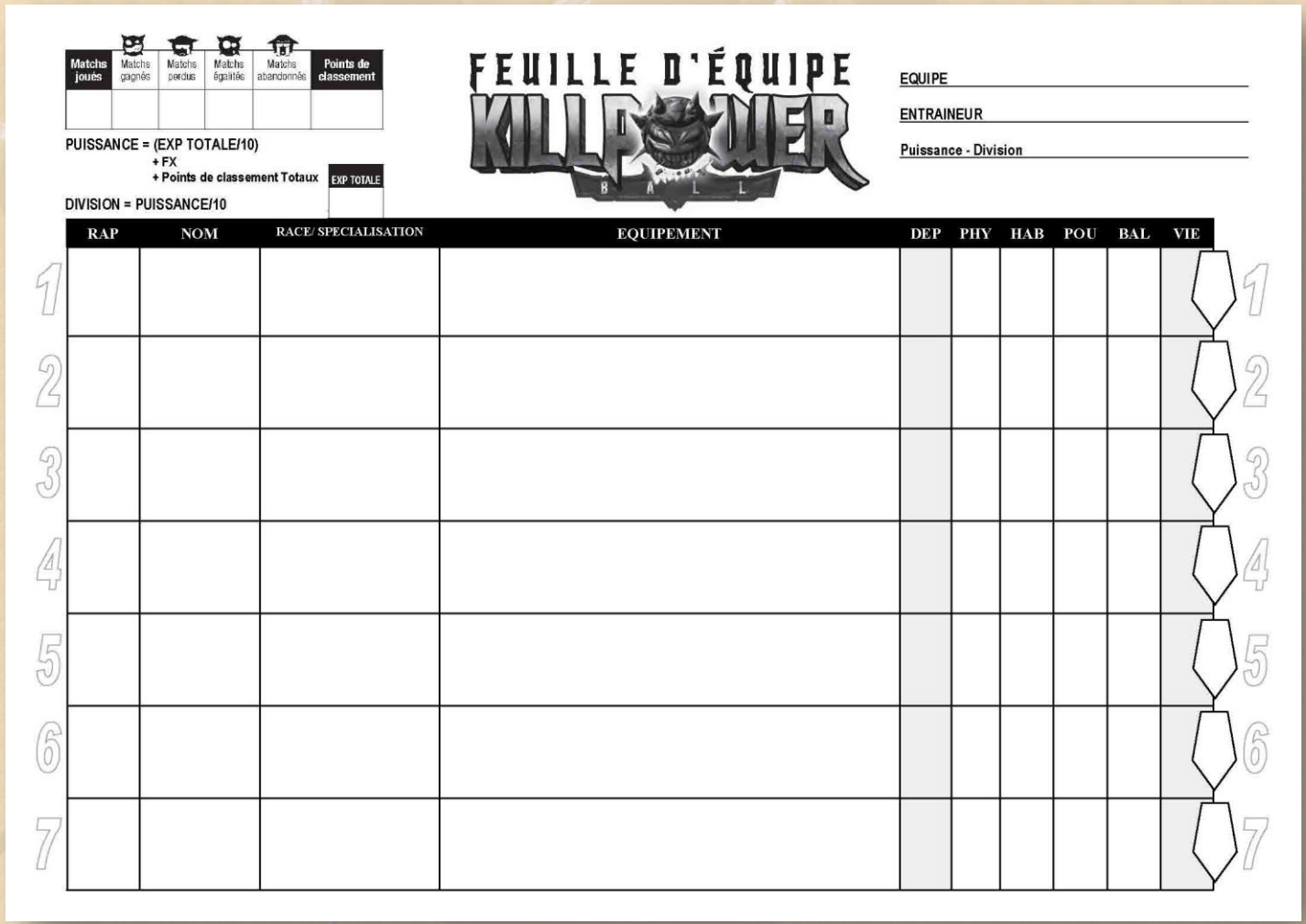
KILLPOWER BALL©

LE JEU DE PLATEAU

Version 3 :
Création d'une équipe

Prenez une feuille d'équipe V3…



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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE

ENTRAINEUR

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1											1
2											2
3											3
4											4
5											5
6											6
7											7

Remplissez la partie, en haut à droite.
Votre nom, le nom de votre équipe.

