

ONE PAGE BATTLE ROYALE

Dans **One Page Battle Royale**, vous êtes lâché sur une île avec un seul objectif : être le dernier en vie. Les alliances seront brèves et à la fin, il n'en restera qu'un !

Materiel : 2D6, Pions de couleurs.
Pour : 1 à 10+ joueurs.
Temps : 5 à 30 minutes.
Conception : Florian Seemüller
Version : 17.03.2021

Règles

0) Mise en place : Chaque joueur lance 2D6 et place son pion sur la zone de la carte correspondante au résultat. Le joueur le plus jeune commence puis tournez dans le sens horaire. Au prochain tour, le joueur à la gauche du premier, commence. Tous les dégâts reçus sont seulement appliqués à la fin des phases **1)** et **3)**. Chaque joueur commence avec **2PV** et **Mains-nues [8+/-1PV]** (ne compte pas comme un objet). Un joueur qui a 0PV ou moins est retiré de la partie.

1) Chaque joueur peut **fouiller** la zone pour obtenir du matériel ou **se battre** pour blesser un concurrent.

Fouiller : Un joueur peut choisir de ne pas se battre et chercher du matériel dans la zone. Il lance 2D6 et gagne l'objet correspondant sur la **table de fouille**. Il ne peut porter que 2 objets à la fois. Certains objets sont consommés immédiatement.

Se battre : Un joueur peut choisir un autre joueur de sa zone comme cible et tenter de le blesser. Son action réussit sur un résultat des 2D6 égal ou supérieur au chiffre indiqué sur l'arme (*Sabre [6+/-1PV]*) et inflige le nombre de dégâts indiqués sur l'arme (*Sabre [6+/-1PV]*). Un joueur qui élimine un autre dans la même zone que lui peut récupérer ses objets.

2) On lance 2D6 et la zone correspondante sur la carte devient gazée. Si la zone est déjà gazée, on relance. On saute la phase **2)** quand les 11 zones sont gazées.

3) Chaque joueur peut **déplacer** sur une zone adjacente à la sienne ou **rester sur place**. Une fois que tout le monde s'est déplacé, chaque joueur se trouvant sur une zone gazée perd 1PV. Une fois que tout le monde a joué, le tour prend fin, revenez au point **1)**.

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur dans la partie.

Il est possible que la partie se termine par une double élimination.

Ajouter des PNJ : (Personnages Non Joueur)

Vous pouvez ajouter des pions pour simuler des joueurs supplémentaires. Un PNJ n'a qu'1PV.

Lorsqu'un joueur se bat contre un PNJ, il perd 1PV s'il rate son attaque. Battre un PNJ le retire de la partie et permet au joueur de faire trois jet sur la **table de fouille** et d'en garder un.

Les PNJ se déplacent toujours vers le joueur le plus proche mais évitent les zones gazées si possible. En cas de doute ou de paradoxe dans les règles, repositionnez le PNJ en lançant 2D6.

Table de fouille

2. Kit de camouflage : (immédiatement), Vous ne pouvez pas être attaqué jusqu'à votre prochain tour.

3. Armure : Ignore la prochaine attaque (sauf gaz).

4. Jet Pack : Allez dans la zone de votre choix au prochain déplacement. Utilisable qu'une fois.

5. Masque à Gaz : Ignore la prochaine zone gazée.

6. Sabre : [6+/-1PV].

7. Nourriture : (immédiatement), Soigne 1PV.

8. Grenade : [6+/-2PV] Utilisable qu'une fois.

Sur un 2, l'utilisateur explose (retiré de la partie).

9. Bidon de Gaz : [6+/-1PV] Utilisable qu'une fois.

Gaz la zone. Absorbé par le Masque à Gaz.

