Règles du jeu, Version 3

Sylvain Mayet

LIVRE DES REGLES

CRÉATION DU JEU

Sylvain Mayet

ILLUSTRATIONS

Yann Tisseron (YT) , Marc Simonetti (MS), Josselin Grange (JG),- Boris Robin (RB), Miguel Coimbra (MC), Wilfried Chevalier (CW), Jean-Baptiste Heyma (JBH), Sylvain Mayet (SM), Jean-Claude Mayet (JCM).

LOGO, PLATEAU, FIGURINES, PIONS et MISE EN PAGE

Josselin Grange, Miguel Coimbra, Sylvain Mayet, Jean Baptiste Heyma

POUVOIRS

Sylvain Mayet (SM), Franck Déchaud (DF), Gildas Milin (MG), Jean-Baptiste Heyma (JBH)

AIDES SUPPLÉMENTAIRES

Eric Calmar, Franck Déchaud, Gildas Milin, Josselin Grange, François Bilem, Florrent, Estelle Tixier, Lagreed.

FEUILLES DIVERSES

Sylvain Mayet, Josselin Grange

REMERCIEMENTS POUR LA V3

Ceux précédemment nommés, ainsi que Jubei, Goblin, Damzom, Lagreed, et GD jeux Editions. Redd (pour quelques points de formulation).

Killpower Ball ©
Tous droits réservés
V3.2.3 – JUILLET 2017

A mes trois enfants Théo, Tom, Luna.
A vous, joueurs !

SOMMAIRE

1. Description du jeu
1.1. Présentation du jeu
1.2. Eléments du jeu
2. Création d'une équipe
2.1. Création d'équipe
2.2. Puissance et division
3. Le match
3.1. Introduction
3.2. Préparation du match
3.3. Déroulement d'un match
3.4. Score et fin de match
4. Pouvoirs
4.1. Détail des pouvoirs
4.2. Explications
4.3. Divers
4.4. Cartes bluff
5. Déplacement
5.1. DEP Phase 1 et 2
5.2. Sprinter Phase 3.
6. Expulsion
7. Ballon
8. Combat
9. Blessures
10. Chutes
11. Erreur d'arbitrage
12. Expérience
13. Mode de jeu
13.1. Championnat
13.2. Tournoi
TABLES

Un peu d'histoire

Dans un futur proche, la pauvreté et la surpopulation humaine ont provoqué l'augmentation exponentielle des résidants pénitentiaires. Avec cette explosion du nombre de détenus, les autorités ont décidé de lancer un nouveau sport : Killpower Ball. Devant des millions de téléspectateurs ébahis se déroulent des matchs violents, mêlant habilement de somptueux effets spéciaux à une boucherie innommable.
Les téléspectateurs se sont pris au jeu et adhèrent pleinement, d'autant plus que certains paris leur rapportent des fortunes. La population ne veut pas voir au-delà de l'aspect d'un sport créé à partir des jeux vidéo. La réalité est tout autre. Pour constituer une équipe, il faut brancher sept prisonniers sur des fauteuils équipés de capteurs multiples permettant d'envoyer leur image de synthèse sur un terrain de Killpower Ball.

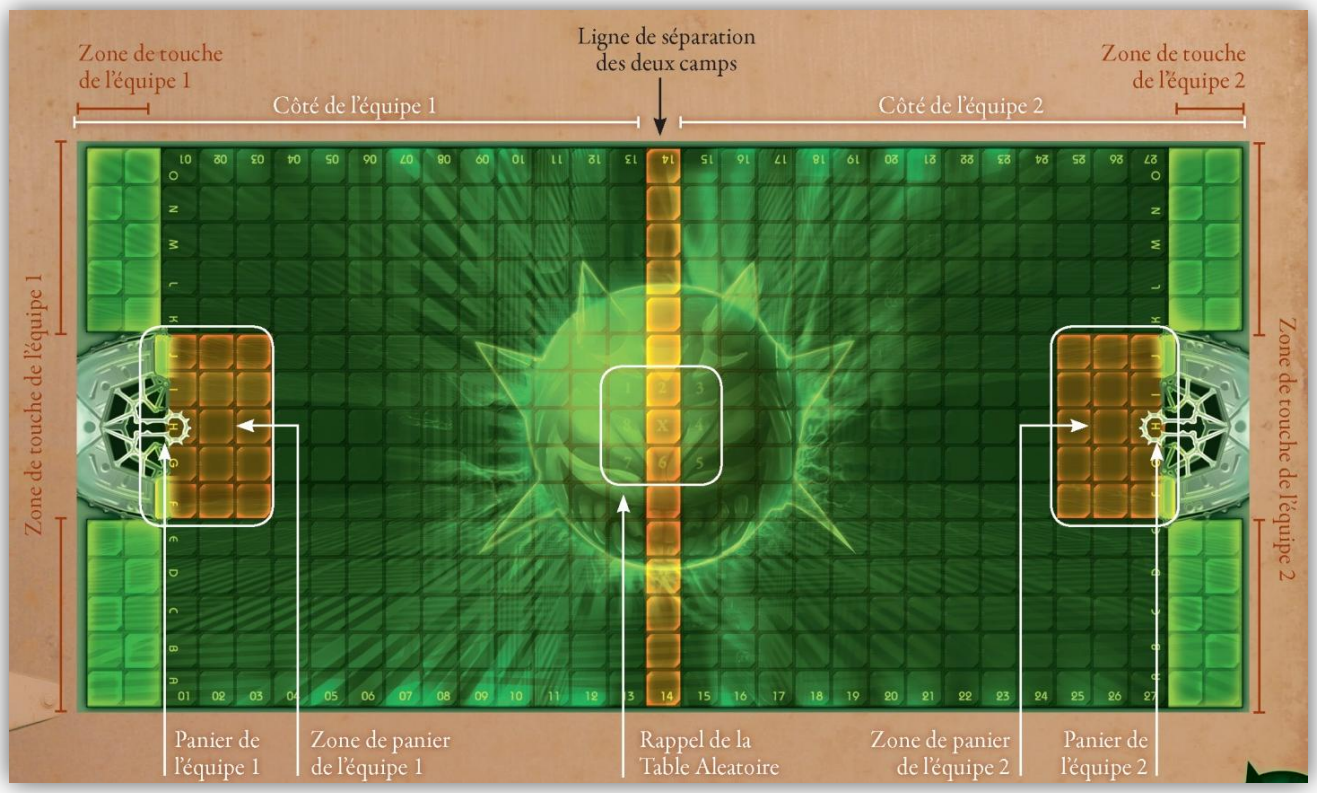
Grâce à un ordinateur de dernière génération, qui confie aux antagonistes des armes et deux pouvoirs virtuels, ces derniers combattent une équipe d'un autre centre d'incarcération. Mais s'ils meurent sur le terrain, ils meurent en réalité, laissant leur place à de nouveaux prisonniers. Tout cela pour que les prisons surpeuplées respirent.
Quant aux gagnants, leur pseudo-vie de grand sportif deviendra moins pénible : tout en restant derrière les barreaux, un univers imaginaire et paradisiaque leur sera offert entre deux matchs. Finalement, la mort est peut-être leur seul moyen de s'évader !

Bienvenue dans le monde de Killpower Ball...

Homo sapiens

L'humain possède l'avantage d'être homogène dans toutes ses caractéristiques, contrairement à certaines races qui excellent dans certaines compétences mais faiblissent ailleurs.
Délaissé par le public, car les matchs d'humains ont été très courants avant l'apparition de nouvelles races, il est revenu à la mode après une boulimie de matchs inter-raciaux. Il représente pour l'instant la plus grande majorité des gladiateurs de Killpower Ball. Moyen partout, il est polyvalent dans tous les types de jeux qu'ils soient offensifs ou défensifs.

TAILLE : entre 1m60 et 2m10
POIDS : entre 60 et 120 kg



1. DESCRIPTION DU JEU

1.1. PRESENTATION DU JEU

➢ BUT DU JEU

Killpower Ball est un jeu de plateau, simulant un sport futuriste. Vous êtes l'entraîneur d'une équipe de sept gladiateurs équipés chacun d'une affaire magique. Votre objectif est de gagner vos matchs. Killpower Ball se joue à deux principalement, mais une troisième personne peut jouer le rôle d'arbitre. Vous voulez jouer tout de suite, rendez vous chapitre 3, sinon lisez la suite.

➢ TABLES ET RENVOIS

Lorsque vous trouvez dans le texte TABLE X, rendez-vous à la fin de ce livre pour vous référer à la table concernée. Vous trouverez aussi des renvois à d'autres paragraphes pour vous aider à mieux comprendre.
Si vous rencontrez le terme « (extension) », c'est qu'une modification des règles aura lieu ultérieurement avec une extension à venir. C'est à négliger pour l'instant.

➢ LE DÉ DANS LE JEU

Pour jouer, utilisez le dé à 10 faces (abrégé 1D10). S'il est écrit dans les règles :
1D10 : Lancez le dé à 10 faces.
1D5 : Lancez le dé à 10 faces et divisez par 2.
Pour un jet divisé par 2, arrondissez à la valeur supérieure.

Exemple : Vous jetez 1D5. Sur 3 ou 4 sur le dé, cela veut dire que vous avez fait 2.

Si on vous dit de jeter un dé sous une caractéristique, lancez 1D10. Le jet est réussi si la valeur obtenue est inférieure ou égale à votre valeur dans la caractéristique.
- Si 10, vous avez forcément raté, même si vous avez plus dans la caractéristique (Sauf si extension Destin, Fric et critiques).
- Si 1, vous avez forcément réussi, même si vous avez moins dans la caractéristique.

Exemples :
- Si j'ai 5 pour réussir un tir au panier, (jet de BALL - 1A) avec le 1D10, je dois faire 5 ou moins pour réussir.
- Grâce à un pouvoir, j'ai 13 en BALL pour un tir au panier. Si j'obtiens 10 sur le 1D10, c'est raté.
- Si j'ai 0 pour réussir un tir au panier à cause de malus, si j'obtiens 1 sur le 1D10, c'est réussi.

IMPORTANT :
Durant 1 tour, un gladiateur a le droit de faire une action, (marqué : 1A). Par contre, il peut faire autant de choses qu'il souhaite qui ne coûte pas d'action (marqué : 0A).
Durant la suite de ces règles, s'il est marqué 1A, c'est que cela coûte 1 action, si 0A, c'est que cela ne coûte rien.

1.2. ELEMENTS DU JEU

➢ LE PLATEAU DE JEU (voir page 2)

LA ZONE DE TOUCHE (ZT)

C'est un endroit où attendent les gladiateurs qui ne sont pas sur le terrain. Durant la phase 1 ou 2 (voir 3.3), tout gladiateur sur le terrain peut retourner dans sa ZT ou en sortir.
- Un gladiateur dans cette zone n'a pas le droit d'agir sur une personne sur le terrain et vice versa.
- Il est interdit d'aller dans la ZT adverse. Chaque équipe a donc sa ZT (à choisir en début de match).
- Sont autorisés seulement 5 gladiateurs sur le terrain par équipe, donc deux gladiateurs attendront en ZT en début de partie si vous jouez avec vos sept gladiateurs.

