ABSORPTION DES AMES

Grâce au pouvoir, si le porteur est sur le terrain lorsqu'il y a un risque de mort , on regarde immédiatement si la cible est définitivement morte ou si elle survivra en fin de match. Si la cible est morte, le porteur peut décider d'absorber son âme s'il le désire. Vous remplacez alors toutes les caractéristiques et votre spécialisation par celles du mort (XP comprise) définitivement sauf ses pouvoirs. S'il y a plusieurs gladiateurs qui possèdent ce pouvoir en même temps qu'une mort surgit, c'est le plus rapide qui décide le premier. S'il ne le fait pas, le second peut à son tour, le faire sinon se sera au suivant.

SM — YT

ACTION MAN

Tant que le pouvoir est actif, le porteur peut esquiver une attaque par tour gratuitement, car cela ne lui coûte pas d'A. Il pourra donc tenter d'éviter une seconde action en réussissant un jet de PHY.

SM — POU. IA / OA — YT

AGILITE

Grâce au pouvoir,
le porteur a + 2 en HAB.

SM — YT

ANTICHUTE

Grâce au pouvoir, le porteur ne peut pas tomber à terre. De plus, il n'est pas affecté par les pouvoirs, les critiques (etc ...) provoquant des chutes.

SM — QP

ANTICRITIQUE

Tant que le pouvoir est actif,
Son équipe sur le terrain ne peut pas faire de critique (échec ou réussite). On les néglige sauf pour lui.

SM — OA / OA — QP

ANTI-EXPULSION

Si le pouvoir est activé, le porteur peut faire revenir l'un de ses amis expulsés immédiatement sur une case de sa ZT au choix.

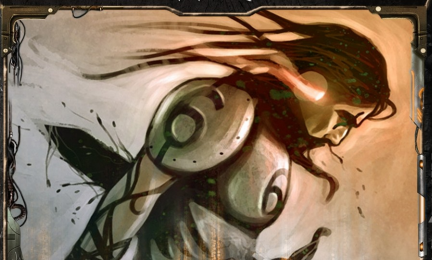
SM — POU. IA / – — MS

ANTIJOUEUR

Si le pouvoir est activé, la cible portant le ballon est remise dans sa ZT et le ballon est posé sur sa case. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — POU. IA / – — YT

ANTIPARADE



Tant que le pouvoir est actif,
la cible touchée par le porteur lors de combat au corps à corps ne peut pas éviter l'attaque. Le porteur fait les dégâts.
Idem pour une attaque groupée.

SM — POU. IA / OA — YT

ANTIPOINT

Si le pouvoir est activé, le score de l'équipe adverse diminue de 1D5 points (minimum 0). Ce pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — POU. IA / – — MS

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

ANTISPE

Tant que le pouvoir est actif, les gladiateurs sur le terrain n'ont plus de spécialisation. Ils perdent leur bonus dû à la spécialisation.

SM — POU, IA / OA — QP

ANTISPRINT

Si le pouvoir est activé, lors du prochain tour, aucun ami ou ennemi ne pourra sprinter en phase 3. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — POU, IA / – — MS

ANTISURVIVANT

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible, si elle est BG, ne pourra pas revenir durant la suite du match et sera considérée comme RISQUE DE MORT. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — OA / – — YT

ANTITELEP

Tant que le pouvoir est actif, tous les pouvoirs permettant une téléportation amie ou ennemie, tout comme les capacités de race (clone entre autre) ne fonctionnent pas. Idem pour les pouvoirs de téléportation sur les objets.

SM — POU, IA / OA — YT

ANTIVUE

Tant que le pouvoir est actif, tous les pouvoirs qui marchent à vue (marqués "à vue") ne fonctionnent plus.

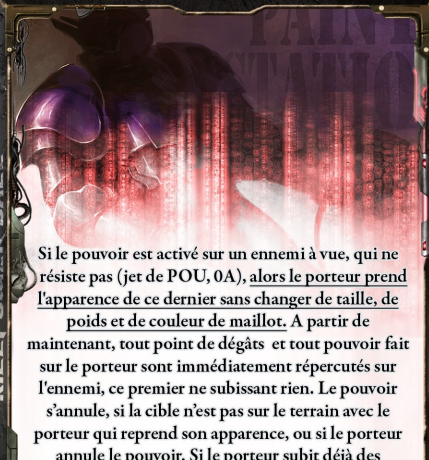
SM — POU, IA / OA — QP

ANTIZP

Grâce au pouvoir, le porteur ne tient pas compte des règles sur la ZP.

SM — CW

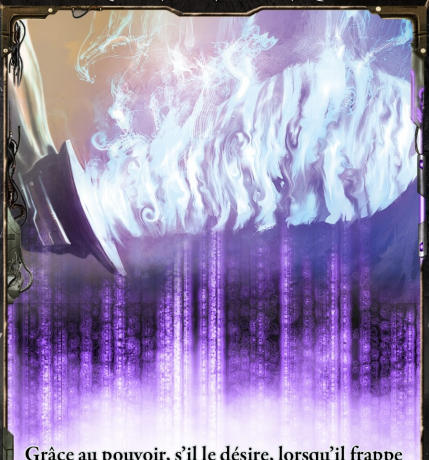
APPARENCE DE MORTHING



Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, qui ne résiste pas (jet de POU, 0A), alors le porteur prend l'apparence de ce dernier sans changer de taille, de poids et de couleur de maillot. A partir de maintenant, tout point de dégâts et tout pouvoir fait sur le porteur sont immédiatement répercutés sur l'ennemi, ce premier ne subissant rien. Le pouvoir s'annule, si la cible n'est pas sur le terrain avec le porteur qui reprend son apparence, ou si le porteur annule le pouvoir. Si le porteur subit déjà des pouvoirs avant l'activation d'Apparence de Morthing, ils n'affectent pas la cible mais continue d'agir sur le porteur.

SM — POU, IA / – — QP

ARME FANTOMATIQUE



Grâce au pouvoir, s'il le désire, lorsqu'il frappe une cible, ses gants deviennent fantômatiques. On néglige alors l'armure magique de la cible.

SM — QP

ARME OMNISCIENTE

Si le pouvoir est activé, alors le porteur réussit à toucher tous les ennemis qui sont dans sa ZA en usant son action. Ces derniers peuvent tenter d'éviter. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM — OA / – — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

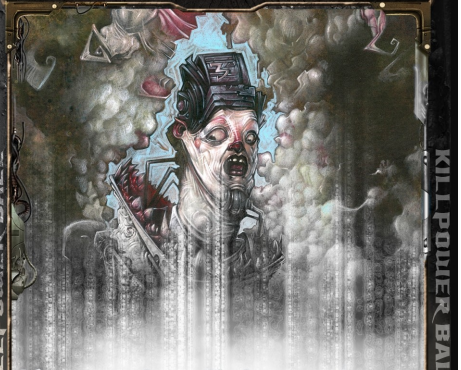
KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

ARMURE BLESSANTE



Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU, 0A), subit une somme de dégâts égale à sa valeur en armure. Par exemple, si la cible a 9 points d'armure, elle subit 9 points de dégâts dans la localisation affectée. Bien sur, négligez la valeur de protection de l'armure de la cible pour calculer son état.

SM — 0A / – — BR

ARMURER

Grâce au pouvoir, l'armure du porteur lui confère une protection égale à sa valeur en PHY. Si son PHY est de 4, le porteur a une protection de 4 au lieu de 1.

SM — MS

ASPIRATEUR DE JUBEI

Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, la cible choisie qui ne résiste pas (jet de POU raté, 0A) est déplacée sur l'une des cases de la ZA du porteur selon le choix de ce dernier. S'il n'y a pas de case libre, le pouvoir ne fonctionne pas. Lors du déplacement, on néglige tous les pouvoirs qui pourraient l'affecter.

SM — POU, 1A / – — QP

ATTAQUE A DISTANCE

Tant que le pouvoir est actif, le porteur peut frapper qui il souhaite (à moins de PHY) cases de lui à vue, comme s'il était au contact. Cette dernière peut tenter d'éviter (PHY, 1A). Cela ne change en rien la ZA du porteur.

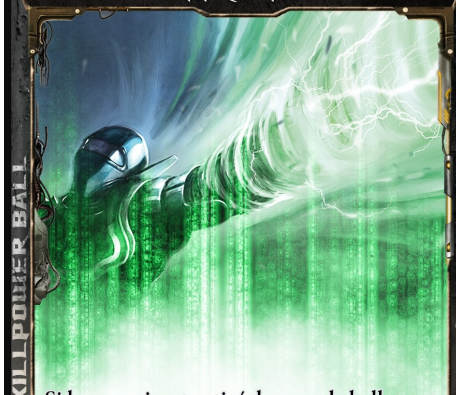
GM — POU, 1A / – — YT

ATTAQUE ENFLAMMEE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU, 0A) prend feu. A chaque début de phase 1, elle doit réussir un jet de VIE (0A), sinon se consumera et sera sortie pour BG. Le feu stoppe s'il y a panier, don d'un point, si la cible est sortie, ou si elle subit un pouvoir en conflit avec le feu. La cible peut tenter de l'éteindre en PHASE 3 en réussissant un jet d'HAB (1A). Il ne peut y avoir qu'une personne enflammée sur le terrain en même temps.

SM — 0A / – — QP

ATTRACTION



Si le pouvoir est activé, lorsque le ballon est lancé sur une case ou à quelqu'un, le ballon atterrit sur une case de la ZA du porteur. Le pouvoir ne fonctionne pas s'il est lancé dans un panier. De même si plusieurs porteurs ont ce pouvoir, c'est le plus rapide qui agit.

SM — 0A / 0A — QP

AVEUGLEMENT

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), devient aveugle. Cela dure 1D5 tours ou jusqu'à ce qu'elle sorte du terrain. Tant qu'elle est aveugle, la cible ne peut être réaffectée par ce pouvoir.

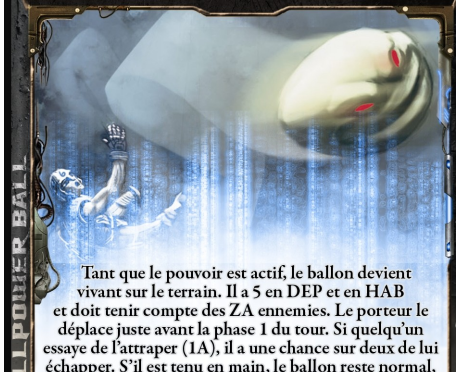
SM — 0A / – — YT

BALEZE

Grâce au pouvoir, ,
le porteur a +2 en PHY.