On passe à la création des 7 gladiateurs. Je prends une équipe de 7 humains.
J'ai déjà leur caractéristiques.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain		5	4	4	4	4	4	1
2			Humain		5	4	4	4	4	4	2
3			Humain		5	4	4	4	4	4	3
4			Humain		5	4	4	4	4	4	4
5			Humain		5	4	4	4	4	4	5
6			Humain		5	4	4	4	4	4	6
7			Humain		5	4	4	4	4	4	7

Pour chaque gladiateur, j'ai le choix entre :

-Prendre **une armure magique** qui donne 1D5+6 points de protection,

- Prendre **des gants de combats** qui feront 1D10 points de dégâts,

-Prendre aléatoirement **deux cartes pouvoir**.

Il n'y a aucune restriction. Vous pouvez par exemple, choisir 7 armures ou 7 pouvoirs ou 7 gants de combat ou un mixe entre eux pour votre équipe.

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DE

OU

OU

2 CARTES POUVOIRS MAGIQUES

GANTS DE COMBAT MAGIQUE

ARMURE MAGIQUE

Pour mes numéros 1, 2 et 3, je prends une armure magique.
Pour mes 4 et 5 je prends des gants de combat.
Pour mes 6 et 7, je vais tirer un pouvoir magique à chacun aléatoirement.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique :	5	4	4	4	4	4	1
2			Humain	Armure Magique :	5	4	4	4	4	4	2
3			Humain	Armure Magique :	5	4	4	4	4	4	3
4			Humain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	4
5			Humain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	7

Une armure protège de **1D5+6 points**. Je jette un 1D5 (un dé à 10 faces divisés par 2 pour avoir 1D5). J'obtiens 3. Mon gladiateur 1 a une armure de **3+6= 9 points**
Je l'écris dans la case EQUIPEMENT mais aussi dans le BOUCLIER.

JE JETTE 1D5.

Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandonnés	Points de classement

