

SPONSORS

REGLES BETA 1.01 de Sylvain Mayet

I.1. INTRODUCTION

Une équipe coûte chère et il faut de l'argent pour l'entretenir. Il faut donc trouver un sponsor : une société qui souhaite être représentée sur le terrain grâce à des logos sur les maillots des gladiateurs et en publicité holographique avant le début du match, pendant et après.

Une même équipe ne peut avoir qu'un seul et unique sponsor avec lequel elle passe un contrat.

Sachez que pour avoir un sponsor, il faut tout d'abord payer une certaine somme pour passer un avenant. Ensuite, il faudra obéir aux règles du sponsor et si vous les respectez durant un certains nombres de matchs, vous toucherez la prime du sponsor.

Une équipe qui débute à le droit à un sponsor gratuit qui coûte moins de 1000 com pour l'avoir.

Si les clauses du sponsors ne sont pas respectées, le sponsor casse immédiatement son contrat et vous ne toucherez rien. Il est aussi possible de payer une prime d'arrêt pour casser votre contrat avec une société avant le temps prévu. En effet, vous pouvez avoir envie de changer de sponsor entre deux matchs.

Il est évident que l'on gèrera ses règles sur les sponsors entre les matchs, pas en plein milieu.

Il est possible d'emprunter à la banque pour payer l'avenant d'un sponsor. Mais vous lui devrez 100% d'intérêts.

Si vous ne remplissez pas le contrat avec un sponsor, vous ne pourrez pas l'avoir comme prochain sponsor. Il vous faudra changer entre temps car il refusera qu'une équipe ayant échoué dans son contrat le reprenne aussitôt.

Les sponsors peuvent être choisis par plusieurs équipes sans qu'il n'y ait conflit d'intérêt pour eux, s'il y en a pour les deux équipes qui s'affrontent. En effet, si le sponsor décide que l'équipe doit gagner pour remporter la prime, une des deux ne gagnera pas la prime.

I.2. EXPLICATION

Pour chaque sponsor, il est indiqué :

1. Le numéro du sponsor.
2. Le nom et la description du sponsor
3. Le prix (l'avenant) du sponsor
4. La durée avant la prime
5. Le gain (la somme versée) si contrat rempli.
6. La ou les règles du contrat.

I.3. LISTE DES SPONSORS

1. ADELA

Protège-slip
Avenant : 500 com
Durée : 3 matchs
Gain : 3000 com
Contrat :

- N'avoir que des femmes dans son équipe durant la période du contrat. Si un gladiateur masculin rejoint l'équipe, le contrat est rompu. Le sexe des apparitions est négligé.

2. SEX'N'PILE

Société pharmaceutique fabricant des produits pour la sexualité masculine.
Avenant : 750 com
Durée : 3 matchs
Gain : 3000 com
Contrat :

- N'avoir que des hommes dans son équipe durant la période du contrat. Si un gladiateur féminin rejoint l'équipe, le contrat est rompu. Le sexe des apparitions est négligé.
Les robots sont considérés comme sans sexe.

3. HUMAIN & CIE

Société médicale de lifting et d'opération humaine.
Avenant : 1000 com
Durée : 5 matchs
Gain : 5000 com
Contrat :

- N'avoir que des humains dans son équipe durant la période du contrat. Si un gladiateur autre que humain rejoint l'équipe, le contrat est rompu. La race des apparitions est négligée.

4. MORTIS IN PEACE

Société d'enterrement avec crémation
Avenant : 2000 com
Durée : 5 matchs
Gain : 5000 com
Contrat :

- Tuez durant chaque match du contrat au minimum 3 gladiateurs qu'ils soient de votre équipe ou de l'équipe adverse.

5. CLERCEL

Société de grande distribution
Avenant : 500 com
Durée : 3 matchs
Gain : 2000 com
Contrat :
- Gagner 2 matchs sur les trois prévus dans le contrat.

6. SPEED'N'ROCK

Société spécialisée dans le domaine musical sur Internet.
Avenant : 500 com
Durée : 1 match
Gain : 1000 com
Contrat :
- Gagner le match.

