KILLPOWER BALL

MODIFICATION DES REGLES
VERSION 2.12 – Décembre 2010

Le passage de la Version 2.0 à 2.12 est très simple et ne vous demandera pas une grande adaptation. Elle vous est proposée car il a été constaté qu'elle permettait une plus grande fluidité du jeu et un allègement du nombre de dés à jeter durant la partie. De plus l'allègement des caractéristiques permet une meilleure lisibilité de la feuille d'équipe ce qui est appréciable. Voici son contenu :

1. CARACTERISTIQUES

FORCE (FOR) et COMBAT (CBT) sont réunies sous la caractéristique PHYSIQUE (PHY).
A partir de maintenant, lorsque l'on vous demandera un jet sous FOR ou CBT, vous utiliserez la caractéristique PHY.

TIR (TIR) et HABILETE (HAB) sont réunies sous la caractéristique HABILETE (HAB).
A partir de maintenant, lorsque l'on vous demandera un jet sous TIR ou HAB, vous utiliserez la caractéristique HAB.

Les valeurs en DEP ne varient pas. Un humain a 5 en DEP.
Pour les caractéristiques de base d'un humain, voir le fichier joint.

2. SPECIALISATIONS

Les 9 spécialisations du jeu laissent place à 5, qui ne donnent qu'un bonus de 1 :
Voir ci dessous.

3. VIE ET POINTS DE BLESSURE

Un joueur n'a plus qu'une seule case Points de blessure (voir feuille d'équipe).
Les points de blessure = **VIEx3**. Si votre guerrier a 4 en VIE, cela lui fait 12 points de blessure.

A chaque fois que le guerrier sera touché, on enlèvera à sa case « points de blessure » sans avoir besoin de localiser. Dès que le guerrier passera négatif dans sa case « points de blessure », on jettera le D10 de localisation pour savoir où il vient d'être touché. Vous pouvez toujours attaquer en localisant (en divisant PHY par 2 au contact, ou HAB par 2 avec une arme à distance).

Lorsqu'il y a aura des pertes de points de blessure par localisation, on enlèvera dans cette case sans tenir compte des 6 localisations d'avant.
Voir nouvelle feuille d'équipe.

4. CARTES POUVOIR

Voici la liste des pouvoirs du jeu de base qui sont modifiés suite à cette mise à jour en 2.1 :
KILLING DEATH : avec l'activation du pouvoir, le joueur a DEPx2 et +5 en PHY.
CHALUMEAU : détruit 1D10 points de protection (dans la case bouclier). Toutes les localisations sont affectées.
COMBAT : Le porteur a sa valeur en HAB x2 à chaque fois qu'il tire sur une cible.
DOUBLE VIE : Le porteur commence avec 1D10+20 points de blessure dans la case « points de blessure ». Dès qu'ils sont à 0, il pourra mettre sa valeur correspondant à sa VIE x3.
SUCEUR : on ne tient pas compte de la localisation. Le porteur récupère les points de blessure perdus par la cible.
EFFONDREMENT : perte de 1D5 points de blessure dans la case « points de blessure ». Si 5 relancez et rajoutez. Si la cible tombe négative, c'est forcément les deux jambes. **Elle fera deux jets sur la table 9, un jet pour chaque jambe.**
RENFORCEMENT : Cela ne change en rien le jeu. Il faut localiser quand on touche le porteur. On retire les points de blessure dans cette unique case (en tenant compte des points de protection d'armure en plus selon localisation).
BALEZE DE SPEEDY : Si le pouvoir est actif, +1 en PHY et en HAB.
EXPLOSION : La cible sur la case qui explose perd 3D10 points dans la localisation, ceux à côté 2D10 et ceux à 1 case, 1D10 point. Si la cible tombe négative, **Elle fera six jets sur la table 9, un jet pour chaque localisation.**
SURPUISSANCE : On rajoute les points de dégâts dans la case sans avoir besoin de localiser. Si le porteur subit une perte de points de blessure, on enlève directement sans avoir besoin de localiser.

5. CREATION DE PERSONNAGE :

CARACTERISTIQUES

RACE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	RAP
HUMAIN	5	4	4	4	4	4	D10
MAX	5	20	20	20	20	15	
NAIN	4	5	3	3	3	6	D10-2 *
MAX	4	30	15	15	15	30	
CLONE	5	3	4	5	4	3	D10
MAX	5	15	20	30	20	10	

* Minimum : 1

SPECIALISATIONS :

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

PS : Merci aux joueurs et particulièrement à De la Rotule, Cadavre, Lagreed, Fuzoz, et Goblin.