SM — MS

BALLON ANIME



Tant que le pouvoir est actif, le ballon devient vivant sur le terrain. Il a 5 en DEP et en HAB et doit tenir compte des ZA ennemies. Le porteur le déplace juste avant la phase 1 du tour. Si quelqu'un essaye de l'attraper (1A), il a une chance sur deux de lui échapper. S'il est tenu en main, le ballon reste normal, mais dès lancement, il a 1 chance sur 2 de ne pas aller où le souhaite le lanceur. Il atterrit alors à 1D10 cases dans une direction aléatoire (TABLE 4) par rapport au lieu visé. Il ne peut pas de lui-même rentrer dans un panier. Tout ballon illusoire sur le terrain n'est pas affecté par le pouvoir. C'est le premier porteur qui active ce pouvoir qui contrôle le ballon. Les autres ayant ce pouvoir sont alors non activables.

GM — POU, 1A / 0A — MS

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

BALLON COLLANT

Si le pouvoir est activé, la cible choisie ne résistant pas (POU, 0A) ne pourra pas le lancer, le ballon lui restant collé dans les mains. Elle pourra quand même dunker dans un panier pour un point, le donner à un autre, ou se le faire prendre. Dès qu'elle n'a plus le ballon, si panier ou don d'un point, le pouvoir se désactive.

SM — POU, IA / – — YT

BALLON DE L'OLYMPE

Le pouvoir peut être activé uniquement si aucun panier n'a été mis durant les 10 tours précédent. Si activé, le ballon disparait et un nouveau ballon doré apparaît à la place. Ce ballon restera jusqu'à la fin du match, et il doit être considéré comme un ballon normal sauf qu'il possède les critères suivants :
- La valeur du panier mis est multipliée par 2 (sauf si le porteur utilise le pion réussite obligatoire).
- Il confère un bonus de +2 en BAL à celui qui le tient.
- Impossible de l'intercepter au vol.

FD — POU, IA / – — PQ

BALLON EMPOISONNE

Si le pouvoir est activé, le ballon devient empoisonné. L'ennemi qui le porte doit réussir un jet de VIE (OA) par tour, ou tomber dans le coma jusqu'à la fin du match. Le ballon reste empoisonné jusqu'à ce qu'il agisse sur un ennemi ou la fin du match. C'est le premier porteur qui active ce pouvoir qui empoisonne le ballon. Les autres ayant ce pouvoir sont alors non activables tant qu'il reste empoisonné.

SM — POU, IA / – — BR

BALLON ENFLAMME

Si le pouvoir est activé, le ballon s'enflamme. La cible portant le ballon ainsi que tous les amis et ennemis à côté de la case du ballon qui ne résistent pas (jet de Vie raté, 0A) sont BG. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match

JBH — POU, IA / – — QP

BALLON INVISIBLE

Tant que le pouvoir est actif, le ballon est invisible si le porteur l'a en main. Il est impossible pour les ennemis de jouer le ballon invisible (par exemple, GANTELET ne pourra pas être utilisé face à un ballon invisible. Par contre, ANTIJOUEUR, BALLON EMPOISONNE, ou LOURDEUR fonctionneront toujours). Si le ballon doit être visible dans la ZT, dès qu'il rentre sur le terrain, le porteur peut faire disparaître le ballon sans forcément le signaler à l'entraîneur adverse.

SM — OA / OA — YT

BERSERK

Grâce au pouvoir, si le porteur est BG, ce dernier reste sur le terrain et passe en mode berserk. Il a alors PHY et DEP +2, durant la fin du tour plus les 3 suivants. Durant ce temps, les dégâts et les pouvoirs n'ont aucun effet sur lui. Ensuite, il sera sorti pour BG. Si panier ou don d'un point, le porteur n'est plus Berserk.

SM — YT

BOOMERANG

Si le pouvoir est activé lorsque le porteur subit une attaque, il l'évite pour 0A. De plus, l'attaque est renvoyée sur son attaquant et le touche. Ce pouvoir fonctionne 1 fois/match et peut être activé après que l'ennemi ait indiqué les points de dégâts. Le pouvoir ne fonctionne que sur une seule attaque en cas d'attaque groupée.

SM — OA / – — QP

BOOSTER

Si le pouvoir est activé, le porteur peut augmenter l'une de ses valeurs (PHY, HAB, POU) de 1. Le pouvoir est cumulatif et l'effet dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point.

SM — POU, IA / – — QP

BOUCLIER DE FEU

Tant que le pouvoir est actif, le porteur possède un bouclier de feu qui l'entoure. S'il est touché par une cible, la cible subit 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez).

SM — POU, IA / – — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

BOUCLIER INVISIBLE

Tant que le pouvoir est actif, le porteur a un bouclier invisible qui l'entoure. A partir de là, s'il est touché par une cible, il jette 1D10. Sur 6 ou plus, le bouclier invisible encaisse le coup et on considère que le porteur n'est pas touché.

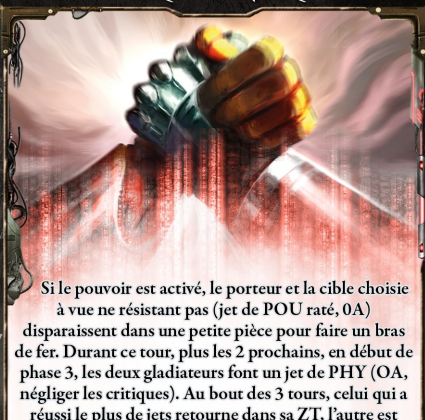
SM — POU, IA / 0A — QP

BOUGEOTTE

Tant que le pouvoir est actif, chaque fois que le porteur est touché au contact, il peut se déplacer immédiatement de sa valeur en Dép. Ne pas oublier de faire les dégâts avant. Il est possible, grâce au pouvoir actif, que le porteur sorte du terrain pour sa ZT. Attention durant le DEP grâce au pouvoir, il peut sortir d'une ZA sans faire de jet, mais dera en faire un, dès qu'il rentrera dans une autre pour savoir s'il peut finir son DEP.

SM — POU, IA / 0A — QP

BRAS DE FER



Si le pouvoir est activé, le porteur et la cible choisie à vue ne résistant pas (jet de POU raté, 0A) disparaissent dans une petite pièce pour faire un bras de fer. Durant ce tour, plus les 2 prochains, en début de phase 3, les deux gladiateurs font un jet de PHY (0A, négliger les critiques). Au bout des 3 tours, celui qui a réussi le plus de jets retourne dans sa ZT, l'autre est écrasé par les murs de la pièce : BG. En cas d'égalité, les deux sont BG. Le pouvoir se désactive si fin du match, panier ou don d'un point. Si la cible ou le porteur avait le ballon lors de l'activation du pouvoir, il est posé sur la case.

SM — POU, IA / – — QP

BRUTALITE

Grâce au pouvoir, lorsque le porteur calcule les points de dégâts faits, il rajoute +2 au total.

SM — MS

CAMISOLE DE FORCE

Si le pouvoir est activé sur une cible choisie à vue, cette dernière se retrouve attachée dans une camisole de force même si elle va dans sa ZT. Elle ne peut plus attaquer et jouer le ballon. En phase 3, elle pourra tenter de se libérer en réussissant un jet de PHY%2 (1A). Un autre gladiateur, qui l'a dans sa ZA, peut tenter de la libérer en défaisant ces nœuds (jet d'HAB réussi, 1A) même dans sa ZT. La camisole se désactive, si panier, don d'un point ou si la cible est sortie du terrain. Si la cible avait le ballon, il est posé sur sa case. Le pouvoir fonctionne 2 fois par match.

JBH — POU, IA / – — JCM

CAUTERISATION

Si une cible ou lui-même, est BG, le porteur peut activer ce pouvoir. La cible reste sur le terrain et on néglige la BG. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM — 0A / – — QP

CHAIR DE POULE D'ESTELLE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle fuit le terrain pour sa ZT, et y restera 1 tour cible inerte. Dans la ZT ou sur le terrain, si un ami la touche (1A, toucher réussi obligatoirement, pas d'expulsion), elle peut de nouveau jouer normalement.

SM — 0A / – — QP

CHAISE ELECTRIQUE

Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle se retrouve attachée sur une chaise électrique, sur la case où elle se situe et elle est invulnérable aux coups et aux pouvoirs. A chaque début de tour, la cible doit réussir un jet de (VIE, 0A), sinon elle est BG et sortie du terrain. La cible immobile peut tenter de se défaire en phase 3, en réussissant un jet de PHY (1A). Le pouvoir s'annule si le jet est réussi, si panier ou don d'un point, ou si la cible sort du terrain. A noter, qu'il ne peut y avoir qu'une chaise électrique sur le terrain à la fois. Le pouvoir ne fonctionne pas sur le porteur du ballon.

SM — POU, IA / – — QP

CHALUMEAU

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Ses gants se mettent en fusion et supprime l'armure de la cible pour le match. La cible aura 0 point de protection jusqu'au prochain panier ou don d'un point. S'il active le pouvoir, le porteur ne fait pas de dégâts.

GM — 0A / – — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

CHAMP DE FORCE

Tant que le pouvoir est actif, le porteur est protégé par un champ de force. A chaque fois qu'il subit des dégâts (pouvoir ou corps à corps), jetez 1D2. Si vous faites 1, le champ de force protège le porteur et le coup ne le touche pas. Si vous faites 2, négligez ce pouvoir.

SM — 0A / 0A — YT

CHANGEMENT DE RACE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible, ne résistant pas (jet de POU raté obligatoirement, 0A), change de race immédiatement et définitivement selon le choix du porteur. Utilisez les caractéristiques de base de la nouvelle race, en y ajoutant la même spécialisation et les mêmes points d'expérience. Le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts lorsqu'il active le pouvoir. Si la cible volante devient terrestre, elle est déposée sur sa case vide, sinon une adjacente.

SM — 0A / – — QP

CHEWING GUM

Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle se retrouve collée sur sa case jusqu'au début de la prochaine phase d'Action (phase 3).

GM — POU, 1A / – — MS

CHUTE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet d'HAB raté, 0A), tombe à terre en lâchant ce qu'elle a dans les mains. 1A pour se relever en phase 3.

SM — 0A / – — QP

CHUTE DE BRIQUE

Si le pouvoir est activé, une brique tombe sur la tête d'un joueur choisi sur le terrain aléatoirement. Cela peut être un ami, un ennemi ou le porteur lui-même. La cible ne peut pas éviter et subit 1D5 points de blessure (si 5, relancez et rajoutez) à la tête. Si la cible n'a pas de tête, elle n'est pas affectée.