LE TERRAIN

Il symbolise un terrain de basket de 27 mètres de long sur 15 de large et d'une hauteur de 10 mètres.
De chaque côté, cases H1 et H27, trône un panier de basket à 1 mètre de hauteur.
La ligne 14 délimite la ligne de séparation des 2 camps

Note : Le terrain est clos mais équipé de multiples caméras intégrées aux murs pour des retransmissions internationales.

LA ZONE DE PANIER (ZP)

Il est interdit de rester dans sa propre ZP, située de son côté de terrain, sauf dans certains cas (TABLE 5). Les zones de panier se situent devant les paniers. Chacune mesure 3 cases de long sur 5 de large. Dans cette zone, on trouve le panier de basket de 1 mètre de haut.

➢ LA FEUILLE D'ÉQUIPE

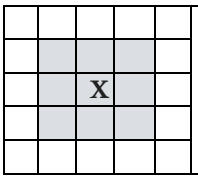
De format A4 (voir feuille d'équipe), elle est constituée de deux parties.
- La partie supérieure donne des informations sur l'équipe.
- La partie inférieure donne des informations sur vos sept gladiateurs définis par les critères suivants.

Entraîneur : Votre nom, puisqu'il s'agit de vous !
Équipe : Imaginez un nom d'équipe.
EXP TOTALE (Expérience Totale) : Correspond à l'expérience totale des sept gladiateurs de l'équipe. Elle sert au calcul de la puissance.
Matchs joués : Nombre total de matchs que votre équipe a joué depuis sa création. Il est indiqué ensuite le détail de vos matchs : gagnés, perdus, égalité, ou abandonnés.
Points de classement : Selon l'issue des matchs, vous gagnez ou perdez des points de classement (voir feuille de classement).
Puissance : Détermine la force de votre équipe (voir 2.2.).
Division : La division est égale à la Puissance divisée par 10.
Banque : A négliger (Voir extension Destin, Fric et critiques) ».

Nom : choisissez-en un pour votre gladiateur.
Spécialisation : Octroie un bonus à une caractéristique, selon le rôle du gladiateur sur le terrain. Il existe 5 spécialisations différentes (TABLE 11).
EXPÉRIENCE (EXP) : Correspond à l'expérience totale du gladiateur gagné durant les matchs (voir 12.). Pas de case particulière, à écrire en petit dans la case NOM.
RAPIDITÉ (RAP) : Correspond à l'initiative des gladiateurs et se tirent aléatoirement en début de match. Elle est fonction de la race du gladiateur* et de sa forme pour le match (* humains dans le jeu de base).
DÉPLACEMENT (DEP) : Valeur qui indique le nombre maximum de cases que peut parcourir le gladiateur en un tour (voir 5.).
PHYSIQUE (PHY) : Valeur pour attaquer ou éviter l'attaque d'un gladiateur. Sert aussi pour le calcul des dégâts au corps à corps (voir 8.).
HABILETÉ (HAB) : Valeur utile pour traverser une Zone d'Action (ZA, voir paragraphe ci-dessous).
POUVOIR (POU) : Valeur pour activer ou résister aux pouvoirs magiques (voir 4.).
BALLON (BAL) : Valeur pour jouer le ballon que ce soit une passe ou un tir au panier (voir 7.).
VIE (VIE) : Valeur définissant la vitalité du gladiateur et qui sert à résister aux dégâts (voir 9.) et à certains pouvoirs.
Équipement Magique : Chaque gladiateur est équipé d'un équipement magique (voir 2).

➢ LA ZONE D'ACTION (ZA)

Un gladiateur possède une ZA qui est constituée de la case qu'il occupe et des 8 cases autour de lui. Elle constitue l'endroit où peut agir le gladiateur au corps à corps : frapper un ennemi ou prendre le ballon, par exemple.



X = Placement du joueur sur le terrain
Cases grises = Zone d'action (ZA) du joueur.
On néglige la hauteur dans le jeu de base.

➢ LA FEUILLE D'ARBITRAGE

Dans Killpower Ball, les matchs sont orchestrés par la feuille d'arbitrage. Elle est gérée par une troisième personne jouant le rôle d'arbitre. À deux, elle se gère en auto-arbitrage. Sur cette feuille, on écrit le nom des deux équipes, le nom de leur entraîneur, leur puissance, le nombre de points à marquer et le score final du match. (Voir 3.1).

➢ LES PIONS ET LES FIGURINES

Les figurines numérotées en carton, représentant les gladiateurs de chaque équipe, sont à monter sur les socles fournis dans la boîte.

- Le pion MAIN permet de savoir qui agit le premier
- Le pion Ballon représente le ballon.
- Le pion Réussite obligatoire symbolisé par une Epée définit un jet de réussite obligatoire (voir 3.2).

Pion Réussite Obligatoire

➢ LA FEUILLE DE CLASSEMENT GENERALE

Une équipe qui gagne un match remporte des points de classement (minimum 0). La feuille de classement sert donc à classer les différentes équipes qui jouent ensemble en mode championnat (voir chapitre 13). On y inscrit le nom des équipes, des entraîneurs et les points qu'ils remportent à chaque victoire. L'équipe victorieuse est celle qui a le plus de points de classement.

2.CREATION D'UNE EQUIPE

Saisissez-vous d'une photocopie de la feuille d'équipe. Inscrivez votre nom d'entraîneur et un nom d'équipe dans les cases appropriées. Nous allons créer votre équipe en mode championnat. Pour créer une «équipe en mode Tournoi», voir le chapitre 13.

2.1. CREATION DES GLADIATEURS

➢ ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Pour chaque gladiateur créé, faîtes un choix parmi les trois possibilités suivantes :
- Une paire de gants de combat faisant 1D10 points de dégâts. Le tirage des dégâts se fait à chaque coup donné durant le match.
- Une armure magique faisant (1D5+6) points d'armure. Le tirage se fait immédiatement et définitivement.
- Deux cartes pouvoir magique. Tirez-en deux aléatoirement et définitivement dans votre paquet de cartes pouvoir magique au préalable bien mélangé.

➢ CARACTÉRISTIQUES

Selon la race de votre gladiateur (humain dans le jeu de base), après le choix de son équipement magique, choisissez sa spécialisation (TABLE 11). Cela permet de lui rajouter 1 à l'une de ses caractéristiques.

➢ EQUIPEMENT NORMAL

Chaque gladiateur n'ayant pas une armure magique a une armure normale de 1 point. Sur la feuille d'équipe, dans la case Bouclier, écrire 1 si vous avez une armure normale, ou le nombre obtenu pour une armure magique.

Exemple : Pour mon gladiateur Tom, je tire une armure magique (de 1D5+6 points d'armure). Je jette 1D5 et j'obtiens 3. Il a donc une armure de 9. Tom aura la spécialisation Tireur, donc +1 en Ballon, soit 5. Dans la case bouclier, j'écris 9. J'écris les caractéristiques de l'humain (voir table 11) et je mets 5 en Ballon. Tom est prêt.

2.2. PUISSANCE ET DIVISION

La puissance d'une équipe équivaut à un niveau. Plus elle est élevée, plus l'équipe est forte et plus elle aura de points à marquer face à une équipe de puissance inférieure (voir 3.2. et TABLE 2).
La puissance d'une équipe ne change pas durant un match, mais elle pourra varier avec des pouvoirs. Elle sert à calculer le nombre de points à marquer (Table 3). Une équipe qui débute a une puissance de 0, le minimum possible.

La division est égale à votre puissance divisée par 10, et sert à calculer vos points de classement (voir feuille de classement).

3.LE MATCH

3.1. INTRODUCTION

Ce chapitre explique le déroulement du match et le rôle de l'arbitre. Sans arbitre, les deux entraîneurs s'auto-arbitrent. Un match dure 20 tours. Pour gagner, vous pouvez soit :
- Marquer un nombre de points définis par la TABLE 3.
- Eliminer l'équipe adverse.
- Faire abandonner l'entraîneur adverse.

Dans ce chapitre, les paragraphes s'adressant à l'arbitre seront de cette forme (cadre + texte marron):

ARBITRE : Vous êtes avant tout une tierce personne aidant les deux entraîneurs qui s'affrontent, en restant totalement neutre. Dans tous les cas, vous êtes le maître à bord. Il n'y a pas à revenir sur votre parole ! S'il n'y a pas d'arbitre, vous vous auto-arbitrez.

3.2. PREPARATION DU MATCH

Les séquences suivantes, numérotées de **1** à **16** correspondent à l'ordre à suivre pour tous les matchs que vous réaliserez par la suite.

➢ COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

1 Deux entraîneurs s'affrontent. Ils annoncent en secret à l'arbitre le nombre de gladiateurs qui vont jouer le match. Au minimum, un gladiateur suffira. Selon le nombre de gladiateurs pour le match, les entraîneurs calculent la puissance de leur équipe (TABLE 2), en négligeant ceux ne participant pas.

2 On tire la rapidité (RAP) de chaque gladiateur (voir TABLE 12) en cachant s'il y a un arbitre.

ARBITRE : Prenez une photocopie de la feuille d'arbitrage. Indiquez votre nom, la date du match, le nom des deux équipes qui s'affrontent et de leur entraîneur. Vérifiez la puissance ainsi que les cartes pouvoir. Si les 2 équipes ont le même pouvoir, elles devront se prêter la carte à moins d'avoir les pouvoirs en double. De plus, chaque entraîneur prend de 1 à 3 cartes bluff (voir 4.4.). Faites tirer la RAP des gladiateurs en cachant le résultat à l'adversaire.
Si pas d'arbitre, indiquez le nombre de gladiateurs jouant et mettez-vous d'accord sur la manière de procédé pour les pouvoirs (avec ou sans carte bluff, cartes pouvoir cachées ou non).

➢ POINTS À MARQUER

3 Soustrayez la puissance de l'équipe la plus faible à celle la plus forte. Le résultat sur la TABLE 3 indique le score à marquer pour gagner. Si les deux équipes ont 0 en puissance, pour gagner il suffit d'avoir un point de plus que l'autre pour gagner au bout des 20 tours.

Exemple : L'équipe nommée Nabos est de puissance 46. L'équipe adverse, nommée Titanos, est de puissance 33. La différence de puissance est donc de 13. Les Nabos doivent marquer 3 points de plus au score pour gagner, et les Titanos 1 points de plus au score pour gagner.

ARBITRE : Indiquez tout haut la puissance des deux équipes et le nombre de points qu'ils doivent marquer pour gagner au bout des 20 tours. Inscrivez-le dans la case appropriée sur la feuille d'arbitrage.

Notes :
- En cas de puissances identiques, c'est l'équipe qui a le plus de points d'Expérience qui se place la première et la seconde commence avec le ballon et le pion main.
- Si même points d'expérience, faites le total de la RAP de tous les gladiateurs qui jouent le match. L'équipe qui a le plus en RAP se place la première dans sa ZT. L'équipe qui a le moins part avec le ballon et le pion main.
- Si elles ont le même total de RAP, le ballon est placé au centre du terrain, sur la case H14. Tirez alors aléatoirement l'équipe qui se place la première. Quant à la seconde, elle part avec le pion main.