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

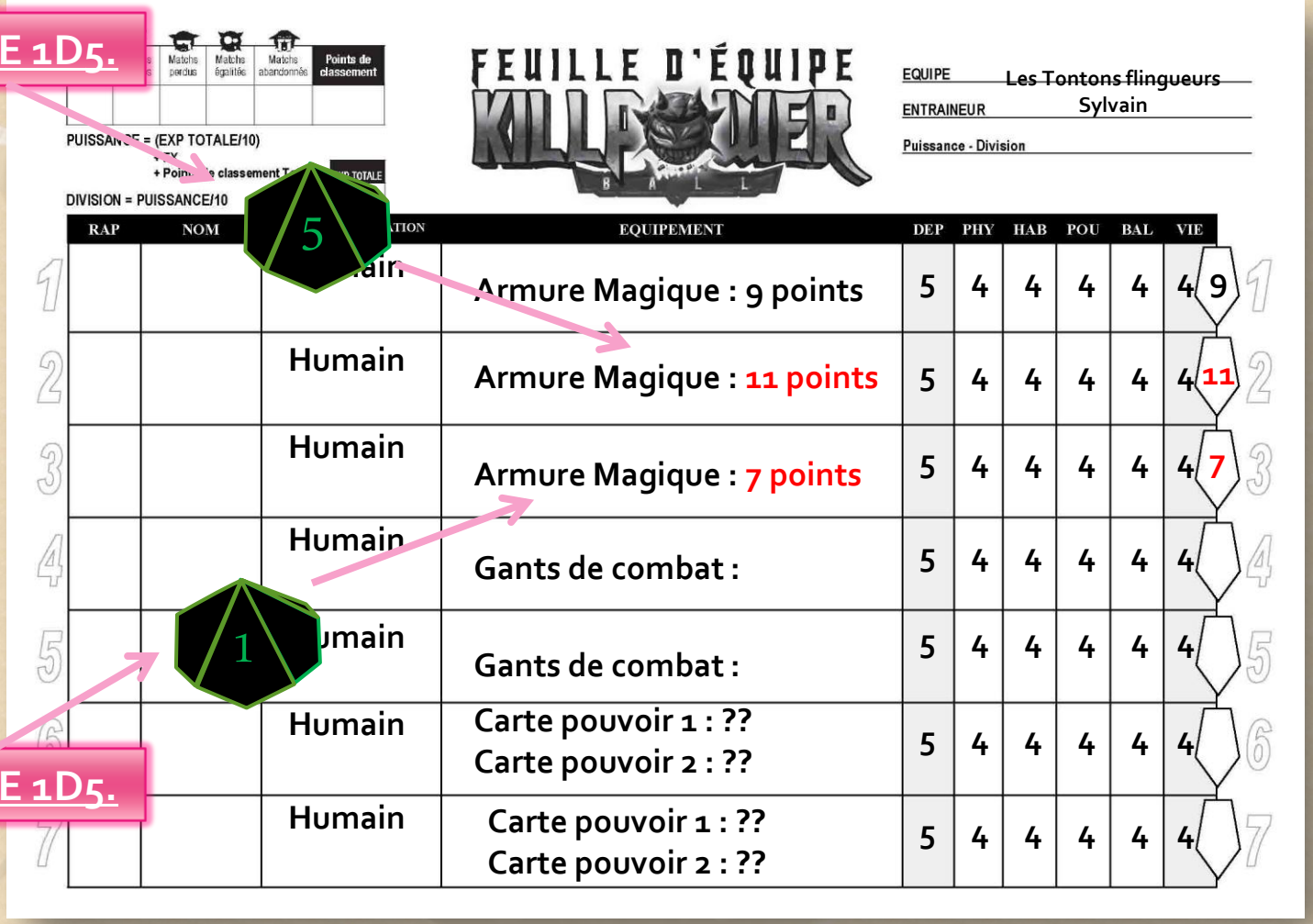
EQUIPE: Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR: Sylvain
Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 9	1
2			Humain	Armure Magique :	5	4	4	4	4	4	2
3			Humain	Armure Magique :	5	4	4	4	4	4	3
4			Humain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	4
5			Humain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	7

3

Je fais de même pour mes gladiateurs 2 et 3.
Pour le numéro 2, j'obtiens 5 sur mon 1D5. Pour le numéro 3, j'obtiens 1 sur mon 1D5.
Je remplis ma fiche.

JE JETTE 1D5.



	RAP	NOM		EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			ain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 9	1
2			Humain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4 11	2
3			Humain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4 7	3
4			Humain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	4
5			umain	Gants de combat :	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	7

JE JETTE 1D5.

Les gants de combats font 1D10 points de dégâts auxquels on rajoute le PHY.
Le calcul se jette durant le match, donc j'écris 1D10.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR Sylvain
Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 9	1
2			Humain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4 11	2
3			Humain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4 7	3
4			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	4
5			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	7

Pour les 2 derniers gladiateurs, je vais tirer des pouvoirs : 2 cartes pouvoirs par joueur.
Je les tire aléatoirement.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR Sylvain
Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 9	1
2			Humain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4 11	2
3			Humain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4 7	3
4			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	4
5			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Carte pouvoir 1 : ?? Carte pouvoir 2 : ??	5	4	4	4	4	4	7

Je pioche donc pour mon numéro 6 deux cartes aléatoirement.
Je tire **ARMURER** et **ANTIPOINT**

Je pioche donc pour mon numéro 7 deux cartes aléatoirement.
Je tire **ORAGE** et **BOOSTER**

Je remplis ma fiche avec les 4 pouvoirs

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 9	1
2			Humain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4 11	2
3			Humain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4 7	3
4			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	4
5			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	5
6			Humain	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	4	4	4	7

Tous les gladiateurs qui n'ont pas d'armure magique ont une armure normale, qui leur confère 1 point de protection. Je l'écris dans le bouclier. Sauf le 6.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1			Humain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4	9
2			Humain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4	11
3			Humain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4	7
4			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	1
5			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	1
6			Humain	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	4	4	4	4	4	??
7			Humain	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	4	4	4	1

En effet, ce pouvoir automatique lui donne
une protection égale à sa valeur en physique. Il a donc 4.

