

# SEQUELLES

Règles bêta 1.01 de Sylvain Mayet

A chaque fois qu'un joueur est frappé, il subit des coups difficiles à supporter. Mais surtout lorsqu'il est BG, il subit parfois des séquelles qui peuvent durer jusqu'à la fin du match, voir plus longtemps. A chaque fois, qu'un joueur est BG, prenez sa valeur négative et jetez 1D10 à diminuer à cette valeur (comme cette valeur est négative, le nombre obtenu sera plus important dans le négatif).

Ainsi cela vous indique les séquelles que le joueur subit. Il s'agira alors de l'écrire dans un coin de votre feuille pour la suite de votre championnat ou tournoi. Si un joueur tombe BG à cause d'un pouvoir, on utilisera la table des séquelles à la tête pour savoir ce qui se passe.

Si un joueur est sorti pour BG, **uniquement sur la TABLE 9**, à cause de plusieurs localisations, on jettera dans chacune des tables et on cumulera les séquelles. En dehors de cette table 9, il n'y a pas de séquelle. Par exemple, s'il subit le pouvoir **EXPLOSION** et qu'il est BG mais non mort à cause de plusieurs de ses localisations négatives. Ou encore si un nain BG décide de rester sur le terrain.

Un gladiateur qui a déjà subi des séquelles durant une première partie de match peut après un panier ou un don d'un point revenir sur le terrain. Il pourra alors subir d'autres séquelles et les cumulera. Les malus de séquelles ne tiennent pas compte des bonus des pouvoirs. Ainsi, un joueur avec 1 en PHY (le minimum) et qu'il possède le pouvoir **KILLING DEATH**, son minimum sera de 2 (grâce à la multiplication par 2 de sa valeur). Idem pour les mutations qui se rajoutent à ses valeurs.

*Exemples : un gladiateur a -5 à la tête et est sorti pour BG. On jette 1D10 que l'on rajoute au -5. Si j'obtiens 4 sur le 1D10, cela fait -9. Il subit donc les séquelles correspondant à -9.*

*Un gladiateur a 12 points de blessure, mais tombe BG à cause d'un pouvoir subit à la tête. On jette 1D10 et on obtient 4.  $12-4=8$  et on regarde dans la table des séquelles à la tête. Le joueur étant positif n'a pas de séquelle mais est sorti pour BG. Il reste d'ailleurs à 12 points de blessure.*

- **En mode tournoi**, les séquelles fonctionnent uniquement pour le match en cours. Il ne peut pas y avoir de répercussion pour le prochain match de tournoi.

- **En mode championnat**, vous faites subir les séquelles. De plus, si une équipe se retrouve avec des joueurs ne pouvant jouer le prochain match, elle jouera avec moins de joueurs. Il est autorisé de vendre un joueur ayant des séquelles ou une ou plusieurs maladies mentales sur plusieurs matchs. Mais se sera à moitié prix à la banque et à condition que le gladiateur ait des points d'expérience.

- **En mode challenge**, on tient compte des séquelles. Il est interdit de vendre un joueur ayant des séquelles sur plusieurs matchs. Tout comme il est interdit de revendre un gladiateur ayant une ou plusieurs maladies mentales.

La banque revendra le joueur tout en sachant que les séquelles auront disparu, mais le joueur gardera ses maladies mentales s'il en a des non soignée. Pour plus de suspense, au lieu d'écrire la maladie mentale sur le recto de la feuille de vente du gladiateur, vous pouvez l'écrire au dos. En effet, pour un gladiateur que vous souhaitez acheter sa maladie mentale ne sera pas visible dès la première rencontre lors de la signature du contrat.

**Les roboïdes tel que les robots ne peuvent pas voir de séquelles, ni de maladies mentales.**

Si vous avez pris trop de coups, surtout à la tête, vous risquez d'avoir des séquelles mais surtout une maladie mentale. Dans ce cas, jetez 1D5 sous la table ci-dessous et subissez ce qui est écrit. Les maladies mentales se guérissent naturellement, mais aussi auprès d'un docteur (si vous jouez avec l'extension les hommes de l'ombre).

A chaque fin de match, Faites un jet de guérison naturel :

- Pour cela, vous devez réussir à faire – de 4 (4 non inclus) sur 1D10 pour que la maladie se soigne naturellement. Avec un docteur, voir l'extension.

- Il est malheureusement possible pour un gladiateur de cumuler les maladies mentales et vous devrez faire un jet de guérison pour chaque maladie après chaque match.

## **JETEZ 1D20 :**

### **1. Peur :**

Le malade ne rentre jamais dans la zone ou ne s'approche jamais de ce qui lui fait peur. Si cela arrive, il reste cible inerte et dès son prochain déplacement, il fuira cette zone ou cette cible. Jetez 1D6 :

1. Peur des ZP
2. Peur du terrain adverse
3. Peur des amis tant qu'ils sont sur le terrain avec lui.
4. Peur des ennemis tant qu'ils sont sur le terrain avec lui.
5. Peur d'une certaine race. Jetez 1D20 dans la table des races (livre mutation) ou 1D6 si vous ne jouez qu'avec le jeu de base et l'extension race.
6. Peur du sang (si un joueur saigne d'une ou plusieurs localisations, le malade tombe évanoui et est considéré comme BG).