SM — POU, 1A / – — YT

CLAUSTROPHOBIE

Si le pouvoir est activé, tous les amis et ennemis en ZT se sentent mal et tombent évanouis. Ils sont retirés pour BG. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

JBH — POU, 1A / – — JG

CLOUS

Si le pouvoir est activé, la case de la cible choisie à vue s'hérisse de clous un court instant. elle subit 1D10 points de dégâts (si 10, relancer et rajouter) aux membres inférieurs. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM — POU, 1A / – — QP

COFFRE

Si le pouvoir est activé, le porteur choisit à vue une case vide de l'équipe adverse, il apparait alors un coffre sur cette case. On ne peut pas aller sur la case du coffre et tout le monde peut ouvrir ce coffre. Il suffit d'être sur une case adjacente et de réussir un jet de BAL (1A). Le premier qui ouvre le coffre fait jaillir un ballon doré qui donne un point à son équipe et 100 commodat sur le compte de son entraîneur. Puis, le ballon doré et le coffre disparaissent. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match. Il peut très bien y avoir plusieurs coffres en même temps sur le terrain.

FD — POU, 1A / – — QP

COMBAT ABREGE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle jette 1D5 et en subit l'effet immédiatement. Lorsque le porteur utilise ce pouvoir, on néglige les dégâts :

1. la cible perd son action à ce tour si elle en a une.
2. la cible est BG.
3. la cible a POU/2 (minimum 1) jusqu'au prochain panier ou don d'un point.
4. la cible est expulsée 1D5 tours.
5. La cible est dans sa ZT selon son entraîneur.

FD — 0A / – — CW

KILLPOWER BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

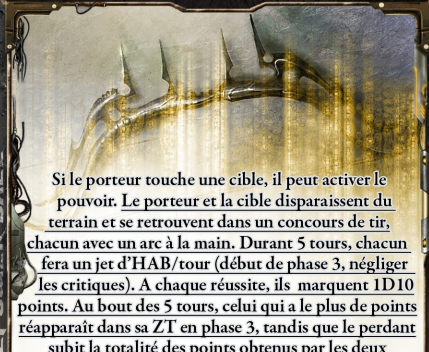
KILLPOWER
BALL

CONCENTRATION SOLIDAIRE

Grâce au pouvoir, si un ami se concentre pour tirer au panier, alors tous les amis présents sur le terrain peuvent l'aider à se concentrer en usant leur A. Ils donnent ainsi +1 en BAL au porteur du ballon. Ainsi, en un tour, si le porteur du ballon se concentre, si trois amis lui donnent leur action, au tour suivant, il aura +4 en BAL pour tirer (le maximum autorisé).

FD — MC

CONCOURS DE TIR



Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Le porteur et la cible disparaissent du terrain et se retrouvent dans un concours de tir, chacun avec un arc à la main. Durant 5 tours, chacun fera un jet d'HAB/tour (début de phase 3, négliger les critiques). A chaque réussite, ils marquent 1D10 points. Au bout des 5 tours, celui qui a le plus de points réapparaît dans sa ZT en phase 3, tandis que le perdant subit la totalité des points obtenus par les deux gladiateurs en points de blessure et s'il est toujours vivant, il est sorti pour BG. S'ils obtiennent le même score, on recommence le concours. Le concours s'annule automatiquement, si c'est la fin du match, si l'un des deux guerriers n'a plus d'ami sur le terrain et la ZT. Ils se retrouvent alors dans leur ZT respective. Lors de l'activation du pouvoir, si la cible avait le ballon, il est posé sur sa case.

SM — 0A / – — QP

CONGELATEUR DE GUI

Si le porteur touche une cible, localisez d'abord l'attaque sur la table 8. Si c'est un membre, le porteur peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), voit l'un de ses membres se congeler jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Si c'est un bras, elle aura HAB, PHY et BAL divisés par 2. Si les deux bras sont congelés, elle ne pourra plus les utiliser et devra lâcher le ballon sur sa case. Si c'est une jambe, elle aura son DEP%2 et RAP%2, et si les deux sont congelées, elle deviendra cible immobile.

SM — 0A / – — QP

CONSCIENCE

Si le porteur rate un jet, il peut activer le pouvoir. Il a alors le droit de relancer le dé. Le second jet annule le premier lancer, même si c'est un critique (10 sur le 1D10). Le pouvoir fonctionne 1 fois par match.

SM — 0A / – — YT

CONSTITUTION

Grâce au pouvoir, ,
le porteur a +2 en VIE.

SM — YT

COPISTE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Le porteur a maintenant la même protection que la cible touchée. Cela dure jusqu'à la fin du match, sauf s'il réactive ce pouvoir sur une autre cible. Lorsqu'il fait ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts. Si la cible a sa valeur d'armure qui varie par la suite, cela ne change rien pour le porteur sauf s'il la retouche de nouveau.

SM — 0A / – — MS

CORBEAUX DE DIABLO

Tant que le pouvoir est actif, trois corbeaux indestructibles volent au dessus de la tête du porteur. Chaque fois que le porteur est attaqué par une cible qui le touche, les corbeaux attaquent aussi et touchent obligatoirement en faisant 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez). A calculer, uniquement si le porteur est encore sur le terrain après l'attaque de la cible. Il n'y a pas moyen de résister aux corbeaux sauf avec des pouvoirs.

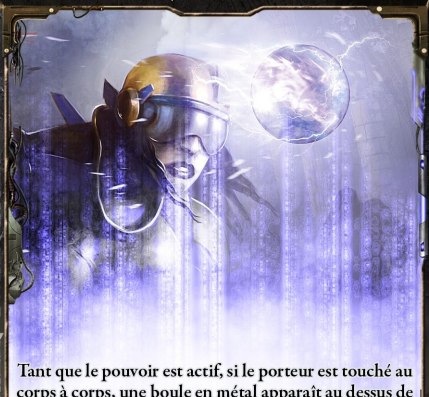
SM — POU, IA / 0A — QP

CORDE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée voit une corde la ligoter au niveau des bras l'empêchant de s'en servir, donc plus de ZA. Pour se libérer, elle doit réussir un jet de PHY (1A) et la corde disparaît. Si la cible avait le ballon, il est posé sur sa case. Si elle sort du terrain, le pouvoir se désactive. Il ne peut y avoir qu'une cible affectée par la corde sur le terrain en même temps.

SM — 0A / – — YT

COUP DE BOULE



Tant que le pouvoir est actif, si le porteur est touché au corps à corps, une boule en métal apparaît au dessus de lui et touche obligatoirement son assaillant à la tête. La boule fait 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez). Le pouvoir ne fonctionne pas, si le porteur a une différence de taille de plus d'un mètre avec la cible. Si le porteur est sorti après le coup de la cible, le coup de boule fait effet quand même.

SM — POU, IA / 0A — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

COUP DE SOLEIL

Si le pouvoir est activé, tous les gladiateurs amis ou ennemis, porteur inclus, sur le terrain jettent 1D10. Sur 6 ou plus, ils prennent une insolation et sont sortis immédiatement pour BG. Le pouvoir marche 1 fois/match.

SM — POU, 1A / – — YT

COUP D'EPAULE

Lorsque le porteur a le ballon en main, en phase de DEP, il peut activer ce pouvoir. Il peut alors donner un coup d'épaule à un ami ou un ennemi, se trouvant sur son chemin. Pour cela, il doit réussir un jet de PHY (qui lui coûte son A du tour) et la cible peut éviter en réussissant un jet de PHY (1A). Si elle pare le coup d'épaule, le porteur s'arrête et son mouvement est fini. Si la cible n'évite pas, elle tombe à terre. Lorsque le porteur décide de se déplacer en donnant un coup d'épaule, il ne tient plus compte des ZA des adversaires pendant la durée de son déplacement.

SM — 0A / – — QP

COUP RICOCHANT

Si le coup donné par le porteur est évité par un ennemi, le porteur peut activer le pouvoir. Son attaque touche une autre cible amie ou ennemie à vue sur le terrain, sauf si cette seconde évite aussi (jet de PHY réussi, 1A). Dans ce cas, le coup ne touche pas. Ce pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — 0A / – — QP

COURAGE

Grâce au pouvoir, le porteur réussit tous ses jets de POU qui ne coûtent pas d'A, sans avoir besoin de lancer le dé.

SM — MS

CRAPAUTAGE

Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, elle se transforme en petit crapaud de 15 cm de diamètre.. Elle a 1 en DEP. Son équipement disparaît et le ballon, si elle l'avait, est posé sur sa case. Si un ami réussit à la toucher (négliger les dégâts) - grâce à un jet de PHY (1A), l'effet du pouvoir s'annule. Sous forme de crapaud, la cible désactive ses pouvoirs si elle le peut. Elle a les couleurs de son équipe, compte sur le terrain, a les mêmes caractéristiques, n'a pas de ZA, et ne pourra qu'éviter. Le crapaud ne peut aller que sur des cases vides et on ne peut aller sur sa case, il est intuable et non affecté par des pouvoirs. Après panier ou don d'un point, la cible redevient normale, idem si elle va dans sa ZT. Il ne peut y avoir qu'un crapaud en même temps sur le terrain. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — POU, 1A / – — SM

DANGER RADIOACTIF

Tant que le pouvoir est actif, toute cible touchant le porteur au corps à corps subit une attaque de 1D10 points de dégâts (si 10, relancez et rajoutez). En même temps, le porteur subit aussi les dégâts de son assaillant.

SM — POU, 1A / 0A — BR

DEDOMMAGEMENT

Grâce au pouvoir, à chaque fois que le porteur est BG ou en risque de mort, le score de son équipe augmente d'un point. Le pouvoir ne fonctionne pas si c'est un ami qui l'agresse (dégâts ou pouvoirs comme ILLUSIONISTE, maillot de même couleur).

SM — QP

DEFLAGRATION PHYSIQUE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A) alors un unique ami ou ennemi, sur une case à côté de la cible, prend autant de dégâts que celle-ci.

SM — 0A / – — MS

DEGATS RACISTES

Tant que le pouvoir est actif, les dégâts des gants du porteur sont bonifiés de +2 contre toutes les races autres que les humains.

SM — POU, 1A / 0A — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

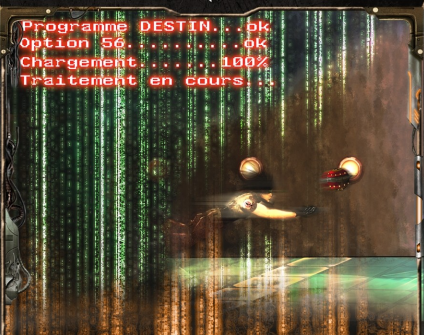
KILLPOWER
BALL

DESODORISANT

Si le pouvoir est activé, une forte odeur de parfum entêtant envahie toutes les cases autour du porteur durant une mini-seconde. Tous les gladiateurs dans la zone, porteur compris, doivent jeter 1D10. Ceux qui font moins de 7 résistent à l'odeur. Ceux qui font plus ou 7 tombent à terre pris d'un petit malaise (en lâchant le ballon s'ils l'ont). 1A pour se relever.