7. ARGH !!

Société de fabrication de produits de premier secours.

Avenant : 500 com

Durée : 5 matchs

Gain : 8000 com

Contrat :

- Avoir durant deux matchs plus de morts que l'équipe adverse.
- Gagnez au moins 2 matchs sur les 5.

8. SPORT ET LOISIR

Société de fabrication de matériel sportif en tout genre

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com + 100 com par panier mis (supplémentaires sur la durée du contrat) + 500 com (par matchs gagnés au dessus de 1).

Contrat :

- Gagnez au minimum un match
- Marquer un total de 4 paniers durant la totalité du contrat. Ces 3 paniers doivent être mis dans le panier adverse.

9. BASKET POWER

Société fournisseuse des ballons à Killpower Ball et de vêtements de sports (armure, équipement technologique).

Avenant : 500 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Marquez durant la totalité du contrat plus de points que l'équipe adverse avec au minimum 1 point de plus que l'équipe adverse.

10. LOOSER

Ligne de vêtement ultra light pour personne dans le besoin

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 2 000 com

Contrat :

- Abandonner le match
- Avoir plus de morts que l'équipe adverse.

11. SOS ANTIRACISME

Association de lutte contre le racisme contre les personnes de petites et grandes tailles.

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- N'avoir que des personnes dans son équipe de moins 1m50 ou de plus de 4 mètres. Si un gladiateur d'une taille entre 1m50 à 4 mètres rejoint l'équipe, le contrat est rompu. Les apparitions sont négligées.

12. NAIN DE JARDIN

Association de lutte pour la reconnaissance des gens de petites tailles dans la société actuelle.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- N'avoir que des personnes dans son équipe de moins 1m50. Si un gladiateur d'une taille d'1m50 ou plus rejoint l'équipe, le contrat est rompu. Les apparitions sont négligées.

13. WINNER'S & CIE

Produit d'entretien de la maison

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 1 000 com + 500 com par match gagné au dessus de 1.

Contrat :

- Gagnez au moins un match.

14. ESG (Ecole Supérieure des Gagneurs)

Ecole pour former les grands bureaucrates de la société d'aujourd'hui

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Gagnez au moins 3 matchs

15. SAINTE CROIX

Culte puisant ses origines dans le catholicisme qui s'inspire des rites miraculeux.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Avoir un gladiateur qui fait un échec ou une réussite critique par match (grâce au dé ou grâce à un pouvoir).

16. PANTHERE

Société de voiture de luxe et de vitesse.

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 1 0000 com

Contrat :

- Gagnez au moins 2 matchs
- Tuez au minimum un guerrier dans l'équipe adverse par match (non ressusciter bien sur).
- N'abandonnez aucun match durant le contrat.

17. COCOTTE EN FOLIE

Société de vente de Gallinacées élevée en batterie

Avenant : 1000 com

Durée : 2 matchs

Gain : 1500 com + 500 com par paniers mis au dessus de 6.

Contrat :

- Marquez 3 paniers à chaque match (dans son panier ou dans celui adverse).

18. SMIG

Société Mondiale de l'Industrie Sidérurgique

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 20 000 com

Contrat :

- Gagnez les 5 matchs

19. MORGUELIGUE

Société spécialisée dans la crémation et l'enterrement

Avenant : 2000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 8 000 com + 100 com par gladiateurs tués durant la totalité du contrat (amis comme ennemis).

Contrat :

- Gagnez au moins 1 match
- Tuez au moins 6 joueurs d'une même équipe durant un match.

20. SELGEM

Association de lutte contre la mondialisation et la domination des entreprises

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com + 500 par capitaine tué.

Contrat :

- Gagnez au moins un match
- Tuez un capitaine adverse durant le temps du contrat
- Gagner face à une équipe de puissance supérieure (au moins 1 match).

21. MAFIA

Société de vente de produit de consommation dangereux (alcool, drogue, ...).

