








# KILLPOWER BALL © LE JEU DE PLATEAU ©

REGLES 2.12  
VERSION 2

Killpower Ball existe en version 2.  
Cette version permet de jouer avec la boîte de base  
en simplifiant quelques règles.



# Voici la nouvelle feuille d'équipe :








	 <b>Matches joués</b>	 <b>Matches gagnés</b>	 <b>Matches perdus</b>	 <b>Matches égalisés</b>	 <b>Matches abandonnés</b>	<b>Points de classement</b>

Aps normal : dégâts = 100÷4  
 Éqps normale : dégâts = 100÷4÷20  
 Armure normale : protection = 1  
 Puissance = (2 x nombre de P3) + (2 x nombre de P2)  
 + nombre de P1 + Points de classement = EXP TOTALE /10



Équipe \_\_\_\_\_  
 Entraîneur \_\_\_\_\_  
 Puissance - Division \_\_\_\_\_

EXP TOTALE

	RAP	NOM	RACE/SPECIALISATION	EQUIPEMENT MAGIQUE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Points de blessure
1				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
2				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
3				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
4				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
5				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
6				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					
7				<b>CATEGORIE :</b>							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE <input type="checkbox"/>	<b>Pouvoir 1 :</b>					

La création d'un gladiateur est plus simple :  
Il n'existe plus que 6 caractéristiques au lieu des 8.  
Mais en plus....

<b>RACE</b>	<b>DEP</b>	<b>PHY</b>	<b>HAB</b>	<b>POU</b>	<b>BAL</b>	<b>VIE</b>	<b>RAP</b>
<b>HUMAIN</b>	5	4	4	4	4	4	D10
<b>MAX</b>	5	20	20	20	20	15	

Le Déplacement (**DEP**) ne varie plus. Il est fixe pour chaque race.  
Par exemple, les humains ont 5 et plus 4 ou 5 selon la spécialisation.

Nom	Spécialisation									Tota
PAP	DEP	CBT	FOR	TIR	HAB	POU	BAL	VIE		
10	4	4	4	5	5	4	4	4	4	
Équipement Magique						Équipement Normal			1	

DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Poi
5						

On n'a donc plus besoin de se référer à sa feuille d'équipe pour se déplacer.

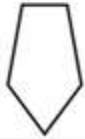
le PHYSIQUE (PHY) remplace le Combat (CBT) et la Force (FOR). L'HABILETE remplace le Tir (TIR) et l'Habilité (HAB).

Nom		Spécialisation								Total
		ARCHER								
PAP	DEP	CBT	FOR	TIR	HAB	POU	BAL	VIE	productif	
10	4	4	4	5	5	4	4	4	4	
Équipement Magique						Équipement Normal				1

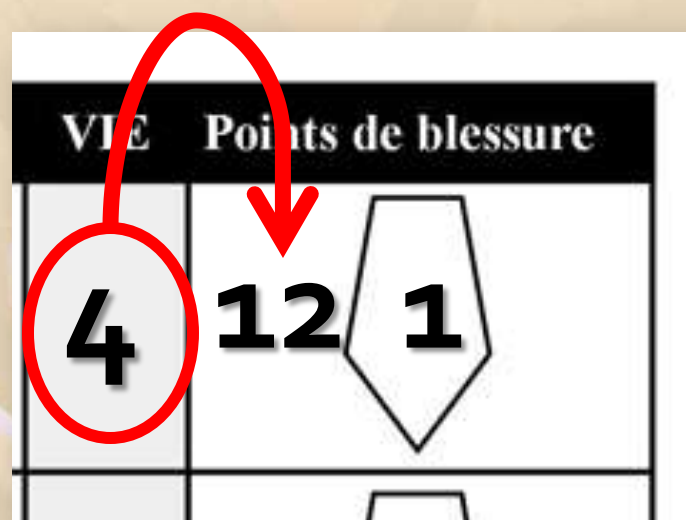
DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Poi


Les 6 localisations laissent place à une seule.

tête	tronc	Bras G	Bras D	jambe G	jambe D
4	12	6	6	8	8
1	1	1	1	1	1
Points de blessure actuels					

VIE	Points de blessure
	

Pour obtenir la valeur de l'unique case « points de blessure »,  
Il suffit de multiplier par 3, la valeur en **Vie**.