SM — POU, IA / – — JBH

DESTINEE



Tant le pouvoir est actif, si un ennemi touche le porteur, ce premier subit un destin tiré aléatoirement (voir cette extension).

SM — POU, IA / 0A — JBH

DEVIATION MENTALE

Si le pouvoir est activé, tous gladiateurs amis ou ennemis sauf le porteur sur le terrain se déplaceront aléatoirement suivant la TABLE 4 de leur maximum de DEP lors du prochain tour. Si une cible sort du terrain, elle n'est plus affectée par le pouvoir. L'orientation des gladiateurs subissant le pouvoir sur leur case se fera aussi de manière aléatoire. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

JBH — POU, IA / – — YT

DIVINATION

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue, si cette dernière ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), son entraîneur doit montrer à l'entraineur du porteur ses caractéristiques et son pouvoir pour le restant du match.

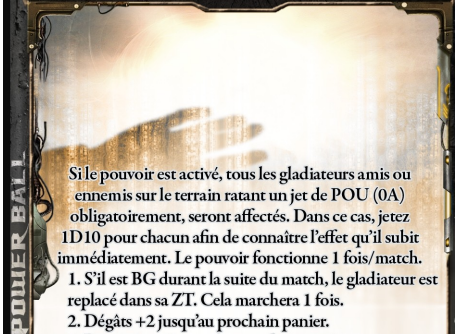
SM — POU, IA / – — QP

DON D'EXPULSION

Si le pouvoir est activé, alors durant la suite du match, si le porteur est expulsé, il y a don d'un point pour l'équipe adverse à la fin du tour. De plus, le porteur n'est pas expulsé, mais considéré comme BG. On rend le ballon à l'équipe du porteur et ce dernier se retrouve dans sa ZT et le pouvoir se désactive alors. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM — POU, IA / – — QP

DON DU CIEL



Si le pouvoir est activé, tous les gladiateurs amis ou ennemis sur le terrain ratant un jet de POU (0A) obligatoirement, seront affectés. Dans ce cas, jetez 1D10 pour chacun afin de connaître l'effet qu'il subit immédiatement. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

1. S'il est BG durant la suite du match, le gladiateur est replacé dans sa ZT. Cela marchera 1 fois.
2. Dégâts +2 jusqu'au prochain panier.
3. Protection x2 jusqu'au prochain panier.
4. DEP+2 pour le prochain tour.
5. POU, PHY, HAB x2 pour ce tour et le suivant.
6. RAPx2 pour le prochain tour.
7. BAL+2 jusqu'au prochain panier.
8. Sa case diffuse un gaz invisible et il tombe à terre.
9. Il est pris d'étourdissement et est sorti pour BG.
10. Il a un "Risque de mort" et est sorti du terrain jusqu'à la fin du match.

FD — POU, IA / – — QP

DOREMIFASOL

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue, cette dernière est envahie par une musique enivrante qui la pétrifie sur place jusqu'à la fin du tour : elle est considérée comme cible inerte. Le pouvoir fonctionne 3 fois par match.

SM — POU, IA / – — QP

DOUBLE JEU

Grâce au pouvoir, le porteur peut tirer au panier de n'importe quelle case du terrain. De son camp, un panier mis vaudra 2 points.

SM — JG

DRIBBLE

Grâce au pouvoir, si le porteur a le ballon à la main, il peut passer en mode dribble. On considère qu'il le porte à une main en le faisant rebondir sur le sol comme un vrai basketteur. Il devient alors impossible de le lui prendre, même grâce à un pouvoir agissant sur le ballon. Le mode drible dure tant que le porteur ne fait pas d'action, est sur le terrain, et tant qu'il ne décide pas de le désactiver. En mode drible, tout pouvoir effectué sur le ballon ne fonctionne pas.

FD — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

DROIT DE RESISTANCE

Grâce à ce pouvoir, le porteur, affecté par un pouvoir qui n'autorise pas de jet de résistance, a tout de même le droit à un jet de résistance. Faites lui faire un jet de POU (0A) pour voir s'il résiste que cela soit un pouvoir de zone ou sur lui seulement. De plus, si le porteur résiste, le pouvoir utilisé est consommé quand même.

FD — QP

DUNKEUR

Grâce au pouvoir, si le porteur dunke (c'est à dire marque en mettant le ballon dans le panier en étant sur la case ou à une case du panier), le panier vaudra 2 points (au lieu d'1).

SM — CW

ECHEC CRITIQUE

Tant que le pouvoir est actif, si une cible amie ou ennemie, porteur inclus, fait 10 sur 1D10 pour 1A, elle fait forcément un échec critique. Jetez 1D10 dans le type d'échec correspondant.
Note : vous devez posséder l'extension sur les critiques pour gérer ce pouvoir. Si REUSSITE CRITIQUE fonctionne déjà, ce pouvoir ne peut pas être activé.

SM — POU, IA / OA — QP

ECRASE BALLON

Si le pouvoir est activé, et que la cible portant le ballon ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle le voit grossir durant 1 seconde et se retrouve écrasée dessous. Elle est alors immédiatement enlevée du terrain pour BG et le ballon redevenu normal reste sur sa case.

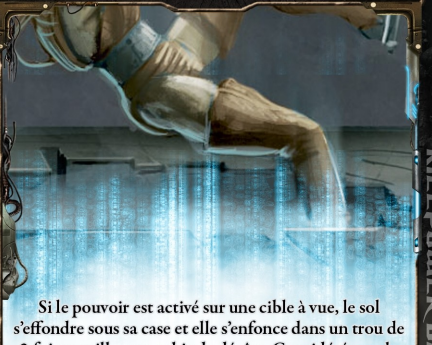
SM — POU, IA / – — YT

ECRASEMENT

Si le pouvoir sur une case vide à vue, alors cette dernière est piégée jusqu'à la fin du match. Si une cible ennemie ou amie passera sur cette case le plafond lui tombera sur la tête en lui faisant 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez). Cela fonctionne aussi sur les cibles de plus de 3 mètres ou celles volantes au dessus de la case. Dès que la case a agi, elle n'est plus affectée. Le pouvoir fonctionne 5 fois par match.

SM — POU, IA / – — QP

EFFONDREMENT



Si le pouvoir est activé sur une cible à vue, le sol s'effondre sous sa case et elle s'enfonce dans un trou de 3 fois sa taille sans subir de dégâts. Considérée sur le terrain comme cible immobile mais sans ZA. Pour sortir du trou, la cible doit réussir un jet d'HAB (1A, Phase 3). Dans ce cas, le pouvoir s'annule et elle se retrouve sur sa case. Le ballon, pas affecté par le pouvoir, reste sur une case aléatoire (voir Table 4), à côté du trou. Si la cible meurt, est BG, si don d'un point ou panier, le pouvoir se désactive.
Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — POU, IA / – — MS

ELIMINATION

Tant que le pouvoir est actif, si le porteur est BG ou en risque de mort, alors son attaquant est immédiatement expulsé 1D10 tours. Même si le porteur est sorti, son pouvoir agit, puis se désactive.

SM — POU, IA / OA — MS

ELITE

Si le porteur touche une cible, il peut activer ce pouvoir. S'il souhaite retoucher cette cible pendant la suite du match, il réussira sans jeter le dé mais cela lui coutera son action. La cible pourra tout de même tenter d'éviter.

SM — OA / – — QP

ENCHAINEMENT

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée se retrouve aussitôt enchaînée par les pieds sur sa case. Considéré comme immobile, elle a le droit à un jet de PHY par tour pour tenter de se libérer en début de phase 3 (0A, négliger les critiques). Elle ne peut pas être téléportée, ni ré-affectée par ce pouvoir tant qu'il le subit. Le pouvoir s'annule si panier, don d'un point, ou si la cible affectée est sortie du terrain. Le porteur ne peut pas enchaîner un autre gladiateur, tant qu'il y en a un sur le terrain.

SM — OA / – — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

ENTREE LIBRE

Grâce au pouvoir, durant la phase de DÉP, le porteur qui est dans sa ZT se téléporte où il le souhaite sur le terrain. Cela coûte tout son DEP. Le pouvoir ne fonctionne pas si le porteur a le ballon, s'il est immobile ou inerte.

SM — MS

ESCRIMEUR

Grâce au pouvoir, le porteur ne peut pas faire d'échec critique.

SM — QP

ESPION

Tant que le pouvoir est actif, le porteur a la couleur de maillot de l'équipe adverse. Il compte dans l'équipe adverse, tout en jouant avec son équipe d'origine. Pour les changements de camp, voir l'extension sur les critiques. Le pouvoir fonctionne jusqu'au prochain panier ou don d'un point et 1 fois/match.

SM — POU, IA / OA — QP

ETRANGLEMENT

Grâce au pouvoir, si le porteur a une cible dans sa ZA, au lieu de la frapper, il peut tenter de l'étrangler. Le porteur doit alors réussir un jet d'HAB (1A) et la cible peut tenter d'éviter l'étranglement (jet d'HAB, 1A). Si la cible n'évite pas, elle se fait étrangler et si elle rate un jet de VIE (0A), elle est dans le coma jusqu'à la fin du match (en risque de mort). Sinon, il ne se passe rien. En activant ce pouvoir, le porteur ne fait pas de dégâts.

GM — YT

EXPERIENCE

Grâce au pouvoir, à la fin du match, le porteur gagne 10 points d'expérience au lieu de 5, s'il est resté au moins un tour complet sur le terrain.

SM — QP

EXPULSION ALLEGEE

Si le pouvoir est activé, les amis expulsés ont leur temps d'expulsion réduits de 1 tour. Un gladiateur qui est expulsé encore un tour, est replacé dans sa ZT.

SM — POU, IA / – — YT

EXPULSION D'ECHEC

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ratant un jet (0A) sous une caractéristique au choix du porteur, est expulsée immédiatement 1D5 tours. Le porteur a le choix entre PHY, RAP, HAB, BAL, POU sans connaître les valeurs de la cible.

SM — OA / – — YT

EXPULSIVITE

Si le pouvoir est activé, tous les amis et ennemis sur le terrain ne résistant pas (jet de POU raté, 0A) sont expulsés 1D2 tours. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — POU, IA / – — YT

FAN DE JEFF

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Cette dernière joue avec l'équipe du porteur sans changer de couleur de maillot, jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Lorsqu'il active le pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match. Si plusieurs gladiateurs ont le pouvoir, il ne peut y avoir qu'une seule cible affectée sur le terrain en même temps.