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 8 000 com + 2000 com pour chaque match gagné au dessus de 1.

Contrat :

- Acheter une tricherie à chaque match durant la totalité du contrat.
- Gagnez 1 match minimum durant le contrat.

22. IN'DROGUE

Association de lutte contre toutes les sortes de dépendance

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1 000 com + 500 com par gladiateur expulsé au dessus de 1 (ennemi uniquement, négliger les apparitions).

Contrat :

- Faire 1 expulsé dans l'équipe adverse durant le match.
- Si l'équipe adverse abandonne, on considère que le contrat est rempli pour ce match.

23. VIRUSWALL

Société de protections contre les virus

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 2 000 com

Contrat :

- Durant la totalité du contrat, à chaque match, les ennemis ne doivent pas entrer dans le camp de l'équipe ayant ce sponsor durant les 5 premiers tours (apparition négligée).

24. RAPIDO

Entreprise mondiale de livraison à domicile

Avenant : 1000 com

Durée : 4 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Les 4 matchs doivent être finis en moins de 26 tours (26 non inclus).

25. PHONE MOBIL

Société mondiale de téléphonie mobile

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Avoir, au bout de la période, 10 points de classement supplémentaires.

26. BOURSICOT

Société gérant la bourse mondiale

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Vous devez acheter au moins un gladiateur après chaque match à la bourse (soit au minimum 3 pendant le contrat).
- Ne pas emprunter d'argent à la banque et avoir un compte en banque toujours positif.

27. TERRA

Pays le plus riche du monde de Killpower Ball qui se permet d'être représenté par une équipe.

Avenant : 2000 com

Durée : 10 matchs

Gain : 50 000 com

Contrat :

- Gagnez 5 matchs d'affilés.

28. METAL MILITIA

Ecole de formation des grands chefs politiques et militaires

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- L'entraîneur doit changer de capitaine à chaque match (jamais le même durant la totalité du contrat).
- Ne pas perdre son capitaine pour mort (à moins qu'il soit ressuscité).

29. SPR

Société de production robotique affiliés à l'entretien et aux tâches ménagères.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 6 000 com

Contrat :

- Avoir au moins 5 roboïdes dans son équipe à chaque nouveau match.

30. HACKERS

Société de recrutement de hackers pour tester les protections informatiques dans les multinationales.

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 6 000 com

Contrat :

- Avoir au moins un gladiateur expulsé par match.
- Avoir un gladiateur expulsé durant au moins 10 tours (peut être le gladiateur du premier cas).
- Si l'équipe adverse abandonne, on considère que le contrat est rempli pour ce match.

31. ELIMINAT

Société de destruction massive d'insectes ou d'animaux parasites.

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1500 com

Contrat :

- Créer un trou noir durant le match.

32. HOM'MOBIL

Entreprise de remplacement de personnel dans tous les secteurs du monde du travail.

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 8 000 com

Contrat :

- Au total du contrat effectué, le total des points d'expérience de tous les gladiateurs de l'équipe doit avoir augmenté de 50. (Notez la valeur de départ et vérifiez après les 5 matchs pour voir si le contrat est rempli).
- Avoir au moins 3 gladiateurs avec plus de 9 points d'expérience lors de la prise du sponsor.

33. COUP DE VENT

Société de déménagement

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- L'entraîneur doit vendre la totalité de ses gladiateurs après un match, enfin ceux encore vivant. Le gain est donné si l'équipe change de joueurs lors du troisième et dernier match remplissant le contrat.
- Ne jamais acheter de gladiateurs à la bourse.

34. OFNI

Ligue de défense pour les races humanoïdes autres que les humains.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- N'avoir aucun humain dans son équipe. Si un joueur humain rejoint l'équipe, le contrat est perdu immédiatement.

35. HOSPITALISATION KPB

Société de soin à domicile pour les anciens joueurs de Killpower Ball

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- Faire au moins deux BG à chaque match du contrat. Les BG peuvent être dus à des pouvoirs magiques ou à la table 9.

Note : un nain qui ne sort pas du terrain, n'est pas considéré comme BG.