➢ PLACEMENT DES GLADIATEURS

4 L'entraîneur qui a l'équipe de plus forte puissance place ses gladiateurs dans sa ZT (Choisir un côté du plateau de jeu. Voir page 2, ZT1 ou ZT2).

5 L'entraîneur, à la plus faible puissance, fait de même dans sa propre ZT (Choisir le côté du plateau de jeu non utilisé par la première équipe. ZT1 ou ZT2).

6 On donne le PION REUSSITE OBLIGATOIRE à l'entraîneur de l'équipe qui s'est placée la seconde.

7 Le ballon est donné à l'un des gladiateurs de l'équipe de plus faible puissance. Le PION MAIN est donnée à cette équipe.

En cas d'égalité de puissance, le PION MAIN et le PION REUSSITE OBLIGATOIRE est donné à l'équipe qui s'est placée la seconde.

ARBITRE : Faites réaliser ce qui précède à chaque entraîneur. Le pion ballon sera donné à l'un des gladiateurs. Donnez le PION MAIN et le PION REUSSITE OBLIGATOIRE à qui de droit (voir au dessus).

➢ PION REUSSITE OBLIGATOIRE

8 Durant le match, le PION REUSSITE OBLIGATOIRE permet à l'un de vos gladiateurs de réussir son action sans avoir besoin de lancer le dé. Ce pion peut être utilisé pour n'importe quelle action (frapper un adversaire, intercepter le ballon ou tirer au panier. Dans ce dernier cas, si le tir est à plus de 3 cases, le panier obtenu vaudra 2 points automatiquement (contrairement aux règles normales, voir 7.).

Dès que le PION REUSSITE OBLIGATOIRE est utilisé, il est défaussé. Il sera rendu après panier ou don d'un point à l'équipe qui repartira avec le PION MAIN (normalement, la seconde qui se place).

ARBITRE : Maintenant, dès qu'un entraîneur active un pouvoir, il doit placer la carte correspondante face cachée à côté du plateau de jeu. Il peut les vérifier, à tout moment. Un pouvoir non posé est un pouvoir qui n'est pas actif. De même, dès qu'un pouvoir est désactivé, l'arbitre redonne la carte à son propriétaire.

3.3. DEROULEMENT DU MATCH

➢ DÉCOMPOSITION D'UN TOUR

Un match comprend 20 tours. Chaque tour se décompose ainsi (Voir TABLE 10 pour le détail).
PHASE 1 : Déplacement et jeu du ballon de l'équipe qui a la main.
PHASE 2 : Déplacement et jeu du ballon de l'équipe qui n'a pas la main
PHASE 3 : Phase d'action des deux équipes ou Sprinter (5.2)
+ HORS PHASE

➢ PREMIER TOUR DE MATCH

ARBITRE : Le match commence. C'est le premier tour, cochez la case 20 de la feuille d'arbitrage.

9 PHASE 1: l'équipe qui a la main se déplace la première (voir 5. et TABLE 10). Le ballon ne doit pas rester en ZT. Si c'est le cas, il sera déposé sur la case du panier et le gladiateur qui le portait sera expulsé 1D5+5 tours (voir 6.).
Si le porteur du ballon reste dans sa ZT, il peut lâcher le ballon (1A) sur la case qui se situe devant lui, sur le terrain. Cinq gladiateurs de la même équipe peuvent être sur le terrain en même temps.

10 PHASE 2 : L'équipe qui n'a pas le pion main se déplace (voir 5. et TABLE 10).

ARBITRE : Vous vérifiez que les gladiateurs se sont déplacés correctement selon leur valeur en DEP. Vérifiez qu'il n'y a que cinq gladiateurs sur le terrain de chaque équipe maximum, sinon vous expulsez les derniers entrés de manière à en avoir que cinq (voir 6.).

➢ INITIATIVE DES GLADIATEURS

11 PHASE 3 : Tous les gladiateurs sur le terrain ont une action à faire par tour qu'ils se soient déplacés ou non. Les actions sont faites par ordre de rapidité décroissante des gladiateurs des deux équipes sur le terrain. Si un gladiateur a déjà utilisé son action en PHASE 1 ou 2 pour jouer le ballon, il n'en a plus à ce tour. Voir TABLE 10 pour voir les actions possibles ou le sprint.

Les deux entraîneurs désignent leurs gladiateurs qui vont agir. L'arbitre donne l'autorisation au plus rapide. Son entraîneur indique alors le numéro du personnage et précise ce qu'il fait oralement si cela est visible ou en secret à l'arbitre si cela ne se voit pas (il active un pouvoir qui n'a pas d'effet visuel).

Si deux belligérants ont la même rapidité, c'est le gladiateur dont l'équipe a le PION MAIN qui agit le premier.

Si une seule des deux équipes a des actions à faire, on néglige cette règle sur la RAP. La règle sur la Rap n'intervient pas lorsqu'un gladiateur tente d'éviter une attaque ou de résister à un pouvoir qui coûte 1A. Après la réussite d'une attaque, on demande juste si la cible souhaite utiliser son action pour éviter (voir 8.). Dans ce cas, si elle évite, elle n'a plus d'action à ce tour.

La règle sur la RAP interviendra lorsqu'il y a confrontation entre deux évènements ou deux pouvoirs belligérants. Par exemple, si deux ennemis veulent activer un pouvoir qui ne coûte pas d'action, mais qui se contrent mutuellement, c'est le plus rapide des deux qui fonctionne.

Exemple : Durant un nouveau tour, le porteur du ballon active l'un de ses pouvoirs à 0A (HORS PHASE), se déplace en direction d'un ami (PHASE 1), en lâchant le ballon sur sa case (0A) (PHASE 1), puis termine son déplacement (PHASE 1). En PHASE 3, il frappe un adversaire (1A).

ARBITRE : Vérifiez que l'ordre des séquences 10 et 11 est respecté selon la rapidité des gladiateurs.

OBLIGATION D'ACTION
Lorsque c'est à son tour d'agir, un gladiateur peut très bien attendre au lieu de faire son action. Si deux gladiateurs face à face attendent, on passe à la règle d'obligation d'action. Le gladiateur le plus rapide est obligé de faire son action offensive (attaquer). S'il n'agit pas, avec son action, il ne pourra qu'éviter, résister ou jouer le ballon.

➢ GESTION DES TOURS

12 Dès que la PHASE 3 est terminée, si aucun panier n'a été marqué ou tenté, on passe au tour suivant. On coche le tour 19 et on donne le pion main à l'autre équipe. On reproduit alors les séquences **9** , **10** et **11** et ainsi de suite au fur et à mesure des tours du match. La main revient donc à l'autre équipe à chaque nouveau tour de jeu.

ARBITRE : Vous faites en sorte que les tours se déroulent correctement selon les phases de jeu et vous vérifiez l'effet des pouvoirs sur le match.

Les gladiateurs en ZT peuvent faire des choses qui n'ont pas d'incidence sur le terrain (se déplacer en ZT par exemple).

Note : À tout moment, lors de la phase de DEP, un gladiateur sur le terrain pourra revenir dans sa ZT pour être remplacé par un autre.

➢ POUR LA SUITE DU MATCH

CONDITION DE MATCH
Si une équipe n'a plus de gladiateur sur le terrain, allez au paragraphe suivant.
Si une équipe abandonne, voir 3.4 paragraphe Abandon.
Après 20 tours, si l'une des deux équipes l'emporte selon le calcul effectué lors de la séquence 3, allez en 3.4, paragraphe « Victoire ».
Après 20 tours, si personne ne l'emporte, allez en 3.4, paragraphe « Match Nul ».

➢ ÉTAT DES GLADIATEURS

L'état des gladiateurs sur le terrain va évoluer au fur et à mesure de l'avancée du match. Considérez les deux équipes et reportez-vous à la TABLE 7 : l'une des équipes sera appelée X, l'autre Y. Selon l'état de l'équipe X, l'équipe Y obtient un résultat. La TABLE 7 se lit du cas le plus important (chiffre romain le plus petit) au moins important (chiffre romain le plus grand).

Exemple : l'équipe Massacra compte quatre BG, un « Risque de mort » et deux gladiateurs encore sur le terrain. Selon la table 7, le match continue normalement. Les deux gladiateurs sur le terrain sont tués. Il y a donc quatre BG et trois « Risques de mort ». Comme il n'y a plus de gladiateurs sur le terrain, on regarde sur la TABLE 7 ce qui se passe. Il n'y a pas de gladiateurs dans la ZT volontaire, pas d'expulsé, mais quatre BG. C'est le CAS IV, il y a don d'un point (voir 3.4.1).

➢ GLADIATEUR DANS CAS PARTICULIERS

CAS PARTICULIER
Si un gladiateur en fuite est expulsé, on cumule les deux temps. C'est toujours le temps d'expulsion qui est effectué en premier, puis la durée de la fuite (effectuée dans la ZT de son équipe). Un gladiateur apeuré 12 tours est expulsé 5 tours. Il effectue son temps d'expulsion et fera 12 tours apeuré dans sa ZT. Notion de fuite, voir 5.
Si un gladiateur en fuite se trouve dans sa ZT, s'il y a panier ou don d'un point, alors il restera en fuite après la remise en jeu, tant qu'il n'aura pas effectué son temps de peur.
Si un gladiateur, sous l'effet d'un pouvoir sur le terrain, est expulsé, il effectue son temps d'expulsion et n'est plus affecté par le pouvoir sauf contre-indication de ce dernier.
Si un gladiateur, sous l'effet d'un pouvoir sur le terrain, est BG, il n'est plus affecté par le pouvoir, sauf contre-indication de ce dernier.
Si un gladiateur est sous l'effet d'un pouvoir sur le terrain, si panier ou don d'un point, le gladiateur repart de sa ZT normalement, sauf contre-indication du pouvoir.
Si un gladiateur est sous l'effet d'un pouvoir hors terrain, si panier ou don d'un point, alors il reste affecté sauf contre-indication du pouvoir.
Si un gladiateur en fuite subit une BG, alors le gladiateur n'est plus en fuite. Dès qu'un panier est marqué ou après le don d'un point, il pourra repartir de sa ZT normalement.

ARBITRE : Vous contrôlez et dirigez tous les gladiateurs qui fuiront pour leur ZT. L'arbitre adapte sa propre méthode pour effectuer les décomptes pour tel ou tel événement.

Exemple : Au tour 18 durant la PHASE 3, le gladiateur 7 s'endort pour 2 tours. Sur la feuille d'arbitrage, on décompte 2 cases à partir de la case 18. Donc au tour 16, en début de la PHASE 3, le gladiateur se réveillera et pourra agir.