SM — OA / – — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

FANTOME

Tant que le pouvoir est actif, toute cible qui touche le porteur physiquement doit jeter 1D10 en plus. Sur 9 ou 10, la cible le touche réellement et peut faire les dégâts. Dans le cas contraire, le coup le traverse sans le toucher. Dès qu'il est touché une fois alors que le pouvoir est actif, le pouvoir se désactive et ne fonctionne plus du match.

SM — POU, IA / OA — MC

FEU DE SIGNALISATION

Si le pouvoir est activé, il apparaît au plafond un feu de signalisation, jusqu'au prochain panier ou don d'un point. A chaque début de tour, l'entraîneur du porteur jette 1D5 :
1 et 2 : le feu reste rouge et l'équipe adverse ne peut pas se déplacer à ce tour.
3 et 4 : le feu passe au vert. L'équipe adverse peut se déplacer normalement.
5 : le feu est à l'orange. L'équipe adverse ne peut se déplacer que de sa valeur en DEP%2.
Ce pouvoir affecte les apparitions, mais n'affecte pas les guerriers qui se déplacent par téléportation ou qui se déplacent hors "phase de Dép". Il ne peut y avoir qu'un feu de signalisation sur le terrain en même temps.

FD — POU, IA / OA — SM

FEU D'ENFER

Tant que le pouvoir est actif, le porteur est entouré d'une barrière de feu visible occupant les cases à côté de lui. Tout gladiateur dans cette zone en fin de phase 3, jette 1D10 qu'il soit dans un ou plusieurs FEU D'ENFER. Si 10, il est BG.

SM — POU, IA / OA — QP

FOLIE FURIEUSE

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue sur le terrain, si elle ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), la cible attaque immédiatement un gladiateur qui se situe dans sa ZA même si elle n'a plus d'Action à ce tour (jet de PHY, 1A) au choix du porteur. Si elle avait son action, elle l'utilise pour cette attaque.

JBH — POU, IA / – — QP

FREIN

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue ne résistant pas (jet de POU, 0A), alors sa valeur en DEP est égale à 1. Cela dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point, à moins que le porteur relance son pouvoir sur une autre cible. Le pouvoir marche à volonté par match, mais il ne peut y avoir qu'un gladiateur qui subit FREIN sur le terrain en même temps.

SM — POU, IA / – — MS

GAIN DE SOIN

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Le porteur se retrouve avec la même valeur en VIE que la cible si cette dernière ne résiste pas (jet de POU raté, 0A). A condition qu'elle en ait plus que lui, sinon il ne se passe rien. Le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts lorsqu'il active ce pouvoir. Cela dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point.

SM — OA / – — YT

GANTELET

Si le pouvoir est activé, le porteur a un gantelet qui lui donne la possibilité de réussir son jet de BAL sans avoir besoin de lancer de dé, dans les cas suivants : S'il jette le ballon sur une case ou à un ami, s'il le prend à quelqu'un ou l'intercepte en plein vol. GANTELET ne fonctionne pas, si un pouvoir est en opposition.

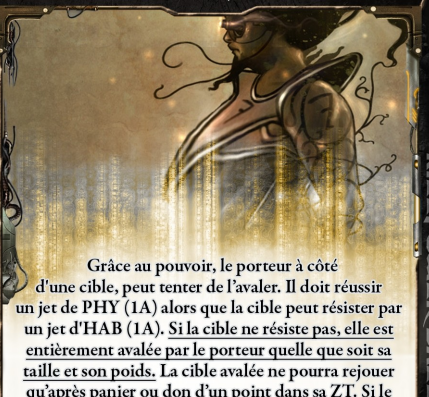
FD — OA / – — JG

GEL

Si le porteur touche un ennemi, il peut activer le pouvoir. La cible touchée se retrouve entièrement gelée. Cible inerte, elle devra réussir un jet de POU (0A - 1 fois/tour, début de phase 4, critique négligé) pour dégeler. Si panier ou don d'un point, elle est dégelée. La cible gelée ne peut être affectée par aucun pouvoir. Gelée, si elle prend des dégâts inférieurs dont le total est inférieur à 20, cela ne lui fait rien. Au delà, la cible gelée meurt, pulvérisée. Le porteur du ballon n'est pas affecté par ce pouvoir. Il ne peut y avoir qu'un gelé sur le terrain en même temps.

SM — OA / – — QP

GLOUTON



Grâce au pouvoir, le porteur à côté d'une cible, peut tenter de l'avaler. Il doit réussir un jet de PHY (1A) alors que la cible peut résister par un jet d'HAB (1A). Si la cible ne résiste pas, elle est entièrement avalée par le porteur quelle que soit sa taille et son poids. La cible avalée ne pourra rejouer qu'après panier ou don d'un point dans sa ZT. Si le porteur sort du terrain et de la ZT pour BG, mort ou coma, dans ce cas la cible avalée réapparaît sur la case du porteur. Avalée, une cible ne compte plus sur le terrain. Si la cible avait le ballon, il est posé sur le sol. Lorsque le porteur "contient" quelqu'un, il ne peut plus faire fonctionner son pouvoir.

SM — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

GLU

Grâce au pouvoir, si le porteur possède le ballon, personne ne peut lui prendre sauf avec un pouvoir ou à moins qu'il le souhaite.

SM — YT

HERISSON

Si le pouvoir est activé alors il apparaît des pointes sur le ballon. La cible le portant doit réussir un jet de BAL (0A), sinon le ballon lui fait 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez) aux bras, puis il redevient normal.

SM — POU, IA / – — MC

HERSE

Tant que le pouvoir est actif, une herse indestructible de dix mètres de haut apparaît sur la case du panier de son camp entourant ce dernier empêchant de tirer dedans.
Le pouvoir ne peut pas être activé si la case du panier comprend un gladiateur ou le ballon.
Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — POU, IA / 0A — QP

ILLUSIONISTE

Si le pouvoir est activé, alors que le porteur est touché, il peut, après que son agresseur lui ait dit le nombre de points de dégâts ou de blessure qu'il lui fait, activer ce pouvoir. Il choisit un ami ou un ennemi à vue sur le terrain ou la ZT qui prend, s'il ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), les dégâts à sa place. Si la cible résiste, personne ne prend les dégâts. A noter que le porteur subit le pouvoir, s'il y en a, après les dégâts. Le pouvoir fonctionne 3 fois/Match, mais il ne fonctionne que sur une seule attaque en cas d'attaque groupée.

FD — 0A / – — MS

IMPERTURBABLE

Grâce au pouvoir, le porteur peut tirer au panier même s'il ne le voit pas. Utilisez les règles comme s'il le voit. Cela n'empêche pas les joueurs sur la trajectoire du ballon de tenter de l'intercepter.

SM — JG

INFINITE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée fera 1 point de dégât supplémentaire. Comme le pouvoir est cumulatif, le bonus va à l'infini. Au bout de 5 touchers, la cible fera 5 points de dégâts supplémentaires. Si panier ou don d'un point, les bonus de dégâts dûs au pouvoir s'annule. Lorsqu'il active ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts.

SM — 0A / – — MS

INHIBITEUR MAGIQUE

Si le porteur est touché par une cible, il peut activer ce pouvoir. En même temps qu'il subit l'attaque de la cible et son pouvoir magique, il inhibe l'affaire magique de cette dernière qui disparaît pour le restant du match. Le pouvoir fonctionne 1 fois par match.

SM — 0A / – — QP

INITIATIVE

Grâce au pouvoir, le porteur peut agir le premier en phase 3 sans tenir compte des RAP des gladiateurs. Si plusieurs gladiateurs ont ce pouvoir, la priorité des actions entre eux se fera selon leur RAP décroissante.

SM — QP

INNAPROCHABILITE DE LAGREED

Tant que le pouvoir est actif, aucun ami ou ennemi ne peut se déplacer sur une case à côté du porteur. Le pouvoir se désactive automatiquement, si le porteur va à côté de quelqu'un, ou si une cible se téléporte auprès de lui. Le pouvoir ne s'active pas si le porteur est à côté de quelqu'un, s'il a le ballon ou si ce dernier est sur sa case.

SM — POU, IA / 0A — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

INTERDICTION DE TOUCHER

Si le porteur est touché par une cible alors il peut activer le pouvoir. La cible disparaît jusqu'au prochain panier ou don d'un point, considérée comme BG. La cible fait les dégâts et peut activer ses pouvoirs, puis même si le porteur a quitté le terrain à cause d'elle, elle est affectée, si elle n'a pas les moyens de résister à ce pouvoir. Le pouvoir fonctionne 1 fois/panier ou don d'un point.

SM — 0A / – — MS

INTIMIDATION

Tant que le pouvoir est actif, si une cible veut dunker ou tirer de loin dans un panier, elle doit réussir un jet de POU (0A, négliger les critiques). Si elle échoue, la cible décide de ne pas tirer et elle pourra retenter un jet de résistance au prochain tour pour tenter un tir ou un dunk. Si la cible ne tire pas, elle garde son action et peut faire autre chose (comme une passe par exemple).

SM — 0A / 0A — JG

KAMIKAZE

Si le porteur a le ballon, il peut activé le pouvoir. Le porteur rapporte 1D5 points au score de son équipe. Mais il est immédiatement sorti du terrain pour Risque de mort et l'équipe adverse repart comme s'il y avait eu panier. Le pouvoir ne peut être activé que durant les 10 premiers tours du match.

SM — POU, IA / – — QP

LANCER GLISSANT

Grâce au pouvoir, lorsque le porteur lance le ballon, ce dernier ne peut pas être intercepté, sauf grâce à un pouvoir. Le pouvoir ne marche pas, s'il tire au panier.

SM — YT

LANCER RETARDE

Si le porteur a le ballon et le lance, mais que son jet de ballon ne lui plaît pas, il peut activer le pouvoir. Le lancer est annulé et le ballon lui réapparaît dans les mains. L'action pour lancer le ballon est perdue quand même. Ce pouvoir ne fonctionne pas, si un autre agit sur le ballon lors du lancer (Attraction, Ballon animé) ou s'il est intercepté en plein vol. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — 0A / – — QP

LIMITE

Tant que le pouvoir est actif, les ennemis ne peuvent pas aller ou se téléporter à 3 cases ou moins du panier du camp du porteur. Le pouvoir ne fonctionne pas sur les ennemis déjà à moins de 3 cases du panier, sauf s'ils s'en éloignent. Le pouvoir ne fonctionne plus si le porteur se trouve à 3 cases ou moins du panier.