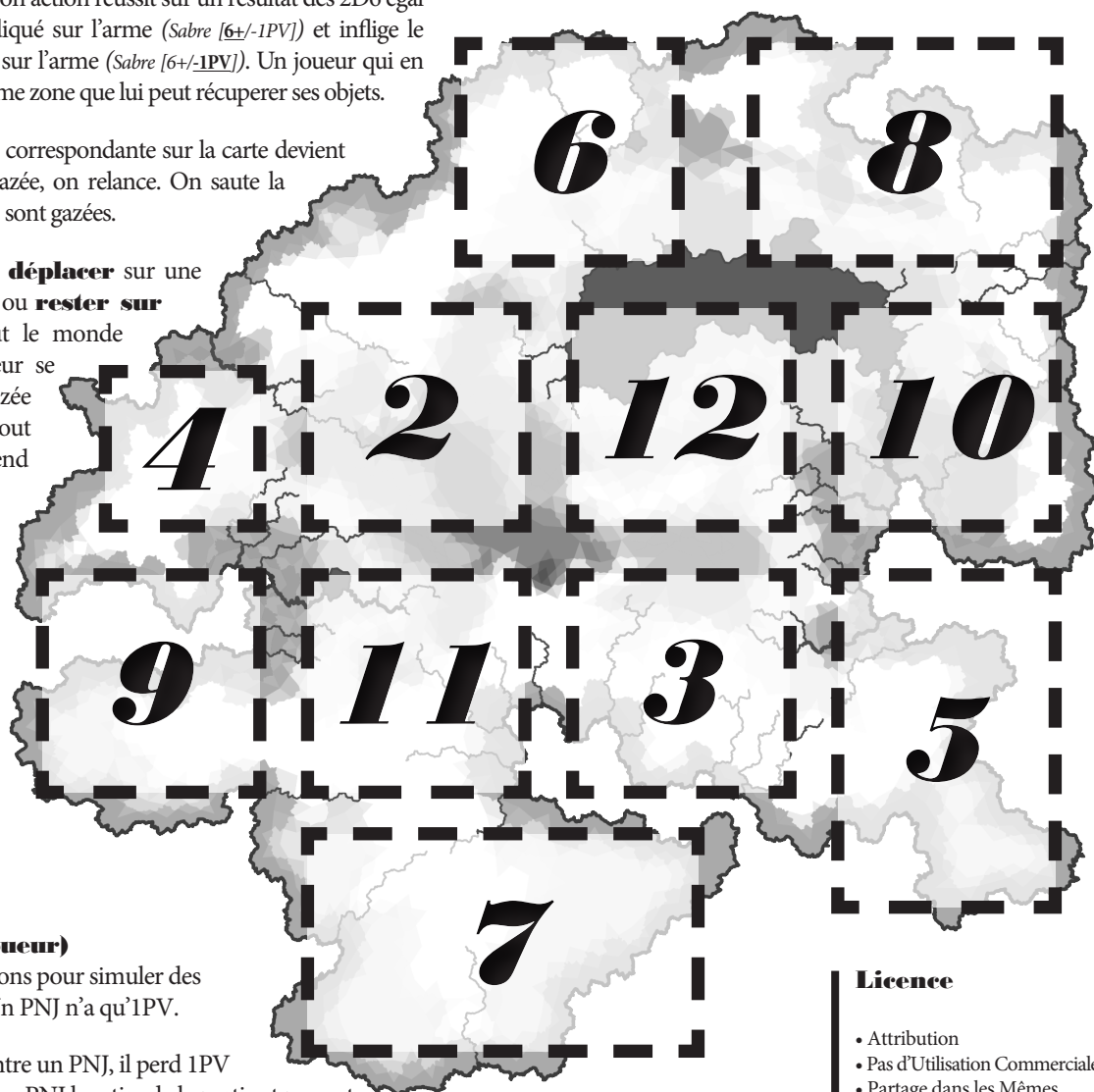
10. Fusil à lunette : [6+/-1PV]

Peut attaquer dans une zone adjacente.

11. Tronçonneuse : [4+/-1PV].

12. Lance-missile : [6+/-2PV]

Sur un 2, l'utilisateur explose (retiré de la partie).



Licence

- Attribution
- Pas d'Utilisation Commerciale
- Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International