Matchs joués	Matchs gagnés	Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandonnés	Points de classement

Arc normal : dégâts = 1D5+4
Épée normale : dégâts = 1D10+FOR
Armure normale : protection = 1
Puissance = (3 x nombre de F3) + (2 x nombre de F2)
+ nombre de F1 + Points de classement + (EXP TOTALE /10)

EXP TOTALE

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

Équipe

Entraîneur

Puissance - Division

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT MAGIQUE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Points de blessure
1			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
2			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
3			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
4			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
5			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
6			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
7			**CATEGORIE :** **Pouvoir 1 :** **Pouvoir 2 :**							
XP:	ARME ◯	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						

Matchs joués	Matchs gagnés	Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandonnés	Points de classement
1	1	0	0	0	3

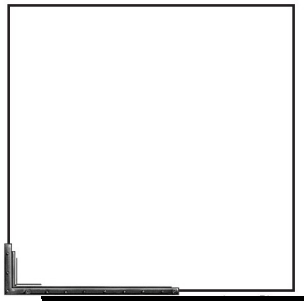
Arc normal : dégâts = 1D5+4
Épée normale : dégâts = 1D10+FOR
Armure normale : protection = 1
Puissance = (3 x nombre de F3) + (2 x nombre de F2)
+ nombre de F1 + Points de classement + (EXP TOTALE /10)

EXP TOTALE
40

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

Équipe : A
Entraîneur : ARNAUD
Puissance - Division : 10/1

	RAP	NOM	RACE/SPECIALISATION	EQUIPEMENT MAGIQUE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Points de blessure
1	10		HUMAIN ARCHER	**Arc magique :** Dégâts accrus : 1D5+8 (F0)	5	4	6	4	4	4	12 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
2	2		HUMAIN TIREUR	**Armure magique :** 7 points de protection (F0)	5	4	4	4	6	4	12 / 7
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ◯	ARMURE						
3	8		NAIN GUERRIER	**Hache magique :** Dégâts accrus : 1D10+10 (F0)	4	6	3	3	3	6	18 / 1
	XP:	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
4	8		HUMAIN ARCHER	**Arc magique :** Pouvoir : Aveuglement (F1)	5	4	6	4	4	4	12 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
5	8		CLONE MENTOR	**Objet magique :** Pouvoir : Ballon empoisonné (F1)	5	3	4	6	4	3	9 / 1
	XP:	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
6	2		CLONE TIREUR	**Objet magique :** Pouvoir : Surpuissance (F1)	5	3	4	5	6	3	9 / 1
	XP: 10	ARME ⊗	DE JET ◯	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
7	9		NAIN TIREUR	**Armure magique :** Pouvoir : Protection 1 (F0)	4	5	3	3	3	6	18 / 1
	XP:	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ◯	ARMURE						



Matchs joués	Matchs gagnés	Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandonnés	Points de classement
1	1	0	0	0	4

Arc normal : dégâts = 1D5+4
Épée normale : dégâts = 1D10+FOR
Armure normale : protection = 1
Puissance = (3 x nombre de F3) + (2 x nombre de F2)
+ nombre de F1 + Points de classement + (EXP TOTALE /10)

EXP TOTALE
70

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

Équipe : B
Entraîneur : BASTIEN
Puissance - Division : 14/1

	RAP	NOM	RACE/SPECIALISATION	EQUIPEMENT MAGIQUE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Points de blessure
1	6		HUMAIN GUERRIER	**Epée magique :** Pouvoir : Expulsion d'Echec (F0)	5	6	4	4	4	4	12 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
2	9		CLONE MENTOR	**Armure magique :** Pouvoir : Effondrement (F1)	5	3	4	7	4	3	9 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ◯	ARMURE						
3	5		NAIN GUERRIER	**Hache magique :** Dégâts accrus : 1D10+11 (F0)	4	7	3	3	3	6	18 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
4	7		HUMAIN TIREUR	**Armure magique :** Pouvoir : Sommeil (F0)	5	4	4	4	6	4	12 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ◯	ARMURE						
5	6		HUMAIN GUERRIER	**Epée magique :** Pouvoir : Téléportation (F1)	5	6	4	4	4	4	12 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						
6	3		HUMAIN TIREUR	**Armure magique :** Protection accrue : 14 points (F0)	5	4	4	4	6	4	12 / 14
	XP: 10	ARME ⊗	DE JET ◯	DE CONTACT ◯	ARMURE						
7	8		CLONE MENTOR	**Objet magique :** Pouvoir : Roulette russe (F1)	5	3	4	7	4	3	9 / 1
	XP: 10	ARME ◯	DE JET ⊗	DE CONTACT ⊗	ARMURE						