### **2. Haine :**

Le malade est haineux envers une race précise. Jetez 1D20 dans la table des races (livre mutation) ou 1D6 si vous ne jouez qu'avec le jeu de base et l'extension race. A partir de maintenant, il attaquera tout joueur de cette race sur le terrain avec lui. Pour cela il se dirigera vers la plus proche et l'agressera. Il ne s'occupera plus du ballon, ni des autres et n'évitera pas les attaques de ces derniers. Dès que sa cible sera sortie, il en choisit une autre (la plus proche de lui). Il néglige les apparitions de cette race.

### **3. Faiblesse :**

Si le joueur tombe négatif dans une localisation et qu'il survit au jet sous la TABLE 9, il s'évanouit. Sorti comme pour une BG.

### **4. Tic :**

Jetez 1D5 pour savoir ce qui arrive au malade et à la règle à laquelle il va devoir obéir tant qu'il sera malade. S'il ne peut obéir à cette règle il ne se déplace pas ou ne fait pas d'Action.

1. Se déplace toujours tout droit (largeur, longueur ou diagonale)
2. Se déplace aléatoirement
3. Se déplace le dernier dans son équipe
4. Agit le dernier sauf si les autres attendent.
5. Ne fait pas d'Action, s'il n'est pas attaqué dans le tour. Il doit être attaqué chaque tour pour faire son action.

### **5. Catatonie :**

- Le gladiateur reste en catatonie dans sa ZT (considéré en ZT involontaire). S'il se retrouve sur le terrain, il meurt d'une crise cardiaque immédiatement.

### **6. Dermatose :**

Jeter 1D10 à chaque début de phase 4 : sur un 4 ou moins, le gladiateur se gratte et perd donc son Action à se gratter.

### **7. Distraction :**

Jeter 1D10 à chaque début de nouveau tour : sur un 4 ou moins, le joueur ne se déplace pas et ne fait pas d'action à ce tour totalement étourdi.

### **8. Tremblement :**

Le malade a -1D5 en PHY, HAB et BAL car il tremble tout le temps comme un petit vieux. Minimum 1. A jeter à chaque début de nouveau match car sa maladie évolue plus ou moins en bien.

### **9. Amnésie :**

Le malade ne se souvient plus avec qui il joue. Jetez 1D2 à chaque début de nouveau tour quand il est sur le terrain. pour savoir avec qui il joue. Si 1, il joue avec son équipe, si 2, il joue avec l'équipe adverse. Le malade a les couleurs de maillot de son équipe d'origine.

### **10. Anorexie :**

A cause d'une maigreur abyssale, Sa valeur en VIE est divisée par 2 (minimum 1). Du coup ses points de blessure sont en fonction de sa nouvelle valeur pour le prochain match.

### **11. Claustrophobie :**

Comme la salle est entièrement fermée, le gladiateur a un risque de s'évanouir et d'être considéré comme BG. Si vous ne voulez pas que cela arrive, que le joueur soit sur le terrain ou la ZT, réussir un jet sous POU (0A) négligez les critiques a chaque début de nouveau tour.

### **12. Démence :**

A chaque début de nouveau tour, s'il rate un jet de POU (0A, négligez les critiques) lorsqu'il est sur le terrain, le gladiateur attaque le joueur le plus proche avec ce qu'il a dans les mains que se soit un ami ou un ennemi. Cela peut changer à chaque nouveau tour.

### **13. Vertige :**

Faites un jet d'HAB (0A, négligez les critiques) en début de chaque phase 4 si le gladiateur est sur le terrain debout. S'il rate le jet, le sol tourne autour de lui et il s'écrase sur sa case sans se faire de dégâts et sans rien lâcher. 1A pour se relever.

### **14. Kleptomanie :**

A chaque fois que le porteur se place à côté d'un autre joueur, il décide de lui prendre ce qu'il a dans une des mains : armes, ballons. S'il réussit un jet de HAB (1A, négligez-les critiques), et que la cible n'évite pas, il lui prend ce qu'il a dans une des deux mains. Si c'est le ballon, jouer les règles en fonction. Après la prise de l'objet, le malade est expulsé et l'objet est téléporté directement dans les mains de la cible. Si c'est le ballon, aucun problème. Si la cible a un ballon et un équipement dans la main, le malade doit jeter 1D2 pour savoir ce qu'il souhaite prendre. Si la cible n'a rien dans les mains, le malade n'est pas affecté par sa maladie.

### **15. Insensibilité :**

Le malade ne fait aucun jet sous la TABLE 9 car il est insensible à la douleur. Par contre en dessous de -20 à la tête ou au tronc il est MO. Pour les membres il jette dès qu'il est en dessous de -20 sur la TABLE 9 seulement.