- Si l'équipe adverse abandonne, on considère que le contrat est rempli pour ce match.

36. BIP-BIP

Société de transport rapide à travers le monde

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- Gagner au moins deux matchs en moins de 10 tours (10 inclus).

37. OBJECTIF GAGNE

Société de management du personnel dans les grandes entreprises

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1 500 com

Contrat :

- Durant le match, tuer le gladiateur choisi par le hasard. Si l'équipe adverse abandonne, on rembourse l'avenant. En début de match, choisissez un joueur de l'équipe adverse dans sa ZT aléatoirement que vous devez absolument tuer (sans résurrection possible). Ce choix reste caché et ne doit pas être divulgué à l'équipe adverse.

38. TOUS HUMAINS

Ligue de défense pour les races humanoïdes.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 6 000 com

Contrat :

- Ne jamais utilisé les capacités spéciales des races autres que les humains, à part leur équipement.

42. PIL ET FACE

Multinationale gérant les jeux d'argent

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1 000 com

Contrat :

- Ne pas faire match nul avec l'équipe adverse.

43. OPTIQU'ILL

Société de fabrication de verre de vue ultra technologique

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Durant la durée du contrat, les gladiateurs de l'équipe doivent obligatoirement localiser la tête (avec une arme de jet ou une arme de contact), sauf si cela n'est pas possible pour une raison indépendante des joueurs. Si un joueur change de camp en gardant sa couleur de maillot et s'il ne localise pas, le contrat est rompu.

44. AUTHENTIQUE

Société de vente de produits uniques ou rares

Avenant : 2000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 6 000 com

Contrat :

- Durant la durée du contrat, l'entraîneur ne doit pas remplacer aucun joueur, ni aucune de leur affaire magique. Si l'un de ses gladiateurs casse son affaire magique, il devra obligatoirement s'en payer une nouvelle. Le contrat sera alors rompu.

- Si des gladiateurs sont morts dans l'équipe, rachetez de nouveaux joueurs uniquement en bourse.

45. ANIMALAND

Société de protection des animaux sauvages

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Avoir une apparition à chaque match

- Ne pas abandonner de match

- Finir tous les matchs avec au moins trois gladiateurs encore vivants dans l'équipe.

- Si l'équipe adverse abandonne, on considère que le contrat est rempli pour ce match.

46. RIEN A CRAINDRE

Société d'assurance

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 2 500 com

Contrat :

- Abandonner ou perdre le match

- Jouer au moins 10 tours.

47. ECOPAIX

Association contre la violence et la guerre dans le monde et le sport Killpower Ball

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Ne jamais tuer de joueurs adverses durant la durée du contrat. Négligez les apparitions.

- Gagner au moins deux match.

- Ne pas abandonner de match.

48. MINIM

Association de protection pour la défense de l'environnement et de la nature.

Avenant : 500 com

Durée : 2 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- N'avoir aucun gladiateur avec des mutations. Si un mutant rejoint votre équipe durant un match pour une raison ou une autre, le contrat est rompu. Négligez les apparitions.

49. ISOSOC

Société informatique mondiale pour l'uniformisation des systèmes existants

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Avoir le même score que l'équipe adverse en fin de match sur au moins 2 matchs du contrat (mais pas forcément faire match nul).

- Gagner au moins 1 match

- Ne pas abandonner de match.

50. UNO

Société de gestion de l'argent virtuel des forçats dans le monde de Killpower Ball

Avenant : 2000 com

Durée : 10 matchs

Gain : 30 000 com

Contrat :

- Etre premier au classement général à la fin du contrat.
- L'équipe ne doit pas débiter première du classement général.

51. UNI

Association gérant les inégalités sociales entre le personnel des entreprises et de la société

Avenant : 500 com

Durée : 1 matchs

Gain : 1000 com

Contrat :

- Avoir encaissé le même nombre de panier que l'équipe adverse quelque soit le résultat du match.

52. CATASTROPHIA

Entreprise d'assurance contre les catastrophes naturelles.