SM — 0A / – — YT

MALAISE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible ne résistant pas (jet de VIE raté, 0A) a un malaise et est sortie du terrain comme pour une BG.

SM — 0A / – — YT

MALHEUR COMMUN

Si le pouvoir est activé, durant la fin de ce tour ainsi que le prochain, tous les ennemis sur le terrain rateront obligatoirement toute action qu'ils tenteront. Ils ne jetteront même pas de dé. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — POU, IA / 0A — QP

MARTEAU DE DIO

Tant que le pouvoir est actif, le poing du porteur est sous forme de marteau ce qui ne l'empêche pas de jouer la ballon. S'il frappe alors, il ne fait aucun dégât, mais donne des coups de marteau. Si la cible touchée rate un jet de VIE (0A), elle tombe KO sur le sol en lâchant le ballon si elle l'avait, cible inerte. A chaque début de nouveau tour en phase 1, la cible assommée pourra tenter un jet de VIE (0A) pour se réveiller. Après panier ou don d'un point, les cibles assommées se réveillent.

SM — POU, IA / 0A — SM

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

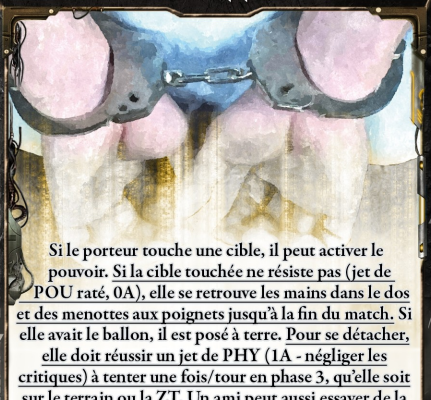
KILLPOWER
BALL

MASOCHISTE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, se frappe elle-même, s'il lui reste 1A. Sinon il ne se passe rien. Le toucher est obligatoirement réussi et la cible fait les dégâts, mais son propre coup ne l'expulse pas.

SM | 0A / – | MS

MENOTTES



Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible touchée ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle se retrouve les mains dans le dos et des menottes aux poignets jusqu'à la fin du match. Si elle avait le ballon, il est posé à terre. Pour se détacher, elle doit réussir un jet de PHY (1A - négliger les critiques) à tenter une fois/tour en phase 3, qu'elle soit sur le terrain ou la ZT. Un ami peut aussi essayer de la détacher (voir la règle au dessus) en étant derrière elle. Attachée, une cible n'a plus de ZA et ne peut jouer le ballon. Mais elle peut faire le reste (déplacement, esquive, activation de pouvoirs). Il ne peut y avoir qu'une personne menottée sur le terrain en même temps.

SM | 0A / – | SM

MENTOR

Grâce au pouvoir, le porteur a +2 en POU

SM | YT

MEURTRE PREMEDITE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible touchée fait BG ou risque de mort un autre gladiateur durant la suite du match, alors elle sera sortie jusqu'à la fin du match comme si elle était en « Risque de mort ».

SM | 0A / – | QP

MINES

Si le pouvoir est activé en choisissant une case vide à vue, alors cette dernière est maintenant minée. Lors de la phase 1 et 2, si un gladiateur passe dessus, il subira 1D5 points de dégâts (Si 5, relancez et rajoutez). En cas de valeur négative, le joueur est BG quelque soit sa valeur. Après explosion la mine disparaît. Sinon elle reste le match. Le pouvoir fonctionne 5 fois/match.

SM | POU, IA / 0A | SM

MIROIR

Tant que le pouvoir est actif, si le porteur subit des dégâts, son agresseur prend simultanément autant de points de dégâts que lui. Idem si le porteur est sorti suite au coup.

SM | POU, IA / 0A | QP

MISANTHROPE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible affectée ne viendra plus se mettre au contact d'un autre joueur jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Si elle est à côté d'un ami ou d'un ennemi, elle restera cible inerte lâchant le ballon, et cela jusqu'au prochain tour, durant lequel elle pourra se déplacer. Il ne peut y avoir qu'un misanthrope en même temps sur le terrain.

SM | 0A / – | QP

MORTIFICATION

Si le porteur met en Risque de mort une cible (en attaque groupée aussi), il peut immédiatement activer le pouvoir. La cible se transforme en apparition sans couleur de maillot en jouant pour l'équipe du porteur jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau en Risque de mort ou BG. Elle ne joue pas le ballon et reste sur le terrain après panier ou don d'un point. Dure jusqu'à la fin du match. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match. A la fin du match, on contrôle si elle est morte ou juste BG en négligeant ce qui lui est arrivée sous forme d'apparition.

SM | 0A / – | MS

MULTIPANIERS

Tant que le pouvoir est actif, le porteur peut marquer autant dans son panier que dans celui adverse. S'il marque dans son propre panier, quelle que soit la distance, cela rapporte un point à son score et l'équipe adverse repart avec le ballon.

SM | POU, IA / 0A | JG

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

MUSELIERE

Tant que le pouvoir est actif, tout ami qui change de camp (qu'il change de couleur de maillot ou pas) tombe dans le coma jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Il est immédiatement enlevé et considéré comme BG. Si c'est le porteur qui change de camp, son pouvoir agit sur lui, puis se désactive.

SM | POU, IA/OA | YT

NO FACE

Si une ou plusieurs cibles amies ou ennemies se trouvent sur la même ligne (même lettre ou même chiffre) que le porteur , en début de phase 3, ce dernier peut activer ce pouvoir. La ou les cibles alignées avec lui sont alors expulsées 1D5 tours chacune, en laissant le ballon sur leur case, si l'une d'elles l'a. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM | POU, IA / – | MS

NON REUSSITE

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue, cette dernière rate obligatoirement ses jets dans les quatre caractéristiques PHY, HAB, POU (sauf si pion réussite obligatoire) jusqu'à la fin du match. Pas la peine de jeter le dé. Le pouvoir marche 1 fois par match.

SM | POU, IA / – | YT

NUIT

Si le pouvoir est activé, la nuit tombe et tous les gladiateurs amis ou ennemis, porteur inclus, sur le terrain se déplacent immédiatement aléatoirement de leur maximum en DEP sans tenir compte des ZA. On passe alors au tour suivant. Le pouvoir marche 2 fois/match.

SM | IA / – | YT

NULLITE

Grâce au pouvoir, lors du calcul de la puissance avant le début du match, on ne tient pas compte du porteur. Il vaut 0 à rajouter à sa puissance (quelque soit son expérience ou sa race selon le mode de jeu). Cela ne l'empêche pas de gagner de l'expérience et d'augmenter ses caractéristiques avec.

SM | MS

ORAGE

Si le pouvoir est activé, un orage éclate immédiatement avant de disparaître. L'entraineur du porteur lance 1D10. S'il tombe sur le numéro d'un joueur présent sur le terrain, ce dernier est immédiatement touché par la foudre et est sorti pour BG. Si chaque entraîneur possède un gladiateur avec ce numéro sur le terrain, les deux sont sortis. Le porteur peut être affecté par son pouvoir.

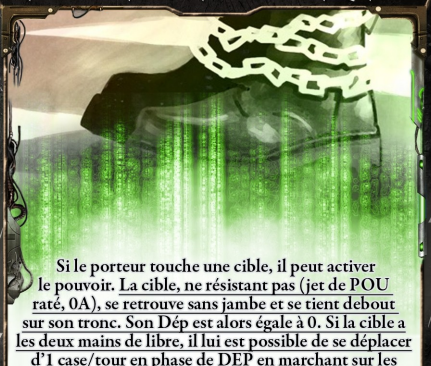
SM | POU, IA / – | QP

PARALYSIE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée est paralysée jusqu'à la prochaine phase d'Action (début de phase 3). Considérez-la comme cible inerte.

SM | OA / – | YT

PAS DE PIED, PAS D'ESTROPIE



Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible, ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), se retrouve sans jambe et se tient debout sur son tronc. Son Dép est alors égale à 0. Si la cible a les deux mains de libre, il lui est possible de se déplacer d'1 case/tour en phase de DEP en marchant sur les mains, mais elle n'aura plus d'Action à ce tour. Cela s'annule après panier, don d'un point, ou retour en ZT. Lorsqu'elle perd ses membres, la taille de la cible diminue de moitié, mais occupe toujours la même place sur le terrain et a la même ZT. En dessous de 80 cm, elle est immédiatement considérée comme BG et reviendra après panier ou don d'un point. Il ne peut y avoir qu'un estropié sur le terrain en même temps.

SM | OA / – | YT

PASSE MURAILLE

Grâce au pouvoir, le porteur peut quitter le terrain en passant par les murs qui l'entourent, ou passer à travers les adversaires. Mais il doit après son Dép se retrouver obligatoirement sur le terrain, sur une case vide. Il peut le faire, même s'il a le ballon. Faites comme s'il était sur des cases quand il est dans un mur, pour visualiser la distance qu'il peut parcourir, car il ne peut pas aller plus loin que sa valeur en DEP. S'il se trouve dans une ZA en début de DEP, s'il rate son jet d'HAB, il ne pourra pas bouger.

SM | OA / – | YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

PENALITE OU GAIN

Si le porteur touche un ennemi, il peut activer le pouvoir. Si la cible touchée ne résiste pas (jet de POU obligatoire raté, 0A), le porteur augmente ou diminue d'un point le score de son équipe ou celui de l'équipe adverse (minimum 0).

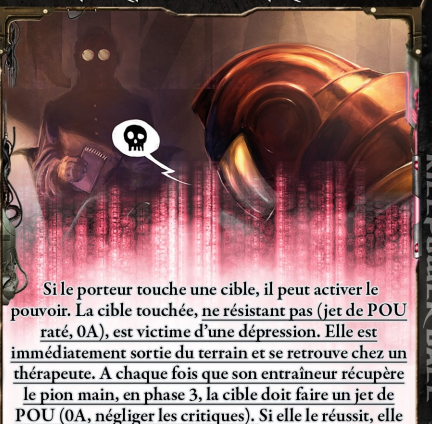
SM — 0A / – — QP

PERTE

Tirez aléatoirement une caractéristique : Jetez 1D5 : 1: BAL, 2: HAB, 3: PHY, 4: POU, 5: VIE. Ce tirage est définitif lors de la création de votre porteur. Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée perd 1 dans la caractéristique tirée (minimum 1) jusqu'au prochain panier ou don d'un point.

SM — POU, IA / – — MS

PERTE DE CONTROLE



Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), est victime d'une dépression. Elle est immédiatement sortie du terrain et se retrouve chez un thérapeute. A chaque fois que son entraîneur récupère le pion main, en phase 3, la cible doit faire un jet de POU (0A, négliger les critiques). Si elle le réussit, elle réintègre son équipe (remis dans sa ZT de manière aléatoire), sinon elle continue sa consultation. Cela dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Chez le thérapeute, la cible est considérée dans le cas VI, TABLE 7.