3.4. SCORE ET FIN DE MATCH

➢ PANIER OU DON D'UN POINT

PANIER MIS
Si un panier est marqué ou s'il y a don d'un point (voir TABLE 7), alors :
- Les gladiateurs sur le terrain sont rendus à leur entraîneur respectif s'ils ne sont pas affectés par un pouvoir qui ne se désactive pas après un panier ou don d'un point.
- Certains pouvoirs s'annulent lorsque les gladiateurs sont enlevés du terrain, voir l'EXPLICATION des pouvoirs en jeu. Reprenez en main les cartes pouvoir qui ne sont plus actifs.
- Les gladiateurs en ZT sont donnés à leur entraîneur respectif, sauf s'ils sont en fuite (voir 5).
- Tous les gladiateurs blessés graves (BG) reviennent.
- Les gladiateurs expulsés le restent le temps imparti
- L'équipe qui a mis le panier ou gagné le don d'un point se place la première dans sa ZT.
- L'équipe adverse se place la seconde dans sa ZT. Le ballon est donné à l'un de ses gladiateurs. On donne le Pion Main et le Pion réussite obligatoire à cette équipe. - Si une équipe a mis un panier dans son propre panier, la balle revient à l'équipe adverse, même si elle se place en second.
- On poursuit le match. C'est l'équipe qui a le pion main qui se déplace la première. On reprend donc le match à la séquence **9.**
Notes : Durant cette remise en place du jeu, il peut y avoir des pouvoirs qui s'activent. Ils sont indiqués « Après panier ou don d'un point » (voir 4.1.2). Si un entraîneur, après panier ou don d'un point, n'a que des gladiateurs expulsés ou en ZT involontaire (TABLE 7) : alors le ballon est placé sur la case de son panier et l'équipe adverse joue seule jusqu'au retour des expulsés.
DON D'UN POINT
Certaines situations particulières obligent une équipe à faire le don d'un point (TABLE 7). Cela correspond à l'équivalent d'un panier à un point au bénéfice de l'adversaire. Les conséquences de ce don d'un point sont les mêmes que pour un panier à 1 point. Le don d'un point n'est validé qu'à la fin de la PHASE 3, lorsque tous les gladiateurs ont fait leur action.

➢ ABANDON, NUL OU VICTOIRE

ABANDON

Un entraîneur peut abandonner le match, seulement au début de sa phase de mouvement (PHASE 1 ou 2). Dès abandon, le match s'arrête immédiatement. L'arbitre l'inscrit sur la feuille d'arbitrage. Voir alors 13

MATCH NUL

Au bout des 20 tours, il y a match nul si on a les cas suivants réunis

- Les deux entraîneurs peuvent encore mettre des gladiateurs de leur équipe sur le terrain, ou ils n'en ont plus, ni l'un, ni l'autre.
- Aucun des deux entraîneurs n'a abandonné.
- Personne n'a mis le nombre de points qu'il lui fallait pour gagner.

Exemple : Une équipe A devait marquer 1 point de plus pour gagner et la B 3 points de plus. À la fin du match, L'équipe A a 0 à la B a 2. Aucun n'a rempli le contrat. Il y a donc match nul.

ARBITRE : En cas d'abandon d'une équipe, vous l'autorisez immédiatement si l'abandon a été indiqué en phase 1 ou 2. Sinon il faudra attendre le tour suivant.

➢ POUVOIRS DE FIN DE MATCH

13 Après les 20 tours, le match s'arrête. Certains pouvoirs, indiqués dans l'explication par « fin du match », s'enclenchent maintenant (voir 4.).

➢ OPERATIONS DE FIN DE MATCH

14 Chaque entraîneur remplit le résultat (victoire, défaite, égalité ou abandon) du match sur sa feuille d'équipe et calcule ses points de classement, selon la formule en bas de la feuille de classement.

Pour ce calcul, on prend la puissance des deux équipes vue à la séquence 1 (voir 3.2), en négligeant les pouvoirs qui joue sur la puissance.

Exemple : Une équipe A de puissance 12 (division 1) joue contre une équipe B de puissance 19 (division 2). Sur la feuille de classement, l'équipe B est première avec 20 points de classement, l'équipe A est seconde avec 15 points de classement. L'équipe A gagne le match. Elle remporte 3 points supplémentaires, plus un bonus d'1 point dû à la différence de division avec son adversaire. L'équipe B perd 2 points à cause de sa défaite. Le nombre de points de classement est maintenant de 19 pour l'équipe A et 18 pour l'équipe B.

Dans un championnat (voir 13.), une équipe a au minimum 0 point de classement. Toute perte supplémentaire est ignorée.

ARBITRE : Vous calculez avec les deux entraîneurs les points de classement de chacun, puis vous mettez à jour la feuille de classement si leur équipe fait partie d'un championnat.

15 Chaque entraîneur met à jour son équipe :
- Il fait les jets pour les RISQUES DE MORT (Table 8, voir 9.1), efface les morts et tous ceux qu'il ne souhaite plus, à condition qu'ils aient joué le match.
- Il les remplace alors par des nouveaux (voir 2.1.).
- Il donne de l'expérience à ses joueurs (voir 12.)
- Il peut retirer l'équipement magique d'un gladiateur si ce dernier a joué le match. Si le nouvel équipement est moins intéressant que le précédent, il doit le garder jusqu'à ce que son gladiateur ait fait un nouveau match.
- L'amure normale est intégralement restaurée.
- Il est interdit de conserver un équipement magique en renvoyant le gladiateur qui le portait.
- Il est obligatoire de tirer un nouvel équipement magique à un gladiateur qui n'en a plus. Sans équipement magique, un gladiateur ne peut pas jouer.

Une équipe doit comporter 7 gladiateurs obligatoirement même si vous ne souhaitez pas jouer avec tous au prochain match.

16 Après la mise à jour de l'équipe, retourner à la Séquence 1 pour votre prochain match.

ARBITRE : Rangez la feuille d'arbitrage avec toutes celles d'un même championnat, de manière à garder une trace écrite des matchs. Vous pouvez aussi laisser les deux entraîneurs gérer leur fin de match entre eux, si vous devez jouer votre prochain match contre l'un des deux.

4. LES POUVOIRS

4.1. DETAIL DES POUVOIRS

Comme vous pouvez le voir sur les cartes, chaque pouvoir est défini par son nom et son explication. En bas de la carte, on trouve aussi les initiales du créateur du pouvoir à gauche et celles de l'illustrateur à droite. En bas, au centre, on trouve des informations sur l'activation et la désactivation du pouvoir indiqué ainsi :

Activation (XX/XX) Désactivation.

On regarde d'ailleurs en priorité cette indication.

TERMES UTILISES SUR LES CARTES

PORTEUR : Correspond au gladiateur possédant le pouvoir magique. À travers le porteur, nous nous adressons à son entraîneur, c'est-à-dire vous.
CIBLE : Correspond au gladiateur visé par le porteur d'un pouvoir. Cette cible peut être un ami, un ennemi ou le porteur lui-même si rien n'est inscrit dans l'explication.
ENTRAINEUR : C'est vous que l'on nomme l'entraîneur.
AMI : Gladiateur qui porte la même couleur de maillot que le porteur, donc les gladiateurs de son équipe.
ENNEMI : Gladiateur qui porte une couleur de maillot différente du porteur, donc les gladiateurs de l'équipe adverse.
A VUE : Un pouvoir peut être fait à vue si le porteur voit sa cible. Tracer un trait virtuel entre les deux individus. Si ce trait traverse une case occupée, même d'un millimètre, le porteur ne voit pas la cible.

4.2. EXPLICATIONS

Pour qu'un pouvoir fonctionne, son lanceur doit être sur le terrain. Dans le cas contraire, ce sera précisé dans l'explication. Un pouvoir actif ou activé doit être posé sur la table face cachée. S'il n'est pas sur la table par oubli de l'entraîneur on considère qu'il ne fonctionne pas, même s'il est automatique, sauf pour les protections d'armure et les dégâts accrus des gants qui ne possèdent pas de carte (voir 11 aussi).

➥ Soit il faut toucher donc réussir un jet de PHY (1A) pour activer le pouvoir. Il est écrit « si le porteur touche..» dans l'explication et il n'y a pas de jet d'activation (noté généralement 0A/-). Il faut d'abord faire les dégâts avant d'activer le pouvoir, car si la cible est sortie pour 'Risque de mort' ou blessure grave (BG), le pouvoir ne pourra pas être activé, sauf si l'inverse est précisé dans l'explication du pouvoir : par exemple "on ne fait pas les dégâts".

➥ Pour les pouvoirs qui ne demandent pas à toucher, le fonctionnement est tout autre. On regarde ce qui est inscrit en bas dans Activation/Désactivation.
- S'il est précisé un jet d'activation en bas qui coûte ou non une action (1A), et est écrit "Tant que le pouvoir est actif" alors pour que le pouvoir marche son porteur doit réussir un jet sous la caractéristique pour l'activer. Ensuite le pouvoir fonctionnera continuellement (on les appelle les pouvoirs à DUREE ILLIMITEE). Ces pouvoirs restent actifs et sous le contrôle de leur porteur. Pour qu'il le désactive, il est précisé sous quelle caractéristique il s'annule. Par exemple, Fantôme : Le pouvoir s'annule au choix du porteur ou s'il sort du terrain, devient inerte ou tombe à terre.
- S'il est précisé un jet d'activation qui coûte ou non une action (1A), et est écrit "Si le pouvoir est activé", dans ce cas, le porteur active son pouvoir qu'il ne contrôle plus après. Il n'y a pas de jet de désactivation sauf rarement. Par Exemple, Rayon laser Le porteur ne le contrôle plus, mais il pourra le désactiver en réussissant un jet.

➥ S'il n'est rien écrit et que le pouvoir commence par "Grâce au pouvoir..", c'est un pouvoir automatique. Il faut poser la carte pouvoir sur la table pour dire qu'ils fonctionnent à un moment précis du jeu indiqué dans l'explication.

➥ Les protections d'armure magique et les gants de combat sont des pouvoirs automatiques qui fonctionnent tout le temps (sur et hors du terrain, avant, durant et après le match).

4.3. DIVERS

ATTENTION : Les pouvoirs qui coûtent 1A pour être activés se font en PHASE 3. Si l'activation coûte 0A, mais s'il est précisé qu'il faut toucher pour qu'un pouvoir marche, (mettre un coup de poing ce qui coûte 1A), alors il fonctionnera durant la PHASE 3. Un pouvoir qui peut être activé ou désactivé en 0A, peut l'être n'importe quand dans le tour.

S'il y a des conditions particulières pour activer un pouvoir, elles sont dans l'explication. Il est indiqué si la cible peut résister (voir l'explication), sous quelle caractéristique, et si cela coûte 1A ou pas. Parfois, le jet de résistance sera indiqué « obligatoire » car une cible n'est pas obligée de résister à un pouvoir, dans le cas des pouvoirs faits sur les amis.
Il est précisé aussi le nombre de fois que le pouvoir fonctionne par match. Si rien n'est dit, c'est qu'il peut être fait à volonté. On considère qu'un pouvoir a fonctionné uniquement si son porteur a réussi le jet d'activation (on compte alors une fois en moins à fonctionner pour ce match), que la cible visée ait résisté ou non pour les pouvoirs qui fonctionnent un nombre de fois limité.
Enfin, dès que le pouvoir est activé, toute la partie soulignée du pouvoir doit être lu à l'entraîneur adverse. C'est la partie visible ou à savoir.
Parfois, il y a des conditions. Pour Rayon laser , on ne dira rien à l'adversaire tant qu'aucun gladiateur ne passera la ligne 14. Dès que ce sera fait, on lira le texte souligné à condition qu'il ait raté son jet de résistance, sinon il ne se passera rien.