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Avoir un compte en banque négatif durant la totalité du contrat. Entre chaque match, la recette positive doit être dépensée pour qu'au prochain match, le compte en banque soit négatif.
- Ne pas abandonner de matchs.

53. HOPITALISME

Société publique de soin pour les pauvres et les démunis

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 2500 com

Contrat :

- Vous ne devez ni perdre, ni abandonner le match.
- Vous ne devez avoir aucun BG durant tout le match (à cause de blessure ou de pouvoir).

54. SAV

Société d'aide et de valorisation pour les personnes en grandes difficultés.

Avenant : 1000 com

Durée : 2 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Vous devez gagner au moins un match.
- Vous devez avoir au moins 5 gladiateurs et apparitions sur le terrain durant la période du contrat. Pas moins de 5 à chaque tour de jeu. Le contrat est perdu si vous ne remplissez pas cette clause plus de deux tours d'affilés.

55. NATUREL

Association qui prône la race bipède et se battant contre la robotisation de la société

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Pas de robot dans l'équipe
- Pas de matériel technologique (voir l'extension du même nom).

56. NOHUMANE

Association de défense des personnes handicapées et mutantes

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- N'avoir que des mutants dans l'équipe. Si un gladiateur change de camp durant un match et qu'il n'est pas mutant, vous perdez votre contrat.

57. BROCANTE

Association de lutte pour le recyclage et l'utilisation de bien au lieu de sa destruction

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 4 000 com

Contrat :

- Changer d'affaire magique sur au moins 3 de vos gladiateurs à chaque match. Si vous le faites au troisième match, vous remplissez votre contrat.

58. BASTONPRIMO

Association refusant l'utilisation d'objets magiques durant les matchs (prétextant le manque de violence de cette catégorie).

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 4 000 com

Contrat :

- Pas d'objet magique dans l'équipe.

59. ANNIMURERIE

Association refusant les armures durant les matchs de Killpower Ball pour plus de spectacle et de gore.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Pas d'armure magique dans l'équipe.

60. CONTACT NON ETABLI

Association contre la violence physique refusant les armes de contact trop gores durant les matchs de Killpower Ball.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 4 000 com

Contrat :

- Pas d'arme de contact magique ou normale dans l'équipe.

61. TOUCHE-TOUCHE

Association refusant les armes de jet durant les matchs de Killpower Ball pour plus de spectacle et de physique.

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 4 000 com

Contrat :

- Pas d'arme de jet magique ou normale dans l'équipe.

62. VIT'FAIT

Entreprise de nettoyage de société industrielle

Avenant : 1000 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- Vous devez faire durer les 3 matchs du contrat au minimum 20 tours.

63. PREHISTORIC

Association prônant le droit de jouer comme au bon vieux temps, donc sans la technologie informatique.

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1 500 com

Contrat :

- Jeu sans affaire magique. Les 7 gladiateurs ont bien des affaires magiques, mais quand ils rentrent dans leur ZT en début de match, ils ne doivent avoir que leurs affaires normales. Si vous sortez vos armes magiques ou les utiliser, si vous portez votre armure magique, vous perdez votre contrat.

64. PARA

Entreprise de vente de vêtements, d'équipements et d'affaires magiques, mises au point pour les matchs de Killpower Ball.

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 3000 com

Contrat :

- Pour réussir le match, vos gladiateurs ne doivent pas toucher le ballon durant le match. Si vous partez avec, vous devez le lâcher sur le terrain sans être encore rentré sur le terrain (à partir de votre ZT). Si vous touchez le ballon rien qu'une fois, le contrat est perdu. Pour réussir ce contrat, il faudra soit abandonner le match, soit le perdre, soit le gagner en exterminant l'équipe adverse.....

- Faire 10 tours de matchs minimum.

65. BOURSE AND CO

Entreprise de gestion de fond monétaire pour la bourse.

Avenant : 500 com + MISE

Durée : 1 match

Gain : Voir explication dans contrat.