VIE	Points de blessure
4	12 

Lorsque le gladiateur est touché, on ne jette plus le dé pour localiser, on enlève directement dans la case « points de blessure ».

Tu prends 9 points de dégâts!

VIE	Points de blessure		
4	12	1	4

OK, mon gladiateur ne saigne pas.

Si un gladiateur tombe négatif, on jette alors le 1D10 pour localiser.

Tu prends  
18 points de  
dégâts !

VIE	Points de blessure	
4	12	1-5



Là, mon  
gladiateur  
saigne !  
Localise

Les combats sont donc plus rapides. En deux coups généralement, avec des dégâts normaux, le gladiateur sans armure magique tombe négatif.

Il y a donc plus de Don d'un point et les matchs sont relancés.

Cela donne des parties plus rapides avec moins de lancer de dés, mais on garde les possibilités de la boîte de base V1 :

- Il est possible de localiser.
- Les pouvoirs n'ont pas de changement majeur et sont donc utilisables tel que.
- Les règles ne changent pas.

Enfin, la feuille d'équipe est aérée sans aucun surcharge graphique, pour une lecture optimale.

	<b>Matches joués</b>	<b>Matches gagnés</b>	<b>Matches perdus</b>	<b>Matches égalisés</b>	<b>Matches abandonnés</b>	<b>Points de classement</b>

Aps normal : dégâts = 100÷4  
 Éqps normale : dégâts = 100÷4÷20  
 Armure normale : protection = 1  
 Puissance = (2 x nombre de P3) + (2 x nombre de P2)  
 + nombre de F1 + Points de classement = EXP TOTALE /10

**EXP TOTALE**



Équipe \_\_\_\_\_

Entraîneur \_\_\_\_\_

Puissance - Division \_\_\_\_\_

	RAP	NOM	RACE/SPECIALISATION	EQUIPEMENT MAGIQUE	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	Points de blessure
1				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
2				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
3				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
4				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
5				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
6				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							
7				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 1 :							
	XP:	ARME <input type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input type="checkbox"/>	ARMURE						
				<b>CATEGORIE :</b> Pouvoir 2 :							

Il suffit de cocher les équipements normaux et non les écrire.

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION			
1				C F		
XP:		ARME <input checked="" type="checkbox"/>	DE JET <input type="checkbox"/>	DE CONTACT <input checked="" type="checkbox"/>	ARMURE	F

On indique la catégorie et on inscrit les 2 pouvoirs aux emplacements indiqués.

### **EQUIPEMENT MAGIQUE**

**CATEGORIE :**

**Pouvoir 1 :**








**Pouvoir 2 :**

La création d'un gladiateur est plus simple :  
Il n'existe plus que 5 spécialisations au lieu de 9.

## CHOISISSEZ UNE SPECIALISATION :

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

Même les deux équipes de démo du jeu de base ont été adaptées pour une meilleure lecture.

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

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

Accroissement :  $\text{alignés} = 105+4$   
 Spéc normalis. alignés =  $1010+P08$   
 Armure normalis. protection = 1  
 Puissance = (1 x nombre de F0) + (2 x nombre de F1)  
 = nombre de F1 + Points de classement + EXP TOTALE (10)

EXP TOTALE  
40



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



**Retrouvez la feuille d'équipe  
et les règles V2 dans la section  
« téléchargement » du site.**

**[WWW.KILLPOWERBALL.COM](http://WWW.KILLPOWERBALL.COM)**

Maquette et texte du diaporama : Sylvain Mayet

Logo de fond : Miguel Coimbra

Mise en page de la feuille d'équipe : Josselin Grange de **Gdjeux Editions**

Décembre 2010

Killpower Ball ©