4.4. LES CARTES BLUFF

Lors d'un match, les deux entraîneurs se partagent les cartes bluffs pour les inclure dans leur paquet de cartes pouvoirs en main. Pour bluffer, il suffit tout simplement d'indiquer à l'arbitre que vous faites une action ou un pouvoir en lui montrant la carte bluff et en la plaçant face cachée sur la table. Dans ce cas, l'action que vous faites est totalement négligée, même si vous jetez un dé. Il vous est possible de bluffer sur bien des points que nous vous laissons le loisir de découvrir.

5. LE DEPLACEMENT

5.1. DEP PHASE 1 et 2

Avec 1 point de DEP, un gladiateur se déplace d'une case dans n'importe quelle direction : avant, arrière, gauche, droite, diagonale. Durant un tour, il se déplace au maximum de sa (valeur en DEP) cases.
La ZA d'un gladiateur qui se déplace est négligée, mais il doit tenir compte de celles des ennemis sur le terrain.

DEPLACEMENT
Lors du déplacement, si un gladiateur entre dans la ZA* d'un adversaire, s'il veut continuer à se déplacer, il doit réussir un jet d'HAB (0A) :
- Si jet réussi, le gladiateur se déplace sans plus tenir compte des ZA jusqu'à la fin du tour.
- Si jet raté, le gladiateur a terminé son déplacement pour ce tour.
Si un gladiateur est déjà dans la ZA* d'un adversaire au début de son DEP, il doit réussir un jet d'HAB (0A) pour se déplacer, sinon il ne bougera pas à ce tour.
*Un gladiateur se trouvant dans la ZA de deux adversaires fera un jet d'HAB/2. S'il est dans la ZA de trois adversaires, il fera un jet d'HAB/3 et ainsi de suite.

Note : Un gladiateur peut se déplacer à l'intérieur de sa ZT durant la phase de DEP en négligeant les ZA.

GUERRIER INERTE : - C'est le cas des gladiateurs KO, dans le coma ou endormis.
- Il ne bouge plus et ne fait plus d'A.
- Il ne peut pas résister par des jets de POU (0A).
- Ses pouvoirs se désactivent automatiquement s'ils ont une désactivation possible coûtant 0A.
- Il ne peut plus activer de nouveaux pouvoirs, même ceux à 0A.
- Il n'a plus de ZA.
- Il doit être signalé à l'adversaire comme inerte.
- S'il portait le ballon, ce dernier est posé sur sa case.

Note : Un gladiateur qui tombe s'écroule sur sa propre case.

GUERRIER IMMOBILE : - C'est le cas des gladiateurs qui ne se déplace plus :
- Il peut esquiver ou résister, que cela lui coûte ou non 1A.
- Il a toujours une ZA.
- Il peut faire des actions.
- Il ne peut pas sprinter.

GUERRIER AVEUGLE : - C'est le cas des gladiateurs qui ne voient plus rien.
- Il se déplace aléatoirement (voir TABLE 4).
- Il peut attaquer par des jets de PHY/3 (1A) ou de HAB/3 (1A), mais il ne peut pas éviter.
- Il peut activer des pouvoirs qui ne fonctionnent pas A VUE.
- Il peut résister avec des jets de POU (0A).
- Il a toujours une ZA.
- À chaque début de nouveau tour de DEP, l'entraîneur indique de combien de cases son joueur aveugle se déplace. On jette alors sur la TABLE du plateau de jeu (autant de fois le 1D10 que le nombre de points de DEP. Si le gladiateur rencontre un obstacle (mur, joueur) sur la case où il va, ou s'il se retrouve dans la ZA d'un ennemi, son DEP est terminé à ce tour.
- Il ne peut pas sprinter.

GUERRIER EN FUITE : - C'est le cas des gladiateurs qui s'enfuient pour leur ZT.
- Il ne s'occupe plus du match et va en direction de sa ZT.
- Ses pouvoirs se désactivent (s'il est indiqué « tant que le pouvoir est actif »).
- Il n'évite pas les attaques.
- Il peut faire des jets de résistance qui ne coûtent pas d'action (0A), mais sous POU/2.
- Il fuit en ligne droite, sauf s'il rencontre un obstacle qu'il contourne alors. Il ne contourne pas la ZA des ennemis, mais peut le faire pour sa ZP.
- Il ne fait plus d'Action.
- Il peut sprinter.

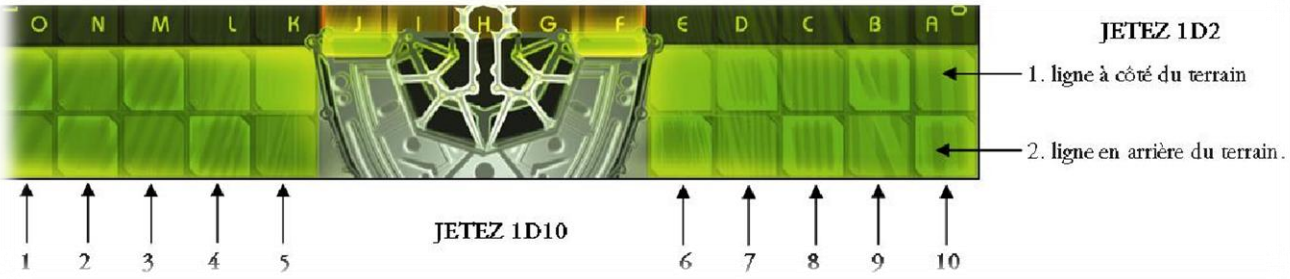
Si vous jouez avec un arbitre, c'est lui qui le gère, sinon son propre entraîneur. Tenez compte des points évoqués ci-dessus.

En cas d'accumulation de cas sur un gladiateur, (expulsion / fuite /BG), (voir 3.3. cas particulier).

5.2. SPRINTER, phase 3

Au lieu d'agir, un gladiateur lorsque c'est à lui de jouer, peu Sprinter (1A). Cela lui permet de se déplacer une seconde fois durant la phase d'action. Cela coûte l'action du joueur durant cette phase.

En phase 3, un gladiateur peut SPRINTER (1A), sauf s'il est dans l'un des cas suivants :
- Il est dans une ou plusieurs ZA.
- Il n'a pas le droit d'entrer dans une ZA durant ou à la fin de son sprint.
- Il doit être sur le terrain tout le temps du sprint.
- Il subit un pouvoir qui l'empêche de bouger, donc de sprinter.



6. L'EXPULSION

6.1. INTRODUCTION

Un gladiateur qui commet une faute sera expulsé. Voir TABLE 6. L'expulsion se fait uniquement après que l'entraîneur du gladiateur fautif ne puisse plus corriger son erreur.

Exemple : Si un entraîneur rentre 6 gladiateurs, le dernier gladiateur entré sur le terrain sera expulsé à la fin de sa phase de DEP, si l'entraîneur n'en a pas retiré un autre entre-temps.

Un entraîneur peut aussi jouer en trichant volontairement. Par exemple, il peut faire expulser un gladiateur en le plaçant dans sa ZP, alors qu'il n'en a pas le droit, car il souhaite le conserver pour ses matchs futurs. Il est expulsé aussi s'il se frappe lui-meme : il s'automutile (voir 8.4).

6.2. GERER UNE EXPULSION

EXPULSION

L'arbitre fait disparaître le fautif et le place dans une salle d'exclusion. S'il y a lieu, on néglige l'action qui a causé l'expulsion.

L'arbitre explique à l'entraîneur les motifs de l'expulsion et jette le dé du temps d'expulsion devant les deux entraîneurs. Sans arbitre, ce sont les deux entraîneurs qui gèrent l'expulsion. À tout moment, un entraîneur pourra demander à l'arbitre le temps d'expulsion restant à faire à son gladiateur.

FIN D'EXPULSION

Lorsque le temps d'expulsion est fini, l'arbitre jette 1D2 et 1D10 (voir dessin en haut de page) et replace le gladiateur dans la ZT de son équipe, sur la case correspondante, selon la règle suivante :

Si la case est occupée, on rejette les dés.
S'il n'y a plus de place ou plus de ZT, le gladiateur est expulsé de nouveau 1D10 tours. Le gladiateur qui revient d'expulsion récupère son affaire magique. Une expulsion qui commence à la PHASE 3 d'un tour se finira au début de la PHASE 3 du tour prévu.

Si la durée d'expulsion d'un gladiateur dépasse la durée du temps restant du match, il sera rendu à son équipe à la fin du match (considéré dans le cas VI de la TABLE 7).

6.3. NON EXPULSION

Les règles d'expulsion s'appliquent en toutes circonstances, sauf dans les trois cas suivants :
- Si un gladiateur, suite à l'activation d'un pouvoir automatique viole l'une des règles d'interdiction.
- Si un gladiateur possède un pouvoir qui modifie les règles du jeu ou les transgresse, les pouvoirs étant supérieurs aux règles.
- Si un gladiateur fait une erreur qui ne peut pas être commise. On annule l'erreur commise et les actes qui en sont à l'origine. Ce sera à l'arbitre d'évaluer d'autres cas similaires.

Voici quelques fautes de type « impossible » :
- Un gladiateur fait plus de DEP qu'il n'en a dans sa valeur.
- Un gladiateur entre sur le terrain alors que cela lui est impossible (en fuite par exemple).

7. LE BALLON

Extrêmement léger, le ballon est composé d'une matière non élastique, telle la pâte à modeler et possède de nombreuses particularités :
- Il s'adapte à la main de celui qui le porte.
- Lorsqu'on le lance, s'il rencontre un obstacle, il s'écrase comme une crêpe et se reforme aussitôt. De ce fait, il ne rebondit pas.
La gestion du ballon se fait avec la TABLE 9 pour tous les cas suivants :

➢ TIR AU PANIER

Les tirs (1A) au panier se font en phase 1 ou 2, et 3. La valeur du panier est alors égale au nombre de cases séparant le lanceur (sa case non incluse) au panier (case incluse). On néglige la hauteur. Pour tirer au panier au panier, il faut que le lanceur voit le panier, sinon c'est un lancer aléatoire.

Si un panier est mis à partir de l'autre côté de terrain, il est refusé. Le ballon est alors posé sur la case du panier et on poursuit le match. Pour un panier validé, le ballon disparaît immédiatement.

➢ LANCER OU PASSER LE BALLON

Pour lancer le ballon, il faut que le lanceur voit la cible ou la case visée, sinon c'est un lancer aléatoire.
On peut se faire passer le ballon de main en main (PHASE 1 ou 2, et 3). Dans ce cas, l'adversaire ne peut intercepter le ballon. Le passeur lâche le ballon (0A) et le receveur le récupère (1A) à condition toutefois que le passeur se situe dans la ZA du receveur.
Si le passeur doit tendre le ballon, sur une case autre que sa case, cela lui coûte 1A (s'il y a une case d'écart entre les deux gladiateurs). Dans ce cas, pas de jet de dé.