Contrat :

Il n'y a aucun contrat. Investissez de l'argent dans la bourse et voyez si cela vous rapporte. Il n'y a pas de mise maximum.

A la fin du match, vous jetez 1D10 crédit et 1D10 déficit.

Vous soustrayez le D10 crédit au D10 déficit et vous obtenez un chiffre positif ou négatif : Cela augmente ou diminue votre mise de ce nombre (en pourcentage).

- Si vous gagnez, ajoutez 5 à votre D10 crédit.

- Si vous perdez ajoutez 5 à votre D10 déficit.

- Si vous faites match nul, aucun bonus ou malus.

- Si vous abandonnez le match, jetez uniquement le D10 déficit. C'est votre % de perte sur votre mise.

Exemple :

J'ai misé 10000 com en bourse (+500 de coûts).

Je gagne le match. Je jette donc (1D10+5 de bénéfice)-1D10 de définit.

D10 de bénéfice = 3

D10 de déficit = 2

J'obtiens donc une augmentation de ma mise de $(3+5)-2 = 6\%$

Je gagne donc 600 com grâce à cette mise en bourse.

Note : Il n'y a aucun rapport entre le pari et la mise.

66. FSF

Association famille sans frontière se battant pour la reconnaissance de la famille et de ses acquis.

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Aucun de vos gladiateurs ne doit s'automutiler.

- Aucun de vos gladiateurs ne doit frapper un ami (joueur de la même couleur de maillot).

- Aucun de vos gladiateurs ne doit frapper une apparition qui joue avec votre équipe.

67. NOZP

Association se battant pour la non existence des ZP sur les terrains de Killpower Ball

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 2 000 com

Contrat :

- Vos gladiateurs n'iront pas dans les ZP des deux équipes durant la durée du match.

- Vos gladiateurs ne doivent pas traverser une ZP.

68. ARCHEPROTECTION

Service d'avocat qui aide pour la gestion des biens en cas de liquidation judiciaire.

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1500 com

Contrat :

- Faire abandonner l'équipe adverse.

69. LES FIVES

Association de fans pour la restructuration des Jackson five cryogénisés depuis leur décès.

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Ne jouer qu'avec 5 gladiateurs tous vos matchs. Les 2 autres ne jouent mais vous devez les avoir dans l'équipe. Si un gladiateur vous rejoint durant un match et vous vous retrouvez à 6 un cours instant dans l'équipe qui joue le match, le contrat est rompu.

70. ANNULPARIAT

Association se battant pour l'exclusion des paris dans les matchs de Killpower Ball

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

Vous ne devez jamais parier lors de vos matchs.

71. EXCELLENCE

Entreprise mondiale d'hôtel de grand standing.

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Etre premier du classement général lors de la prise du contrat.

- Restez premier au classement général à la fin du contrat.

72. VIEL'AGE

Société de prise en charge des personnes du quatrième âge.

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 20 000 com

Contrat :

- Votre équipe doit avoir une ancienneté de 5 matchs pour prendre ce sponsor.

- Votre équipe devra avoir au minimum un point de classement à la fin du contrat.

- Votre équipe doit avoir plus de points de classement à la fin du contrat qu'au début.

- Le total d'expérience de votre équipe entre les matchs doit être au minimum à 100. Si à la fin du match, après avoir rajouté les points d'expérience, le total fait moins de 100, le contrat est rompu. Une vérification sera faite aussi avant le début du match.

73. ZERO DEFAULT

Entreprise de lutte contre les contrefaçons et les imitations.

Avenant : 1000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 20 000 com

Contrat :

- Pour avoir le droit de prendre ce sponsor, vous devez avoir 0 point de classement.
- Après vos 5 matchs, vous devez avoir au moins 1 point de classement.
- Les pouvoirs de vos guerriers doivent être au minimum F1, F2 ou F3. Si vous tirez un gladiateur avec un pouvoir F0, votre contrat est rompu.

74. NOPOINT

Entreprise de paris sportifs pour la population.

