoir comme un moyen pour se débarrasser d'un ennemi gênant. Ainsi on peut faire le pouvoir sur un ennemi proche de son panier, puis au bout de 2 tours – le temps que l'ennemi et le porteur aient fait leur lancer de dé – l'annuler pour renvoyer l'adversaire dans sa ZT.

De même si votre porteur du pouvoir s'est trop avancé sur le terrain, il peut activer le pouvoir pour se retrouver dans sa ZT au bout de 2 tours.

Un pouvoir terrible autant pour le porteur que la cible affectée qui ne peut résister. Ce pouvoir se montre très efficace surtout pour essayer de localiser le capitaine adverse. Ainsi, il suffit de l'activer un tour (chaque gladiateur devra tirer au pistolet) puis de désactiver le pouvoir pour que les deux gladiateurs reviennent sur le terrain. Si votre porteur se déplace au tour suivant, il peut retourner sur le terrain et refaire le pouvoir sur un autre gladiateur. Pour lutter contre ce pouvoir, il n'y a rien à faire sauf à savoir que le porteur du ballon n'est pas affecté, ni s'il ne reste qu'un gladiateur sur le terrain. Alors vous pouvez toujours faire porter le ballon à votre capitaine pour éviter le

désastre si vous savez que l'équipe adverse à le pouvoir.

*Lorsque j'étais encore chez Nekocorp/7^{me} Cercle et que j'avais signé un contrat, j'avais dans l'idée de faire un clin d'œil à tous les jeux de plateau vendu par la société. Avant de sortir, Florrent avait dans l'idée de sortir London 1888. C'est donc avec le pouvoir **ROULETTE RUSSE** que je fais un clin d'œil au jeu. En passant au système D10, au lieu du D100, je cherche un revolver 5 coups. C'est ainsi que je tombe sur un LONDON. J'avais ainsi trouvé mon clin d'œil.*

SANS DEBUT -F1

Utile contre le pouvoir **ANTIZONE DE TOUCHE**, mais pas les pouvoirs automatiques comme **SURPUISSANCE** ou les dégâts ou protections accrues.

SURPUISSANCE -F1

Ce pouvoir déstabilise pas mal les nouveaux joueurs de KPB. En effet, au lieu d'enlever des points de blessure à chaque qu'il prend des points de dégâts, le pouvoir lui permet de se les rajouter en points de blessure. Certains diront que c'est très puissant. Je dirais que c'est très facilement à contrer. Il suffit d'utiliser un pouvoir qui fait des points de blessure (**EFFONDREMENT** ou **BLESSANT** par exemple) ou encore d'utiliser des pouvoirs qui n'agissent pas sur les points de blessure mais l'état du gladiateur (**SOMMEIL**, **BAFFE**, **ECRASE BALLON**...).

Pour améliorer un gladiateur qui possède ce pouvoir, il suffira que ses amis frappent le porteur. Ainsi il est possible d'augmenter ses points de blessure de début de match surtout si vous avez dans votre équipe des gladiateurs qui frappent très fort. Cela permet de pallier aux pouvoirs qui font perdre des points de blessure. De plus, c'est toujours surprenant de voir les adversaires se taper entre eux car on s'attend toujours à un renvoi sur sa propre équipe.

Couplé avec un pouvoir sur le jeu du ballon (**GANTELET**, **GLU** ou **LANCEUR**...), cela permet d'avoir un très bon joueur de ballon très résistant. Le porteur du pouvoir peut aussi servir de cible pendant que les autres jouent le ballon en le couplant au pouvoir **FANTOME** par exemple.

Il y a énormément de possibilité avec ce pouvoir. Il y a même des entraîneurs qui font croire qu'ils le possèdent de manière à obliger l'entraîneur adverse à jouer contre un joueur précis. En effet, vous faites frapper vos gladiateurs sur un ami qui a une protection contre un type d'attaque. L'adversaire croit que vous avez **SURPUISSANCE** et va chercher à éliminer le gladiateur en question. Cela vous permet ainsi de centraliser l'attention ennemie sur lui et laisser libre champ à vos autres gladiateurs et qui sait peut être à votre vrai porteur de **ROULETTE RUSSE**.

TELEPORTATION DU BALLON -F2

Pouvoir très puissant qui peut être mis à contribution à la dernière minute alors que vous vous préparez sur le terrain. Ainsi vous avancez un gladiateur en face du panier adverse et vous activez le pouvoir à ce moment. Le gladiateur se retrouve le ballon à la main et pourra marquer au prochain tour. Cette technique peut être utilisée de la même façon dans l'autre sens : un ennemi se prépare à tirer et hop le ballon disparaît.