➢ RATER UN LANCER

Que ce soit un lancer au panier ou sur une case, s'il est raté, on procède ainsi :
On regarde de combien le jet est raté. Cela indique à combien de cases le ballon tombe de l'endroit visé.
On jette 1D10 pour voir dans quelle direction le ballon va atterrir, selon la TABLE 4 et sachant que le X est l'endroit visé.
Si le résultat ne correspond pas à une case de l'angle de vision du tireur, rejetez le 1D10. Si le ballon se retrouve à sortir du terrain, il doit être placé sur une case au sol adjacente au mur sur lequel il s'est écrasé.

➢ LANCER ALEATOIRE

Si on ne voit pas un panier ou l'ami à qui on envoie le ballon, on se retrouve dans le cas d'un lancer aléatoire.

➢ ATTRAPER LE BALLON

Un joueur dont la ZA est traversée par le ballon doit avertir s'il souhaite tenter de l'intercepter. Prenez une règle et tracez la trajectoire du lancer entre le centre de la case du lanceur et le centre du lieu visé (case, panier, joueur) en négligeant la hauteur.

Bien évidemment, on attendra le jet du lanceur pour savoir si les gladiateurs sur la trajectoire peuvent tenter de l'intercepter. Car si le lancer est raté, le ballon peut partir dans une toute autre direction, d'autres joueurs pourront alors peut-être l'attraper. Il est évident aussi que la première interception réussie rend inutile le jet des autres gladiateurs sur la trajectoire qui gardent alors leur action pour faire autre chose.

Si le ballon tombe au sol, toute personne qui le possède dans sa ZA, peut le ramasser (1A). Si deux gladiateurs ou plus sont concernés, c'est le plus rapide qui agit le premier.
Si l'un des deux gladiateurs doit se déplacer pour le ramasser, c'est celui qui l'a dans sa ZA qui a la priorité pour le ramasser en négligeant sa rapidité.

➢ PRENDRE LE BALLON

Pour prendre le ballon à quelqu'un, la cible doit être dans la ZA de celui qui veut lui prendre le ballon (même de dos).

➢ SUR LA CASE DU PANIER

Si un gladiateur se place sur la case du panier, il est impossible de marquer, le panier étant à un mètre de hauteur. Le cas ne se pose pas si c'est lui qui marque (1A) et le panier mis vaudra 1 point sans jeter de dé. De plus, personne ne peut l'empêcher.

Si le porteur a le panier dans sa ZA autre que sa case, pour marquer, il use 1A et ne fait aucun jet. Le jet n'est pas possible bien sûr s'il y a quelqu'un sur la case du panier.
Un gladiateur couché sur la case du panier ne gène pas pour marquer.

➢ CONCENTRATION

Un gladiateur peut se concentrer pour tirer au panier s'il le voit. La concentration donne +1 en BAL par tour de concentration, avec un maximum de +4 (soit 4 tours). L'entraîneur doit avertir en début de phase 3 que le bonus soit effectif. Cette concentration s'annule s'il fait 1A, s'il se déplace, ou si un gladiateur s'arrête dans sa ligne de vue au panier. Dès le tir effectué, le bonus est perdu. Le gladiateur qui se concentre est considéré comme cible immobile.

➢ TIRER DANS UN PANIER

Si un gladiateur marque dans son propre panier, l'équipe adverse gagne les points du panier, et récupère le ballon pour repartir de sa ZT (voir 3.4.).

8. LE COMBAT

8.1. PRINCIPES

Les combats se font durant la PHASE 3. On fait agir les gladiateurs par RAP décroissante, en négligeant ceux qui ont déjà fait leur action en PHASE 1 ou 2. L'entraîneur indique à l'arbitre le gladiateur qui attaque et précise la cible de ce dernier. Elle doit être dans sa ZA. Pour toucher le gladiateur doit réussir un jet de PHY (1A). Si une cible est touchée, elle peut immédiatement indiquer si elle use son action pour éviter en réussissant un jet de PHY (1A).

8.2. ATTAQUE GROUPEE

Si une cible est entourée par un ou plusieurs gladiateurs, ces derniers peuvent décider de faire une attaque groupée :
- On jette alors un unique 1D10 pour l'attaque groupée selon la valeur en PHY de tous les gladiateurs participant à l'attaque groupée. Tous ceux qui ont réussi leur jet de PHY touchent la cible. On cumulera alors leurs dégâts (voir paragraphe 8.3).
- La cible ne peut alors tenter d'éviter qu'une des attaques groupées en réussissant un jet de PHY (1A).

- Lors d'une attaque groupée, on prend la RAP la plus basse des gladiateurs pour les faire agir ensemble.

Il est impossible d'activer le PION REUSSITE OBLIGATOIRE ou une carte pouvoir lors d'une attaque groupée même pour la cible, sauf si le pouvoir le précise dan son explication et sauf les pouvoirs automatiques.

8.3. DEGATS

ATTAQUE NORMALE :
TOTAL des dégâts faits = (PHY) + (GANTS*).
*Si l'attaquant a des gants de combats.

ATTAQUE GROUPEE :
TOTAL des dégâts faits = (PHY de tous les attaquants) + (GANTS* de tous les attaquants).

8.4. CAS PARTICULIERS

ATTAQUER UNE CIBLE INERTE

Pour toucher une cible inerte, vous devez faire 9 ou - sur 1D10 (PHY sans bonus), 7 si vous frappez une localisation précise, la tête par exemple (Il ne sera pas alors nécessaire de jeter 1D10 de localisation, voir 9.2).

AUTOMUTILATION

Un gladiateur, qui se frappe (1A), se touche obligatoirement. On néglige alors son coup et il est expulsé.

FRAPPER UN AMI

Vous pouvez frapper un ami (certains pouvoirs demandent à toucher les amis). Il n'y a ni malus ou bonus pour toucher.

9. LES BLESSURES

9.1. DEGATS

Lorsqu'un gladiateur est touché, on effectue la soustraction suivante :

(Vie + Armure) – Total des dégâts faits = Etat du gladiateur

- Si l'état du gladiateur reste positif, il n'a rien et il reste sur le terrain et il peut poursuivre le match.
- Si l'état du gladiateur est entre -1 et -10, il est blessé grave (BG) et il est enlevé du terrain (voir 3.4) jusqu'au prochain manier ou don d'un point.
- Si l'état du gladiateur descend en dessous de -10, le gladiateur est dans le coma. Il ne reviendra pas du match. Il a un RISQUE DE MORT. Il est enlevé du terrain pour le match.

Exemple : Un gladiateur touche Tom et lui fait 8 points de dégâts. Tom a une armure qui a 6 points de protection et il a 4 en VIE. On a 10-8=2, donc le coup ne lui fait rien.

Notes : Certains pouvoirs font des points de dégâts et d'autres des points de blessure. Lorsqu'un gladiateur subit des points de blessure, on néglige son armure dans le calcul. Dans tous les cas, après calcul, la valeur en vie ne change pas si votre gladiateur reste sur le terrain. Après panier ou don d'un point, le gladiateur reprend sa valeur en Vie initiale.

9.2. RISQUE DE MORT

Si un gladiateur est sorti pour RISQUE DE MORT, à la fin du match on procède ainsi :
- Jetez 1D10 pour connaître la localisation affectée selon la table de localisation (TABLE 8).
- Repérez ensuite dans cette table l'intersection entre la localisation touchée et le score négatif dans cette localisation. Cela indique alors si le joueur est mort définitivement ou s'il survit à ses blessures (BG ou COMA). Il est alors rendu à son entraîneur.

Exemple : Tom subit une attaque groupée de trois adversaires. Deux ont des gants de combat et il subit (2D10)+PHY+PHY+PHY) points de dégâts soit 24 points de dégâts. Les ennemis lui font 23 points de dégâts. Il tombe à -11 et est sorti du terrain pour le match. A la fin du match, on jette 1D1O pour localiser et on obtient le membre. Tom est juste dans le coma, et à la fin du match, il sera rendu à son entraîneur.

10. LES CHUTES

Considérez qu'un gladiateur qui chute le fait sur sa propre case. Il est impossible de se placer sur une case occupée par un gladiateur à terre. Un gladiateur à terre n'a pas de ZA. Durant une chute, la cible lâche le ballon sur sa case (0A). Pour se relever, un gladiateur use 1A durant la PHASE 3.
A terre, il peut toutefois éviter les attaques (coûte 1A).

11. ERREUR D'ARBITRAGE

Les matchs étant gérés par ordinateur, on considère que l'arbitre ne commet jamais d'erreur. L'arbitre ne sera jamais remis en cause durant le déroulement d'un match. Car dans tous les cas, ce sont les joueurs qui doivent le prévenir du fonctionnement ou non d'un pouvoir. S'ils oublient d'avertir l'arbitre, on considère que le pouvoir n'a pas fonctionné (sûrement un bug de l'ordinateur qui contrôle le match. Désolé pour vous).

12. EXPERIENCE

A Killpower Ball, après un match joué, un gladiateur gagne 5 points d'expérience. Avec 10 points d'expérience, un gladiateur a le droit d'augmenter d'1 point une caractéristique : PHY, HAB, POU, BAL ou VIE sans dépasser les maximums de race (voir TABLE 11 pour les humains). Ces maximums comprennent les bonus de spécialisations, mais ne tiennent pas compte des bonus dus à des pouvoirs.
Vous n'effacez en aucun cas les points d'expérience utilisés. Ils seront cumulés dans la case en dessous du Nom du gladiateur et serviront à calculer la puissance. Car plus un gladiateur aura d'expérience, plus il augmentera ses caractéristiques et plus la puissance de son équipe sera élevée.

13. MODE DE JEU

13.1. MODE CHAMPIONNAT

Selon les règles, vous avez fait votre premier match en mode championnat. Vous souhaitez poursuivre avec votre équipe : rien de plus simple. Si plusieurs de vos amis possèdent une équipe, vous pouvez jouer dans un championnat. L'équipe avec le plus de points de classement est classée première. Les matchs s'enchaînent à l'infini en variant les rencontres entre les différents entraîneurs.

13.2. MODE TOURNOI

Les joueurs confirmés de Killpower Ball jouent en mode TOURNOI. Dans ce mode vous choisissez vos pouvoirs (soit gants de combat, soit armure magique, soit 2 pouvoirs). Un tournoi est effectué sur un nombre de matchs fixe. Chaque entraîneur devra venir avec sa feuille d'équipe prête, sur laquelle il aura choisi les pouvoirs de ses sept gladiateurs selon les critères ci-dessous. Les parties se dérouleront par élimination directe. Le vainqueur sera la personne qui remportera tous ses matchs.

- Les armures magiques et les gants de combats sont tirés aléatoirement avec l'arbitre au premier match. Ils ne changeront pas du tournoi.
- Vous choisissez la spécialisation de vos gladiateurs et vous obtenez ses caractéristiques.
- Vous ne pouvez avoir que 3 fois le même pouvoir. Un même gladiateur ne peut pas avoir deux fois le même pouvoir.
- Rajoutez autant de cartes bluff que vous le souhaitez.