Avenant : 500 com

Durée : 2 matchs

Gain : 3 000 com

Contrat :

- Ne pas encaissé de point au score durant la durée du contrat.

75. SPECIALISTE

Société de personnels spécialisés dans tous les domaines

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Tous vos gladiateurs doivent avoir 5 points d'expérience au minimum. Si vous prenez un débutant, votre contrat est rompu.
- Vous devez à la fin du contrat n'avoir que des gladiateurs avec au minimum 15 points d'expérience.

76. TRIO AND CO

Groupe de 3 musiciens très célèbres, adorant le KILLPOWER BALL. Ils se proposent donc de sponsoriser une équipe. UNE SEULE EQUIPE ne pourra être sponsorisée par ce sponsor. Alors attendez qu'il se libère.

Avenant : 333 com

Durée : 3 matchs

Gain : 3333 com

Contrat :

- Vous ne devez jouer qu'avec 3 gladiateurs sur le terrain (négliger les apparitions). Si un gladiateur vous rejoint durant un match et change de couleur sur le terrain, votre contrat est rompu.

77. EDR

L'encyclopédie des records est une entreprise d'homologation de tous les records les plus fous dans l'univers de Killpower Ball. (il est inutile de prendre ce sponsor, si vous ne tenez pas à jour la feuille de record qui est sur le site).

Avenant : 1000 com

Durée : 1 match

Gain : 2 000 com

Contrat :

- Réussir un contrat dans la liste de la feuille des records. Ne prenez pas ce record si vous ne pensez pas battre un record déjà établi....

78. JUSTICE FOR ALL

Société de juges s'occupant de traiter les dossiers des joueurs de Killpower Ball dans leur monde réel.

Avenant : 2000 com

Durée : 5 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- Acheter une tricherie à chaque match (ANTITRICHERIE est acceptée).
- Avoir plus de 2 guerriers avec du matériel technologique
- Avoir au moins 1 mutant dans son équipe la durée du contrat (on vérifiera à la fin d'un match si l'équipe répond bien à tous ces contrats).
- Ne pas avoir de gladiateur qui se fait expulser.

79. NUCLEAR

L'armée nationale d'un pays a décidé d'investir dans l'univers de Killpower Ball

Avenant : 500 com

Durée : 2 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Avoir au moins 4 gladiateurs avec du matériel technologique qui commence le match.
- Tuer ou faire BG au moins 3 ennemis par match (un même gladiateur peut être comptabilisé plusieurs fois). Sinon le contrat est rompu à la fin du match.
- Gagnez au moins un match sur les 2.

80. BANQUE YAMTE

Entreprise sur le placement d'argent.

Avenant : 500 com

Durée : 5 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Avoir toujours 5000 com sur son compte durant la totalité du contrat. Prévoyez un pécule que vous ne toucherez jamais.

81. BADEPAGNE

Association pour des matchs avec sans panier. Oui on appelle cela une bataille militaire !!

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 10 000 com

Contrat :

- N'encaisser aucun panier durant la durée du contrat. Oui, pour montrer que cela ne sert à rien d'en avoir !!

82. APRESVOUS

Association pour la lutte contre la ségrégation raciale dans les races et les ethnies.

Avenant : 500 com

Durée : 1 match

Gain : 1 000 com

Contrat :

- Ne rentrer ou sortir sur le terrain que 2 gladiateurs par tour durant le match (négliger les apparitions).

83. KNOXARMY

Société de fabrication d'armes à main pour la défense personnelle.

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 5 000 com

Contrat :

- Rester dans le camp adverse au moins 5 tours avec 3 gladiateurs minimum durant un match.

84. DELAMORT DELAMORTE

Assurance contre les arrêts cardiaques

Avenant : 500 com

Durée : 3 matchs

Gain : 6 000 com

Contrat :

- Tuer un gladiateur au moins tous les 10 tours de match. Cela peut être un gladiateur de votre équipe ou de l'équipe adverse.
- Ne pas abandonner un match durant la durée du contrat.

Ces règles sont en bêta et pourront évoluer jusqu'à la version finale.