Une technique consiste à faire disparaître le ballon des mains d'un gladiateur pour ne jamais le faire réapparaître, si le joueur le récupérant a le pouvoir **BALLON INVISIBLE**. L'ennemi n'est pas censé savoir qu'il l'a récupéré. Pour être encore plus sadique, faites en sorte que tous vos gladiateurs aient les deux mains vides et là, c'est l'horreur pour l'adversaire qui ne sait plus sur qui taper pour reprendre le ballon.

A noter que le pouvoir ne fonctionne pas si personne ne le tient.

13. Bonus du guide :

13.1 pouvoirs inconnus

Voici quelques pouvoirs inclus dans la boîte amateur sortie en 2004 qui ne passent dans le nouveau format de carte pouvoir (type Magic).

DRAPEAU BLANC : ce pouvoir très puissant casse complètement le rythme du jeu et pose souvent beaucoup de problème aux débutants qui se sentent alors bien démunis face à lui. Si vous ne possédez pas de pouvoir de contre tel que Téléportation du ballon, Neutre, Roulette russe (à faire sur le porteur du pouvoir avant qu'il n'est le temps de le faire) ou une protection d'armure contre lui, vous risquez de vous retrouver en grande difficulté face à ce pouvoir.

La chose à savoir pour le possesseur du pouvoir c'est que c'est lui qui va diriger la partie et donc décider quand le jeu sera vulgairement un jeu de ballon grâce au Drapeau blanc et à quel moment il peut le rentrer pour utiliser ses pouvoirs. Lorsque vous possédez un pouvoir de ce type, la première chose à faire pour le porteur du drapeau est d'avoir 2 actions de manière à pouvoir le sortir et le rentrer dans le même tour (cette règle risque de disparaître avec les futures versions du jeu) mais aussi d'avoir une rapidité très élevée (grâce aux points d'expérience) pour pouvoir agir le premier et éviter ainsi qu'un adversaire puisse activer un pouvoir qui le contre. Ensuite il suffit d'avoir dans l'équipe des joueurs de ballon et l'affaire est dans le sac. Le mieux pour une équipe avec un drapeau blanc est de ne posséder avec les autres gladiateurs que très peu de pouvoirs de manière à avoir une puissance très faible. Mais n'oubliez pas que votre stratégie sera basée sur votre drapeau blanc et que dès la perte de cette technique, votre équipe courra à sa perte.

Un autre point important pour une équipe de **DRAPEAU BLANC** de puissance inférieure à l'équipe adverse, c'est de pouvoir tenter de faire un match nul de manière à obtenir des points de classement (et de l'argent si vous jouez avec les règles avancées). Comment faire ? C'est très facile en utilisant la technique du repli : Si votre adversaire ne possède pas de gladiateur de plus de 2 mètres. En effet leur ZA est de 1 case devant eux et si vous placez votre porteur du ballon possédant aussi le ballon sur un des coins du terrain et si vous l'entourez de 3 gladiateurs, il devient alors intouchable par l'adversaire. Cela veut dire que vous pourrez rester les tours restants dans cette position et que votre adversaire n'aura aucun moyen de prendre le ballon (trop petit pour l'atteindre). Car pour cela il faudrait qu'il passe par dessus les 3 gladiateurs qui entourent votre porteur de Drapeau et de ballon, ce qui est totalement impossible. Je répète que cette technique ne s'adresse qu'à des équipes de puissances inférieures à l'adversaire refusant d'ailleurs de faire le match en bloquant la partie. Cela peut paraître intolérable, mais Killpower Ball possède aussi cette facette de jeu traître. Si votre adversaire possède des gladiateurs de plus de 2 mètres, cela paraîtra plus compliqué sauf si vous avez trouvé le moyen de les éliminer durant le match.

A noter que cette technique ne doit être utilisée que si vous êtes dominé durant le match. Si vous dominez, allez plutôt marquer vos points.

Voyons le problème du côté de l'ennemi : que faire face à un drapeau blanc ?

Lorsque vous combattez une équipe avec un drapeau blanc, votre première objectif est de faire tomber le porteur du drapeau de manière à ce que le pouvoir soit annulé pour pouvoir entreprendre une stratégie. Pour cela envoyez vos gladiateurs forts et costauds car il s'agira de jouer sur la poussée de l'ennemi (voir les règles). Si l'adversaire utilise la technique du repli, il vous faut absolument un gladiateur de plus de 2 mètres. Ce dernier essayera de faire tomber par dessus les autres gladiateurs le porte drapeau car sa ZA est de 2 cases. Si le porteur du drapeau tombe à terre, il devra lâcher le ballon et son drapeau ce qui vous donnera l'occasion de tenter une récupération de ballon, sachant que les 3 gladiateurs protégeant le ballon pourront tenter le ramasser avant vous (vous aurez déjà fait 1A à ce tour à pousser le porteur), ce qui pourra donner à vos autres gladiateurs la possibilité de l'intercepter s'ils sont à côté eux aussi.