### **16. Drogué :**

Le malade trouve un substitut et se drogue avec. Toutes ses caractéristiques sont divisées par 2 continuellement, même sa RAP (minimum 1). Cumuler les points d'expérience, mais il ne pourra pas les utiliser dans ses caractéristiques tant qu'il ne sera pas guéri.

### **17. Introvertie :**

Refuse de répartir les points d'expérience tant qu'il n'est pas guéri. Donc refuse d'augmenter ses points d'expérience.

### **18. Masochiste :**

Jetez 1D10 à chaque tour sur le terrain ou la ZT. Si 10, se frappe soi-même. Pas de dégât, mais expulsion selon les règles.

### **19. Maladresse :**

- Les échecs critiques sont de 8 à 10 (même si la cible a plus de 8 dans la caractéristique). Donc si 8 ou 9, relancez le

dé. Sur un 10, c'est un échec critique. Si vous obtenez un 1 après un 8 ou 9, on le néglige car sa maladie ne fait pas réaliser des réussites critiques. En cas d'aide du capitaine, le 8, 9 ou 10 sont prioritaires au jet de dé.

#### **20. Déprime dégénérante :**

Le malade perdra 1D5 points de vie après chaque match. Recalculez ses nouveaux points de blessure. S'il tombe en dessous de 0 en VIE, il meurt. Espérons qu'il soit soigné avant la perte de toute sa vie. Dès que sa vie est soignée, il remonte à sa valeur qu'il avait avant d'attraper cette maladie. Tant qu'il a cette maladie, il ne peut pas augmenter sa valeur avec des points d'expérience.

Ces règles pourront évoluer dans les mois à venir et resteront donc en bêta en attendant la sortie de l'extension Sponsor, tricherie et technologie.

## SEQUELLES A LA TETE

NIVEAU	EFFETS
Plus de 0	Pas de séquelle
De 0 à -5	Rien
De -6 à -10	Le joueur a -1 en POU (minimum 1) pour le restant du match.
De -11 à -15	Le joueur a - 1 en POU (minimum 1) pour le restant du match et a une maladie mentale à tirer aléatoirement.
De -16 à -24	Le joueur a POU%2 (minimum 1) pour le restant du match et a une maladie mentale à tirer aléatoirement et définitivement.
Moins de -25	Le joueur a 1 en POU pendant la fin de ce match et les 1D2 prochains. De plus, il a une maladie mentale. A tirer immédiatement et définitivement.

## SEQUELLES A UN BRAS

NIVEAU	EFFETS
Plus de 0	Pas de séquelle
De 0 à -10	Rien
De -11 à -15	Le joueur a - 1 en PHY et HAB (minimum 1) pour le restant du match.
De -16 à -24	Le joueur a -1 en PHY, HAB et BAL (minimum 1) pour le restant du match.
De -25 à -50	Le joueur a -1 en PHY, HAB et BAL pour la fin de ce match et les 1D2 prochains.
Moins de -50	Le joueur a le membre tranché. Le joueur a 1 en PHY, HAB et BAL pour la fin du match. Il a tous les malus dus au jeu à une main. Grâce à l'avancée de la médecine et de la technologie, il sera possible de faire repousser le membre. Mais le joueur sera indisponible durant les 1D2 prochains matchs. De plus, il a une maladie mentale. A tirer immédiatement et définitivement.

## SEQUELLES A UNE JAMBE

NIVEAU	EFFETS
De 0 à -5	Rien
De -6 à -10	Le joueur a -1 en DEP (minimum 1) pour le restant du match.
De -11 à -15	Le joueur a - 1 en DEP et en RAP (minimum 1) pour le restant du match.
De -16 à -24	Le joueur a DEP et RAP%2 (minimum 1) pour le restant du match.
De -25 à -30	Le joueur a DEP et RAP%2 (minimum 1) pour le restant du match et les 1D2 prochains.
De -31 à -50	Le joueur a 1 en DEP et en RAP pour la fin de ce match et les 1D2 prochains.
Moins de -50	Le joueur a le membre tranché. Le joueur a 1 en DEP et en RAP pour la fin du match. Grâce à l'avancée de la médecine et de la technologie, il sera possible de faire repousser le membre. Mais le joueur sera indisponible durant les 1D2 prochains matchs. De plus, il a une maladie mentale. A tirer immédiatement et définitivement.

## SEQUELLES AU TRONC

NIVEAU	EFFETS
Plus de 0	Pas de séquelle
De 0 à -5	Rien
De -6 à -10	Le joueur a -1 en VIE (minimum 1) pour le restant du match.
De -11 à -15	Le joueur a - 1 en VIE (minimum 1) pour le restant du match et a une maladie mentale à tirer aléatoirement.
De -16 à -24	Le joueur a VIE%2 (minimum 1) pour le restant du match et a une maladie mentale à tirer aléatoirement et définitivement.
Moins de -25	Le joueur a 1 en VIE pendant la fin de ce match et les 1D2 prochains. De plus, il a une maladie mentale. A tirer immédiatement et définitivement.