SM — 0A / – — QP

PERTE D'EXPERIENCE

Si le porteur touche un ennemi, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU raté obligatoirement, 0A), perd immédiatement et définitivement 5 points d'expérience. En perdant de l'expérience, la cible perd aussi son bonus de +1 qu'elle a eu dans une caractéristique. Si une cible n'a pas de point d'expérience, elle n'est pas affectée par ce pouvoir.

SM — 0A / – — QP

PIQUET

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Si la cible touchée ne résiste pas (jet de POU, 0A), elle se retrouve enchaînée par un pied à un piquet situé sur sa case la fin de ce tour plus les 3 suivants. La zone de Dép est réduite à 2 cases autour de celle du piquet. Chaîne et piquet sont indestructibles et l'enchaîné ne peut pas se téléporter. Le pouvoir s'annule si, don d'un point, panier ou si la cible meurt, est BG ou expulsée.

SM — 0A / – — QP

PITIE

Si le porteur touche une cible , il peut activer le pouvoir. Si elle ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), elle est sortie et considérée comme BG. Lorsqu'il active ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire de dégâts.

SM — 0A / – — MS

PLUS PRET DE LA VICTOIRE

Grâce au pouvoir, lorsque le porteur est sur le terrain, tout panier mis par son équipe vaut un point de plus. Ce pouvoir ne peut pas être cumulé si plusieurs gladiateurs de son équipe le possèdent.

FD — JG

POIDS MORT

Grâce au pouvoir, durant sa phase de DEP, si le pouvoir est activé, le porteur peut porter (1A) un ami de n'importe quel poids, situé dans sa ZA, s'il a une main de libre. A la fin de son DEP, le porteur relâche (0A) alors la cible sur une case de sa ZA, avec l'orientation de son choix. Tant qu'il est porté, on néglige la ZA de l'ami. A noter que le porteur peut utiliser son pouvoir dans sa ZT et sur le terrain.

SM — QP

POING

Si le pouvoir est activé, le porteur fait apparaître un poing rétractable sur son torse qui attaque un ami ou un ennemi à vue n'importe où sur le terrain, puis disparaît aussitôt. Si la cible n'évite pas (jet de PHY raté, 1A), elle subit 1D5 points de dégâts (si 5, relancez et rajoutez).

GM — POU, IA / – — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

PORTE BALLON

Grâce au pouvoir, tant que le porteur a le ballon, s'il est touché lors d'une attaque, il ne subit aucun dégât au corps à corps ou à cause de gants de combat. Par contre, il est affecté par les pouvoirs autres qui peuvent causer des dégâts.

SM — MC

POUSSEE

Si le pouvoir est activé, tous les gladiateurs amis et ennemis qui ne résistent pas (jet de PHY raté, 0A, négliger les critiques) sont poussés d'une case du côté de leur camp par un vent violent. En reculant, s'ils se retrouvent dans leur ZP, ils sont immédiatement expulsés s'ils n'en ont pas le droit. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — 0A / PHY, 0A — MS

PRISE DE BALLE

Grâce à ce pouvoir, le porteur lorsqu'il peut prendre le ballon à quelqu'un, il le prend automatiquement en usant 1A. Pas la peine de jeter les dés. PRISE DE BALLE ne fonctionne pas, si un pouvoir est en opposition.

SM — QP

PROTECTION DE RACE

Tant que le pouvoir est actif, les amis, ennemis et apparitions de la même race que le porteur ne peuvent pas l'affecter quel que soit leurs pouvoirs ou leur dégât. En cas d'attaque groupée, on négligera celles des gladiateurs de sa race.

SM — POU, IA / 0A — QP

PUISSANCE MALUS

Si le porteur touche un ennemi, il peut activer le pouvoir. Si l'ennemi touché ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), la puissance de son équipe augmente de 1D5. On recalcule alors le nombre de points à marquer. Ce malus disparaît pour le calcul des points de classement. Lorsqu'il active ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts.

SM — 0A / – — QP

RAPIDITE

Grâce au pouvoir, le porteur a +2 en RAP

SM — QP

RAPPEL

Si le pouvoir est activé alors que l'ennemi portant le ballon se situe dans le camp du porteur, l'ennemi ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), se retrouve téléporté dans son camp sur une case vide au choix de l'entraîneur du porteur, hors ZP. Le ballon, lui, reste sur la case avant téléportation.

JBH — POU, IA / – — YT

RAYON LASER

Si le pouvoir est activé, un canon laser intégré dans le mur du terrain surveille la ligne de séparation des deux camps durant le restant du match. Tout ami ou ennemi qui passe sur la ligne de séparation des deux camps doit jeter 1D10. Sur 6 ou plus, elle fait apparaître un canon laser, qui touche automatiquement tous les joueurs sur la ligne 14, en faisant 1D10 points de blessure. Si la cible tombe négative, elle est sortie pour BG. Si une cible reste sur la ligne 14, elle devra jeter le 1D10, 1 fois/tour en début de phase 1 pour voir si le rayon laser se déclenche. Le pouvoir reste actif le match, sauf s'il est désactivé. Ce pouvoir n'est pas cumulatif (un seul canon laser est actif sur le terrain), mais peut fonctionner avec d'autres pouvoirs, tant que la ligne de séparation des deux camps existe.

SM — POU, IA / POU, IA — YT

RECHANCE DE WES

Grâce au pouvoir, si le porteur tombe pour "Risque de mort" d'une quelconque manière, il est remis dans sa ZT comme un début de match. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM — YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

REUSSITE CRITIQUE

Tant que le pouvoir est actif, si une cible amie ou ennemie, porteur inclus, fait 10 sur 1D10 pour 1A, elle fait forcément une réussite critique. Jetez 1D10 dans le type d'échec correspondant. Note : vous devez posséder l'extension sur les critiques pour gérer ce pouvoir. Si ECHEC CRITIQUE fonctionne déjà, ce pouvoir ne peut pas être activé.

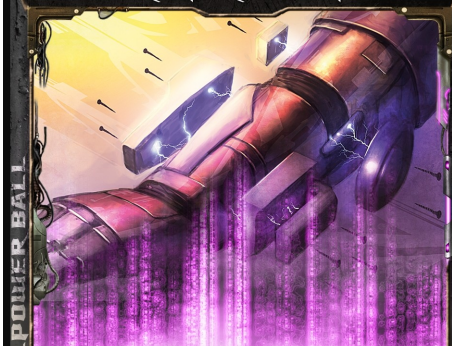
SM | POU, IA / 0A | QP

REMPLACEMENT INSTANTANE

Si le porteur touche un ami, il peut activer le pouvoir. La cible touchée permute immédiatement de place avec l'un de ses amis en ZT, à condition qu'elle occupe le même nombre de case au sol. Lorsqu'il active ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts. Cela ne fonctionne pas sur le porteur du ballon.

SM | 0A / – | YT

RENFORCEMENT



Tant que le pouvoir est actif, chaque fois que le porteur subit des dégâts, cela lui rajoute 1 point de protection. Ce pouvoir est cumulatif, mais s'annule s'il est désactivé, après panier ou don d'un point. A noter qu'il doit d'abord subir les dégâts, avant que le pouvoir fasse effet.

SM | POU, IA / 0A | QP

RENFORCEMENT 2

A chaque fois que le pouvoir est activé, le porteur gagne 1 point d'armure supplémentaire. Le gain est cumulatif et dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point.

SM | POU, IA / – | QP

RENVERSEMENT

Si le pouvoir est activé, le porteur, sans changer de place, change d'équipe avec l'ennemi choisi à vue. C'est immédiat et cela dure le match. Ils changent de couleur de maillot immédiatement et le match continue. La puissance des deux équipes ne change pas avec cet échange. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM | POU, IA / – | MS

REPLICANT

Si le pouvoir est activé, il apparaît à côté du porteur un gladiateur identique à lui-même. Le réplicant a les mêmes caractéristiques que le porteur, mais ne compte pas dans son équipe. Il ne joue pas le ballon, mais ne gagne pas de point d'Exp. Si BG ou risque de mort, le sosie disparaît. Idem, s'il est sorti du terrain pour une raison ou pour une autre, si panier ou don d'un point. Le pouvoir ne fonctionne qu'1 fois/match.

SM | POU, IA / – | MS

REPULSION

Si le pouvoir est activé, l'ennemi ou l'ami à côté du porteur choisi, qui ne résiste pas (raté un jet de POU, 0A), se décale d'une case au choix du porteur.

SM | POU, IA / – | QP

RESISTANCE DE DAMZOM

Grâce au pouvoir, le porteur réussit automatiquement tous ses jets sous la caractéristique VIE sans avoir besoin de jeter de dé.

SM | QP

RETIRAGE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible change alors son pouvoir et en retire un autre à la place aléatoirement. Le changement est définitif. Le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts, lorsqu'il active ce pouvoir. Si le pouvoir disparu de la cible était actif, il s'annule même si c'est un pouvoir automatique. RETIRAGE fonctionne 1 fois/match. Le pouvoir n'a aucun effet sur une cible qui a une protection d'armure ou des gants de combat.

SM | 0A / – | QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

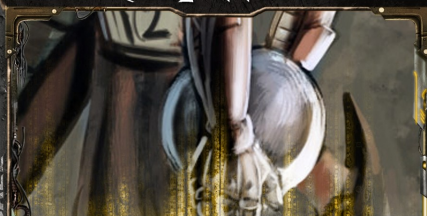
KILLPOWER
BALL

ROULETTE RUSSE

Si le pouvoir est activé, le porteur et un ennemi choisi à vue se retrouvent dans une petite salle. Ils jouent maintenant à la roulette russe avec un colt London en faisant tourner le barillet du 5 coups à chaque essai. Jetez 1D5 pour l'ennemi à ce tour. Le tour suivant, au début de la phase 3, se sera au porteur de jeter 1D5 et ainsi de suite pour chaque tour. Si l'un des deux fait 5, il se fait virtuellement exploser la cervelle et est sorti pour risque de mort. Quant à l'autre, il revient dans sa ZT. Le porteur peut annuler le pouvoir -retour en ZT- si les deux gladiateurs ont lancé le 1D5 autant de fois chacun. Le pouvoir ne marche pas sur un ennemi portant le ballon ou s'il n'y a qu'un ennemi sur le terrain. Si panier ou don d'un point, le pouvoir s'annule.