ARRET DU TEMPS : Il faut bien réfléchir à l'utilisation de ce pouvoir. D'abord savoir qu'il fonctionnera pour le tour suivant et seulement pour le porteur du pouvoir.

Il faut savoir que si vous donnez l'arc normal à votre porteur, il pourra tirer sur les autres alors qu'ils seront considérés comme cible inerte. Je vous conseille alors de localiser la tête pour faire un maximum de dégât à vos cibles.

La seconde façon d'utiliser ce pouvoir c'est de l'activer lorsque c'est au tour de l'équipe adverse de se déplacer. Ainsi cette dernière perd son tour de déplacement ce qui peut ralentir sa progression sur le terrain. A noter que si tous les gladiateurs adverses sont dans leur ZT, en activant ce pouvoir 3 fois de suite pour annuler le déplacement adverse, celui-ci sera considéré comme abandonnant et aura perdu le match.

Pour un adversaire, il faut toujours éviter d'attendre en ZT sauf si vous êtes en difficulté et que l'attente peut vous permettre de vous aider à vous en sortir (retour d'un gladiateur expulsé, par exemple). Attendre 4 tours dans sa ZT pour aucune raison, risque franchement d'être un mauvais calcul surtout si le dernier tour où vous pouviez vous déplacer, ce pouvoir est mis en route et vous bloque en ZT, ce qui signifie votre défaite immédiatement.

DESORDRE : c'est un pouvoir très puissant mais qui a vraiment un impact important si vous le croisez avec un pouvoir qui permet de remettre en ZT ou encore qui

oblige les joueurs adverse à y aller. Utilisez ce pouvoir lorsque tous les gladiateurs fuient le terrain et se placent en ZT. Etant possible de le faire à volonté, vous allez poser beaucoup de problème à votre adversaire.

Si vous avez affaire à un gladiateur qui possède désordre, il est très important d'essayer de l'éliminer rapidement, car l'expulsion de joueurs est très difficile à gérer.

De plus si le pouvoir est couplé avec **EXPULSION DEFINITIVE**, cela devient un combo ultime qui ne laisse que peu de choix à l'équipe adverse.

-

POUPEE VAUDOU : pouvoir sympathique mais qui est long à mettre en pratique. Il faut donc faire la poupée avec les 2 mains (je vous conseille d'ailleurs de le faire de votre ZT), puis activer le pouvoir tout en étant sur le terrain. Pas la peine de le faire sur les robots qui ne sont pas affectés. Si vous possédez 2 actions, cela vous permet de faire des poupées encore plus rapidement.

A noter que si vous avez une poupée vaudou face à vous, demandez à votre adversaire à qui elle ressemble dans votre équipe pour savoir si le gladiateur affecté est important pour votre équipe et n'oubliez pas qu'une fuite en ZT annule le pouvoir.

STATUFICATION : La possibilité de créer des statues au couleur de l'adversaire peut paraître faible en début de partie car logiquement il aura 5 gladiateurs sur le terrain au 3ème tour de jeu. Il n'empêche que coupler avec d'autres pouvoirs cela peut donner des combos très sympathiques : Par exemple, en usant des pouvoirs qui enlèvent des gladiateurs (Roulette russe, Antijoueur) il vous sera facile de faire apparaître ses statues. Il est d'autant plus intéressant de les faire apparaître sur votre propre case de panier de manière à empêcher votre adversaire de marquer dedans à condition tout de même que vous ne retrouviez pas dans le cas ou vous devez vous mettre un panier sinon le pouvoir se retourne contre vous si vous ne pouvez casser les statues. Une statue peut aussi servir à vous protéger, et par la suite à jouer le match même si l'équipe adverse n'a plus de joueurs valides sur le terrain : imaginez le pouvoir Soleil (qui fait BG les gladiateurs) couplé avec une **STATUFICATION**. Dès que l'adversaire n'a plus de gladiateurs sur le terrain, vous annuler le pouvoir et finissez le match avec juste des statues adverses.

13.2 Anecdotes

Statufication, s'il était possible de l'intégrer dans le jeu de base pro, n'en fera pas parti pour un problème de représentation. En effet, il aurait fallu faire des pions cartons pour les statues ce qui rajoutaient un coût. Ce pouvoir comme tous les pouvoirs d'apparitions qui existent sortira peut être dans une extension comprenant et des cartes pouvoirs et des pions cartons. Mais pas simple à mettre en place.

CONCLUSION

J'espère vous avoir éclairé sur bien des points. Bien sur, il reste encore beaucoup de techniques à explorer que je vous laisse découvrir. Mais là, vous avez déjà une bonne base. Ce guide pourra évoluer avec l'intervention des joueurs s'ils le désirent. C'est une vision personnelle qui peut prendre une autre direction selon vos retours.

En attendant bon match.

Sylvain Mayet