DEROULEMENT D'UN MATCH TOURNOI
- La RAP des gladiateurs est tirée avant chaque match du tournoi avec l'arbitre officiel.
- On donne le ballon à l'équipe la moins puissante. Les matchs se déroulent comme des matchs de championnat (en jouant avec les règles de base). Si les 2 équipes ont la même puissance, on fait la somme de la rapidité des gladiateurs. C'est l'équipe qui en a le moins, qui part avec le ballon. Si identique, on place le ballon en H14 et on tire au hasard l'équipe qui commence à se placer en ZT et qui se déplacera la première
- Après le premier match, seul le gagnant continue. Il récupère son équipe de gladiateurs identique à celle qu'il avait avant le premier match, sauf la RAP qui est retirée à chaque match.
- Au bout de 20 tours et en cas d'égalité, il est possible de désigner un vainqueur en passant aux lancers francs.

LANCERS FRANCS

À la fin du temps imparti, si aucune des deux équipes ne l'emporte, choisissez deux joueurs vivants dans chaque équipe. Les gladiateurs morts, dans le coma ou ne pouvant revenir du match ne peuvent participer.
Chacun d'eux a le droit à un tir au panier à deux mains à la distance souhaitée (2 cases minimum et 12 maximums) en ne tenant compte d'aucun pouvoir mais des malus de Tir au panier.
Si l'une des deux équipes ne peut présenter qu'un gladiateur, elle n'aura le droit qu'à un seul tir au panier. C'est l'équipe la plus puissante qui commence.
À la suite de ses deux paniers, l'équipe qui aura le score le plus élevé (score du match + points des lancers francs) remportera le match. Si elles sont encore à égalité, on refait deux nouveaux essais avec les mêmes personnages.

Exemple : Titanos et Viking arrivent à la fin des 20 tours de match alors que le score est de 0 à 0. On veut un gagnant, on passe donc aux lancers francs. Les entraîneurs choisissent 2 joueurs qui vont tenter un tir au panier. Titanos commence car elle est de puissance la plus forte. Son entraîneur place le premier à 10 cases et tente un panier. Il le rate. Viking tente un panier avec son premier gladiateur à deux cases et elle marque. Son score passe à 2. Le second joueur de Titanos est placé à 12 cases. Il marque. Son score passe à 12. Viking lance à 11 cases et marque. C'est donc Viking qui l'emporte 13 à 12.

Notes : Vous pouvez aussi faire un championnat en choisissant les pouvoirs comme en mode tournoi.
Chaque organisateur pourra faire varier les règles du tournoi à sa convenance (gladiateur qui joue avec 50 points d'expérience par exemple).

TABLES DU JEU

ABREVIATIONS	
0 Action	0A
1 Action	1A
Ballon	BAL
Blessé grave	BG
Dé	D
Déplacement	DEP
Expérience	Exp
Habileté	HAB
Physique	PHY
Pouvoir	POU
Point	pt
Pouvoir (sur l'équipement magique)	pv
Rapidité	RAP
Zone d'Action	ZA
Zone de Panier	ZP
Zone de Touche	ZT
SIGNES UTILISES	
à ajouter à	+
à diviser par	/
à soustraire à	-
A multiplier par	x

Voir 8 .3

CALCUL DES DEGATS AU CORPS A CORPS TABLE 1

Frapper avec des Gants de combats = (1D10+ PHY) points de dégât
Frapper sans gants de combat = (PHY) points de dégâts

Voir 2 .2

CALCUL DE LA PUISSANCE TABLE 2

PUISSANCE	Points de classement + (Expérience totale de tous vos gladiateurs/10) + Race (extension)
DIVISION	Puissance /10. De 0.1 à 0.4, on arrondit en dessous. De 0.5 à 0.9 on arrondit au-dessus.

Voir 3 .2

SCORE A METTRE POUR GAGNER TABLE 3

Nombre de points à marquer contre l'équipe adverse pour gagner le match.
"Diff" étant la différence de puissance entre les 2 équipes.
"Forte" étant le score que doit marquer en plus la plus forte équipe.
"Faible" étant le score que doit marquer en plus la plus faible équipe.

DIFF	Forte	Faible	DIFF	Forte	Faible
De 00 à 04	+1	+1	De 55 à 59	+12	3
De 05 à 09	+2	+1	De 60 à 64	+13	2
De 10 à 14	+3	+1	De 65 à 69	+14	2
De 15 à 19	+4	+1	De 70 à 74	+15	1
De 20 à 24	+5	+1	De 75 à 79	+16	1
De 25 à 29	+6	+1	De 80 à 84	+17	1
De 30 à 34	+7	+1	De 85 à 89	+18	1
De 35 à 39	+8	+1	De 90 à 94	+19	1
De 40 à 44	+9	+1	De 95 à 99	+20	1
De 45 à 49	+10	+1	100 ou plus	+25	1
De 50 à 54	+11	+1			

TABLE ALEATOIRE TABLE 4

Cette table peut servir pour déplacer un guerrier de manière aléatoire ou pour placer le ballon après un lancer raté. Voir plateau de jeu case H14.

Si X est l'endroit où se situe la personne aveuglée. Jetez 1D10 et avancez d'une case dans la direction indiquée. Vous procédez de cette manière pour chaque point de Déplacement. Si vous faites 9 ou 10, rejetez.

Si X correspond à la case visée ou le panier lors du lancer de ballon, le 1D10 correspond à la direction que prend le ballon lancé.

Voir 1 .2

REGLES SUR LA ZP TABLE 5

1/ Il est interdit d'aller dans votre ZP en phase 1 et 2, sous peine d'expulsion, sauf dans 3 cas :
- Le ballon se trouve dans votre ZP.
- Un guerrier adverse se situe dans votre ZP.
- Un pouvoir annule cette règle.

2/ Dès que l'un des 3 cas n'est plus valable, vous devez quitter votre ZP lors de votre phase de DEP, sous peine d'expulsion à la fin de la phase.

3/ Si l'équipe, ayant la main, n'est plus dans l'un des 3 cas, après le déplacement de l'équipe adverse (qui se déplace en second), on attendra le prochain tour de DEP pour expulser les fautifs s'ils sont encore fautifs.

4/ Il est possible de traverser sa ZP si on ne s'y arrête pas.

5/ Pour la ZP adverse, il n'y a aucune interdiction de circulation.

6/ En phase 3, il est interdit d'aller dans sa ZP (par exemple grâce à un pouvoir ou en sprintant) sous peine d'expulsion, sauf si on est dans l'un des 3 cas du 1/

Voir 6.

EXPULSION — TABLE 6

Interdiction de ... *(sauf, si c'est un pouvoir)* Durée d'expulsion : 1D5+5 TOURS
D'emmener le ballon dans l'une ou l'autre ZT dès qu'il est sur le terrain. (Hors panier ou don d'un point).
Garder le ballon, si vous êtes à terre.
S'automutiler. (1)
Utiliser les affaires magiques des autres.
Combattre ou activer des pouvoirs alors que vous êtes à terre (vous ne pouvez qu'éviter ou résister au pouvoir). (3)
Combattre ou d'utiliser des pouvoirs sur la ou les ZT, tout en étant sur le terrain
Combattre ou d'utiliser des pouvoirs sur le terrain alors que vous êtes dans la ZT. (2)
Combattre ou d'utiliser des pouvoirs sur l'une des ZT tout en étant dans l'autre ZT.
Aller dans la ZT adverse.
Mettre plus de 5 gladiateurs de son équipe sur le terrain. (4)
Empêcher un gladiateur de lancer le ballon. (5)
Interdit de garder le ballon dans la ZT. (2)
Faire des pouvoirs dans la ZT. (2)

(1) Un gladiateur qui se frappe lui-même touche obligatoirement en usant 1A, mais on néglige le coup et le gladiateur est immédiatement expulsé. A noter que l'on ne peut faire cette action qu'en phase 3 d'un tour.
(2) Il est possible qu'un gladiateur de la ZT pose le ballon sur sa ZA sur le terrain (coûte 1A), sans qu'il ne se fasse expulser au premier tour, après panier ou don d'un point. De plus, tous les pouvoirs automatiques fonctionnent. Il est autorisé de se déplacer ou de ranger ou sortir ses armes dans la ZT.
(3) A terre, le gladiateur désactive ses pouvoirs s'il le peut. Les pouvoirs immédiats ou automatiques ne vous expulseront pas si vous ne pouvez pas les désactiver.
(4) Le 6ème gladiateur entré est expulsé à la fin de la phase de DEP.
(5) Un gladiateur doit pouvoir lancer le ballon. L'intercepteur n'a pas le droit d'attraper le ballon sur la case du lanceur si elle est dans sa ZA, mais sur n'importe quelle autre case de sa ZA que traverse le ballon.

Interdiction de ... Durée d'expulsion : 1D5 TOURS
Rester ou aller dans la Zone de Panier de son équipe (voir table 5)

CARACTERISTIQUES — TABLE II

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	RAP*
HUMAIN	5	4	4	4	4	4	1D10
MAXIMUM DE RACE	5	20	20	20	20	15	

* La rapidité se tire au début du match.
Capacité spéciale des humains : Aucune. Description voir page 2.
Un humain rajoute 0 à la puissance de son équipe.

SPECIALISATION — TABLE II

ARCHER	+1 EN HAB
DEFENSEUR	+1 EN VIE
GUERRIER:	+1 EN PHY
MENTOR	+1 EN POU
TIREUR	+1 EN BAL

Voir 3.3 – séquence 12.

ETATS DES GLADIATEURS — TABLE 7

ÉTAT DE L'ÉQUIPE X	GAIN POUR L'ÉQUIPE Y
I. Gladiateur(s) sur le terrain	Le match continue
II. ZT volontaire (1)	Victoire par abandon si aucun gladiateur de l'équipe X ne rentre sur le terrain avant 5 tours (2).
III. Expulsé (3)	Elle joue seule jusqu'au retour de (ou des) l'expulsé (s) de l'équipe X.
IV. BG	Don d'un point
V. ZT involontaire (4)	Les gladiateurs de l'équipe Y jouent seuls tant que les gladiateurs de l'équipe X ne reviennent pas dans le cas II.
VI. Mort, risque de mort, COMA ou ne reviennent plus. Expulsion qui dépasse le temps du match restant.	Victoire.

Attention ! Si le dernier gladiateur d'une équipe subit ou fait un pouvoir qui l'amène hors du terrain, alors on le classe dans l'un des cas du tableau selon :
- S'il fait un pouvoir qui l'enlève du terrain et s'il peut revenir quand il le veut, il est dans le cas I.
- S'il subit un pouvoir qui l'enlève du terrain et s'il ne peut pas revenir quand il le veut, il est dans le cas IV.