SM POU, IA / OA YT

RUGBY ET PASSE



Tant que le pouvoir est actif, les passes (à un gladiateur ou sur une case) devront toujours être faîtes en arrière. Si un gladiateur fait un tir en avant ou à un autre sur la même ligne que lui, alors on considère qu'il y a faute et on donne le ballon à l'entraîneur adverse qui le pose sur la case de l'un de ses gladiateurs (si pas de joueurs, sur son panier). Par contre pour tirer au panier, cela ne change rien.

SM POU, IA / – MS

SABLES MOUVANTS

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée s'enfonce dans des sables mouvants jusqu'aux hanches. Au tour suivant, en phase 3, si la cible rate un jet de POU (0A, négliger les critiques), elle s'enfonce jusqu'au cou dans les sables mouvants. Au tour suivant si la cible rate de nouveau un jet, elle est avalée par le sable mouvant et doit réussir un jet de VIE%2 (0A) pour être considérée comme BG, sinon mourir étouffée. Si la cible réussit son jet de POU, elle remonte d'un niveau : si elle en est au hanche, le pouvoir s'annule, si elle en est au cou, elle se retrouve enlisée au hanche. Une cible enlisée jusqu'au hanche, est considérée comme cible immobile. Une cible enlisée jusqu'au cou est considérée comme cible inerte. Le pouvoir ne fonctionne pas sur le porteur du ballon et une cible enlisée ne peut jouer le ballon. Si don d'un point ou panier, le pouvoir s'annule. Il ne peut y avoir qu'un sable mouvant sur le terrain en même temps.

SM OA / – MS

SAC POUBELLE

Si le pouvoir est activé sur une cible, alors cette dernière se retrouve enfermée dans un grand sac poubelle de sa taille. En phase 3, elle pourra tenter de déchirer le sac grâce à un jet de PHY%2 (1A). Le pouvoir dure jusqu'à la fin du match, sauf si panier ou don d'un point. Si la cible a le ballon lors de l'activation du pouvoir, il est posé sur sa case. Dans le sac, la cible immobile est immunisée aux pouvoirs et on ne peut l'attaquer, mais elle ne peut pas se téléporter. De même, elle ne peut attaquer et désactive ses pouvoirs qui ne sont pas automatiques. Il ne peut y avoir qu'un seul sac poubelle sur le terrain en même temps. Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM POU, IA / – QP

SANCTIFICATION

Si le porteur est en risque de mort, il a le droit d'activer ce pouvoir. S'il réussit son jet d'activation (négliger les critiques), il est alors remis dans sa ZT comme si rien ne s'était passé et le pouvoir ne fonctionnera plus du match.

SM POU, OA / – YT

SANGSUE

Si la pouvoir est activé, le porteur se retrouve à côté de la personne de son choix, à vue, sur le terrain. Le pouvoir ne fonctionne pas si le porteur a le ballon.

SM POU, IA / – QP

SAVONETTE

Si le pouvoir est activé, le ballon devient glissant une centième de seconde, comme une savonette. Le gladiateur portant le ballon doit réussir un jet de BAL (0A, négligez les critiques), sinon ce dernier lui échappe des mains et tombe sur sa case.

SM POU, IA / – YT

SILENCE

Si le pouvoir est activé, la cible choisie à vue, qui ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), ne peut pas activer de pouvoir jusqu'au prochain panier ou don d'un point, sauf si ce sont des pouvoirs automatiques ("définit par Grâce au pouvoir"), les gants de combat et les protections accrues. Les pouvoirs déjà actifs le restent sauf si la cible les désactive.

SM POU, IA / – YT

SOLEIL

Tant que le pouvoir est actif, l'armure du porteur est tellement brillante qu'elle cause à tous les ennemis qui l'attaquent -2 en PHY (minimum 1) pour toucher.

SM POU, IA / OA YT

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

SOMMEIL

Si le porteur est touché au corps à corps par une cible amie ou ennemie, il peut activer le pouvoir. Si cette dernière ne résiste pas (jet de VIE raté, 0A), la cible s'endort debout la fin de ce tour, ainsi que le suivant, après avoir fait les dégâts. Elle est alors considérée comme cible inerte sur le terrain. Si BG, panier, ou don d'un point, le pouvoir se désactive.

SM — 0A / – — YT

SORTIE LIBRE

Grâce au pouvoir, durant la phase de DÉP, le porteur, sur le terrain se téléporte où il le souhaite sur une case vide de sa ZT. Cela coûte tout son DEP. Le pouvoir ne fonctionne pas si le porteur a le ballon, s'il est immobile ou inerte.

SM — MS

SPECIALISATION FLUCTUANTE

Si le pouvoir est activé, le porteur peut changer sa spécialisation. A la fin du match, il conservera la dernière spécialisation choisie.

SM — POU, IA / – — QP

SPEEDY

Grâce au pouvoir, le porteur a +1 en DEP

SM — YT

SUCEUR

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible perd 1 point en VIE que le porteur récupère, même si elle est BG ou morte. Le pouvoir ne marche pas si la cible a 1 en VIE. Cela dure jusqu'au prochain panier ou don d'un point et le porteur peut cumuler les points de vie récupérés.

SM — 0A / – — MS

SYMETRIE DIMENSIONNELLE

Le porteur choisit une cible sur le terrain à vue et active le pouvoir. Si la cible ne résiste pas (jet de POU raté, 0A), ils échangent immédiatement leur place comme pour une téléportation.

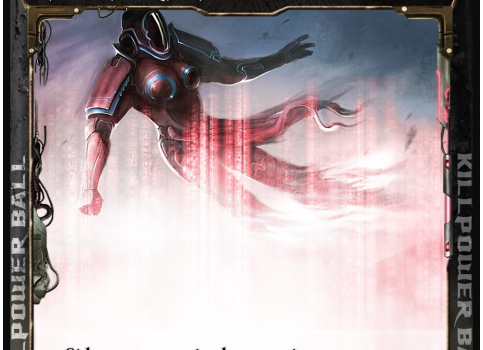
SM — POU, IA / – — QP

TELEPORTATION

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), est téléportée sur une case vide du terrain à vue du porteur. Le pouvoir ne fonctionne pas sur une cible portant le ballon. Lorsqu'il active ce pouvoir, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts.

SM — 0A / – — YT

TELEPORTATION DE L'AU-DELA



Si le porteur active le pouvoir sur sa case en phase 3, durant la suite du match, à la phase 3, il pourra se téléporter du terrain ou la ZT sur cette case pour 0A. Il pourra ainsi le faire pour éviter une attaque, sans que cela ne lui coûte d'action. Le pouvoir ne fonctionnera pas si la case est occupée. Le pouvoir fonctionne sur 1 case/match.

SM — POU, IA / – — QP

TETE CHERCHEUSE

Si le pouvoir est activé, le porteur peut frapper n'importe quelle cible sur le terrain, même s'il ne la voit pas. Il use 1A pour le faire et la cible peut éviter (réussir un jet de PHY, même si elle ne voit pas le porteur, 1A). Le pouvoir fonctionne 3 fois/match.

SM — 0A / – — QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

TRANSPORTEUR

Si le pouvoir est activé, tous les amis sur les cases à côté du porteur ont leur DEP multiplié par 2 lors de leur prochaine phase de DEP. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM POU, IA / – YT

TRICHERIE

Grâce au pouvoir, le porteur peut entrer dans la ZT adverse durant le match et en ressortir comme bon lui semble. Par contre, en début de match, après panier ou don d'un point, il part de sa ZT.

SM YT

TROC DE SOIN

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. Durant la suite du match, tant que le porteur sera sorti pour BG ou Risque de mort, la cible aura en VIE un bonus de (Vie du porteur) si elle est sur le terrain. Lorsque le pouvoir est activé, le porteur n'est pas obligé de faire les dégâts. Ce pouvoir fonctionne 1 fois/match.

SM OA / – QP

TRONCARBRE

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée se transforme en tronc d'arbre durant ce tour et les 3 suivants, cible inerte. Le ballon tombe à terre si elle l'avait. En TRONCARBRE, la cible affectée subira obligatoirement les dégâts au tronc, en tenant compte de son armure. Le pouvoir se désactive, si panier, don d'un point ou si la cible est sortie (ZT, BG, ...). La cible ne peut pas être déplacée ou téléportée sous forme de Troncarbre. Le pouvoir fonctionne 2 fois/match.

SM OA / – MS

VERTIGE

Si le pouvoir est activé sur une cible à vue, cette dernière lâche immédiatement le ballon sur sa case et perd son action, si elle ne l'avait pas utilisé à ce tour des vertiges la prenant. De plus, elle chute à terre. Le pouvoir fonctionne 2 fois par match.

SM POU, IA / OA YT

VIE DE DIEU

Si un ami ou lui-même se retrouve en risque de mort, le porteur, qu'il soit sur ou hors du terrain, peut activer le pouvoir. Au lieu de mort, la cible est alors considérée comme BG. Le pouvoir fonctionne 1 fois/match et doit être activé dans le même tour que la personne qui est en risque de mort, sinon il ne fonctionne pas. Marche aussi sur le porteur s'il est en risque de mort.

SM OA / – QP

VIL PARTAGE

Tant que le pouvoir est actif, le porteur produit l'un des deux effets suivants. S'il veut changer pour l'autre, il devra désactiver le pouvoir pour le relancer ensuite.
- Tous les ennemis sur la case à côté du porteur font les mêmes dégâts que lui, annulant leur gants de combat s'ils en ont.
- Tous les ennemis sur une case à côté du porteur ont la même protection que lui, annulant leur protection accrue s'ils en ont une.

SM POU, IA / OA YT

VISIBILITE ACCENTUEE

Si le pouvoir est activé sur un ennemi à vue, durant la suite du match, tout gladiateur et apparition attaquant la cible affectée aura +1 en PHY pour réussir son jet. Cela dure tout le match, mais le pouvoir ne peut être fait qu'1 fois/ennemi.

SM POU, IA / – QP

VOLEUR

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible a son équipement magique qui disparaît jusqu'à la fin du match. Le pouvoir fonctionne 1 fois/ match.

SM OA / – QP

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

ZA ELASTIQUE

Tant que le pouvoir est actif, le gladiateur aura une ZA de deux cases de long autour de lui.

SM — POU, IA / OA — YT

KILLPOWER BALL

ZERO ABSOLU

Si le porteur touche une cible, il peut activer le pouvoir. La cible touchée, ne résistant pas (jet de POU raté, 0A), se retrouve à 0 point de protection jusqu'au prochain panier ou don d'un point. Le porteur ne fait pas de dégâts lorsqu'il active ce pouvoir.

SM — OA / – — QP

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

BLUFF

Jouez cette carte lorsque vous voulez bluffer.

KILLPOWER BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL

KILLPOWER
BALL