(1) L'entraîneur ne veut pas rentrer ses gladiateurs sur le terrain pour ne pas les perdre.
(2) Le gladiateur qui rentre sur le terrain en phase 1 ou 2 doit y rester jusqu'à au moins la phase 3 du tour.
(3) Si un gladiateur est expulsé jusqu'à la fin du match, alors il est considéré dans le cas VI.
(4) Concerne les gladiateurs ne pouvant rentrer sur le terrain durant un temps limité : par exemple, s'ils fuient ou subissent un pouvoir dans leur ZT. S'ils ne reviennent pas du match ou si leur temps limité dépasse le temps restant du match, ils sont considérés dans le cas VI.

Voir 9.

NIVEAUX DE BLESSURE RISQUE DE MORT — TABLE 8

LOCALISATION JETEZ 1D10 NEGATIF = BLESSE	TETE 1	TRONC 2,3,4	MEMBRE 5, 6 : bras gauche 7,8 : bras droit 9 : jambe gauche 10 : jambe droite
-1 à -10	BG Revient après panier ou don d'un point		
-11 à -15	MORT	COMA	
-16 Ou moins			Ne revient pas du match

Fonctionnement de cette table :
1. Jetez 1D10 pour localiser (première ligne) sauf si vous avez localisé (CBT%2 pour toucher).
2. Regarder à combien est votre gladiateur (1ère colonne).
3. - Si BG, le gladiateur sera soigné après panier ou don d'un point.
- Si Coma revient à la fin du match.
- Si mort, le gladiateur est perdu définitivement.

Voir 7.1

JEU DU BALLON — TABLE 9

12.A. TIR AU PANIER

Avec 1D10 (1A), faire - ou = à :
(BAL + CONCENTRATION) – MALUS DE BAL
Si raté, voir **ENVOI DE BALLON RATE**

12.B. TIR SUR CASE OU PASSE A UN AMI

Avec 1D10 (1A), faire - ou = à :
(BAL +5) – MALUS DE BAL
Si raté, voir **ENVOI DE BALLON RATE**

12.C. INTERCEPTER LE BALLON EN VOL

Avec 1D10 (1A), faire - ou = à BAL

12.D. PRENDRE LE BALLON A QUELQU'UN

Réussir un jet de BAL (1A). Sinon c'est raté.

Si réussi, le porteur du ballon peut éviter en réussissant un jet de BAL (1A). Il garde alors le ballon. Sinon son adversaire a le ballon.

12.E. ENVOI DE BALLON RATE

Le ballon atterrit à (Valeur du dé raté - Valeur pour réussir) cases de la case (ou de l'ami ou du panier) visée. Pour connaître la direction du ballon : Jetez 1D10 sur la TABLE 4.

12.F. LANCER ALEATOIRE

Lancer sur une case que vous ne voyez pas (1A) :
Avec 1D10, faire - ou = à : (BAL/2) - MALUS de BAL
Si jet réussi, le ballon atterrit sur la case visée. Si jet raté, voir ENVOI DE BALLON RATE.

Tir dans un panier que vous ne voyez pas (1A) :
Avec 1D10, faire - ou = à : (BAL/2) - MALUS de BAL
Si jet raté, voir ENVOI DE BALLON RATE. Si jet réussi, faire 1 sur 1D10 : le ballon rentre dans le panier, sinon il est posé sur la case du panier.

12. G. CONCENTRATION

+1 par tour (maximum de +4).

12. H. MALUS DE BALLON

Comptez le nombre de cases entre le lanceur du ballon et la case (ou de l'ami ou du panier) visée inclus :

DISTANCE	MALUS EN BAL	DISTANCE	MALUS EN BAL
De 0 à 3 cases	0	De 16 à 18 cases	- 5
De 0 à 6 cases	- 1	De 19 à 21 cases	- 6
De 7 à 9 cases	- 2	De 22 à 24 cases	- 7
De 10 à 12 cases	- 3	A + de 24 cases	- 8
De 13 à 15 cases	- 4		

Voir 3.3

PHASE 1 : Déplacement de l'équipe qui a la main. — TABLE 10

L'équipe qui a le PION MAIN se déplace. En même temps elle peut :

- Lancer le ballon à un gladiateur ou sur une case (1A), au panier (1A) (voir 7).
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou une case de sa ZA (1A).
- Prendre le ballon à un adversaire (1A) (voir 7).
- Ramasser le ballon au sol (1A).
- Intercepter le ballon au vol (1A) (voir 7).

Pendant ce temps, l'équipe, qui n'a pas le PION MAIN et qui ne se déplace pas, peut :

- Ramasser le ballon (1A)
- Intercepter le ballon au vol (1A) (voir 4.4.6)
- Résister à une prise de ballon de l'ennemi (1A) (voir 4.4.7).
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou sa ZA (1A).

PHASE 2 : Déplacement de l'équipe qui n'a pas la main

Idem que la phase 1. Mais inverser les deux équipes.

PHASE 3 : Phase d'actions des deux équipes

Phase simultanée des deux équipes. On procède par ordre de rapidité décroissante des deux équipes si nécessaire. Un gladiateur a le droit de faire une action par tour à condition, s'il ne l'a pas déjà faite en PHASE 1 ou 2.

- Lancer le ballon, tire au panier (1A) (voir 7.).
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou dans sa ZA (1A).
- Prendre le ballon à un adversaire (1A) (voir 7).
- Ramasser le ballon (1A).
- Frapper un gladiateur (1A) (voir 8.1), seul ou en attaque groupée.
- Se relever (1A).
- Résister à un pouvoir qu'il subit depuis un certain temps (s'il coûte 1A).
- Lancer le ballon aléatoirement (1A) (voir 7).
- Activer un pouvoir qui coûte (1A) (voir 4.2).
- Sprinter (1A) (voir 5.2)
- Sans tenir compte de sa RAP, il peut éviter une attaque (1A), s'il voit son opposant (voir 8).
- Sans tenir compte de sa RAP, intercepter le ballon au vol (1A) (voir 7).
- Sans tenir compte de sa RAP, résister à une prise de ballon de l'ennemi (1A) (voir 7).

HORS PHASE : — TABLE 10

Phase simultanée des deux équipes.

Durant n'importe quel moment du tour (phase 1, 2, ou 3), les deux équipes ont le droit d'activer des pouvoirs qui coûtent 0A (ACT : 0A, voir 4.2).
Si, pour résister à un pouvoir ne coûtant pas d'action, la cible visée doit faire un jet de résistance coûtant 1 action, ce sera fait immédiatement, sachant qu'elle aura perdu son action pour ce tour.

INDEX : DEROULEMENT DU MATCH

Retrouvez le détail de ces 18 séquences dans le chapitre 3 de ce livre.

1. Deux entraîneurs s'affrontent. Ils annoncent en secret à l'arbitre le nombre de gladiateurs qui vont jouer le match. Au minimum, un gladiateur suffira. Selon le nombre de gladiateurs pour le match, les entraîneurs calculent la puissance de leur équipe (**TABLE 2**), en négligeant ceux ne participant pas.

2. On tire la rapidité (RAP) de chaque gladiateur (voir **TABLE 12**) en cachant s'il y a un arbitre.

3. Soustrayez la puissance de l'équipe la plus faible à celle la plus forte. Le résultat sur la **TABLE 3** indique le score à marquer pour gagner.

4. L'entraîneur qui a l'équipe de plus forte puissance place ses gladiateurs dans sa ZT.

5. L'entraîneur, à la plus faible puissance, fait de même dans sa propre ZT.

6. On lui donne aussi le **PION REUSSITE OBLIGATOIRE.**

7. Le ballon est donné à l'un des gladiateurs de l'équipe de plus faible puissance. **Le PION MAIN** est donnée à cette équipe.

8. Durant le match, le **PION REUSSITE OBLIGATOIRE** permet à l'un de vos gladiateurs de réussir son action sans avoir besoin de lancer le dé. Ce pion peut être utilisé pour n'importe quelle action (frapper un adversaire, intercepter le ballon ou tirer au panier. Dans ce dernier cas, si le tir est à plus de 3 cases, le panier obtenu vaudra **2 points** automatiquement (contrairement aux règles normales, voir 7.).
Dès que le **PION REUSSITE OBLIGATOIRE** est utilisé, il est défaussé. Il sera rendu après panier ou don d'un point à l'équipe qui aura le **PION MAIN**.

9. PHASE 1: l'équipe qui a la main se déplace la première (voir 5. et **TABLE 10**).Le ballon ne doit pas rester en ZT. Si c'est le cas, il sera déposé sur la case du panier et le gladiateur qui le portait sera expulsé 1D5+5 tours (voir 6.). Si le porteur du ballon reste dans sa ZT, il peut lâcher le ballon (1A) sur la case qui se situe devant lui, sur le terrain. Cinq gladiateurs de la même équipe peuvent être sur le terrain en même temps.

10. PHASE 2 : L'équipe qui n'a pas le pion main se déplace (voir 5. et **TABLE 10**).

11. PHASE 3 : Tous les gladiateurs ont une action à faire par tour qu'ils se soient déplacés ou non. Les actions sont faites par ordre de rapidité décroissante des gladiateurs des deux équipes sur le terrain. Si un gladiateur a déjà utilisé son action en PHASE 1 ou 2 pour jouer le ballon, il n'en a plus à ce tour. Voir **TABLE 10** pour voir les actions possibles.

12. Dès que la PHASE 3 est terminée, si aucun panier n'a été marqué ou tenté, on passe au tour suivant. On coche le tour 19 et on donne le pion main à l'autre équipe. On reproduit alors les séquences 9, 10 et 11 et ainsi de suite au fur et à mesure des tours du match. La main revient donc à l'autre équipe à chaque nouveau tour de jeu.

13. Après les 20 tours, le match s'arrête. Certains pouvoirs, indiqués dans l'explication par « fin du match », s'enclenchent maintenant (voir 4.).

14. Chaque entraîneur remplit le résultat (victoire, défaite, égalité ou abandon) du match sur sa **feuille d'équipe** et calcule ses points de classement, selon la formule en bas de la **feuille de classement**. Pour ce calcul, on prend la puissance des deux équipes vue à la séquence 1 (voir 3.2), en négligeant les pouvoirs qui joue sur la puissance.

15. Chaque entraîneur met à jour son équipe :
- Il fait les jets pour les RISQUES DE MORT **(Table 8)**, efface les morts et tous ceux qu'il ne souhaite plus, à condition qu'ils aient joué le match.
- Il les remplace alors par des nouveaux (voir 2.1.).
- Il donne de l'expérience à ses joueurs (voir 12.)
- Il peut retirer l'équipement magique d'un gladiateur si ce dernier a joué le match. Si le nouvel équipement est moins intéressant que le précédent, il doit le garder jusqu'à ce que son gladiateur ait fait un nouveau match.
- L'amure normale est intégralement restaurée.
- Il est interdit de conserver un équipement magique en renvoyant le gladiateur qui le portait.
- Il est obligatoire de tirer un nouvel équipement magique à un gladiateur qui n'en a plus. Sans équipement magique, un gladiateur ne peut pas jouer.

Une équipe doit comporter 7 gladiateurs obligatoirement même si vous ne souhaitez pas jouer avec tous au prochain match.

16. Après la mise à jour de l'équipe, retourner à la Séquence **1** pour votre prochain match.

Killpower Ball ©
Tous droits réservés
GDjeux Éditions