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR Sylvain
Puissance - Division

				EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
			ain	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	4	4 (9)	1
			ain	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	4	4 (11)	2
			ain	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	4	4 (7)	3
			ain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4 (1)	4
			ain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4 (1)	5
6			Humain	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	4	4	4 (1)	7

Ensuite je donne une spécialisation à chacun de mes gladiateurs.

Ce qui lui donne 1 en bonus dans une caractéristique.

CHOISISSEZ UNE SPECIALISATION :

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

Je donne donc les spécialisations. Mes 3 premiers joueurs seront des Tireur, joueurs de ballon. Ce qui leur donne +1 en BAL.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

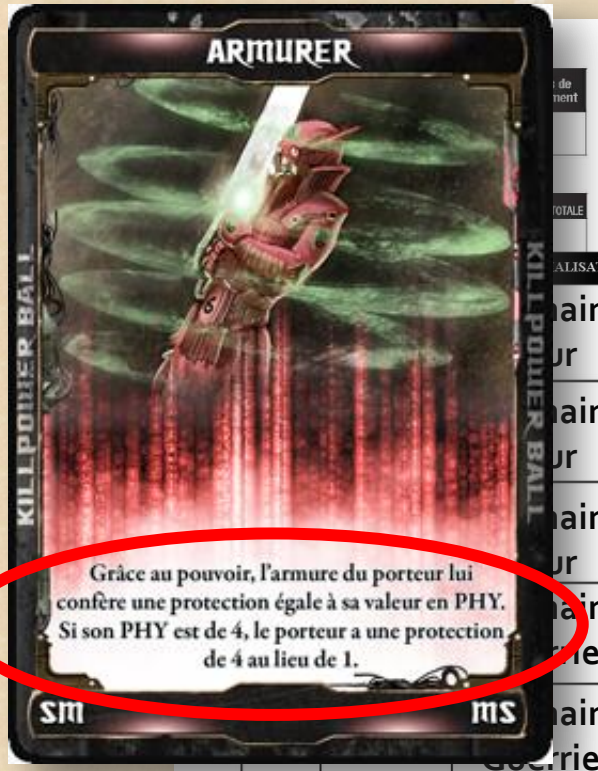
EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE		
1			Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9	1
2			Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11	2
3			Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7	3
4			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	1	4
5			Humain	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	4	4	4	4	4	1	5
6			Humain	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	4	4	4	4	4	4	6
7			Humain	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	4	4	4	1	7

Mon gladiateur 6 ayant le pouvoir **ARMURER**, qui lui confère une armure égale à sa valeur en PHY, je décide de le mettre aussi guerrier. Son armure passe donc à 5.



FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE: Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR: Sylvain
Puissance - Division

			ALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE		
			ain ur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9	1
			ain ur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11	2
			ain ur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7	3
			ain rier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	4
			ain rrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	5
6			Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5	6
7			Humain	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	4	4	4	1	7

Les deux pouvoirs du n°7 sont **ORAGE et MENTOR.** Ils demandent un jet de POU pour être activés. Je décide donc de le mettre MENTOR.

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

			CIALISATION	EQUIPEMENT							
			main eur	Armure Magique : 9 points							
			main eur	Armure Magique : 11 points							
			main eur	Armure Magique : 7 points							
			main errier	Gants de combat : 1D10+ PHY							
			main errier	Gants de combat : 1D10+ PHY							
6			Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5 6
7			Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	4	1 7

Je rajoute des noms à mes gladiateurs.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1		Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9	1
2		Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11	2
3		Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7	3
4		Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	4
5		Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	5
6		Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5	6
7		Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	4	1	7

A noter que la RAPIDITE se tire lors du match. Pas avant.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

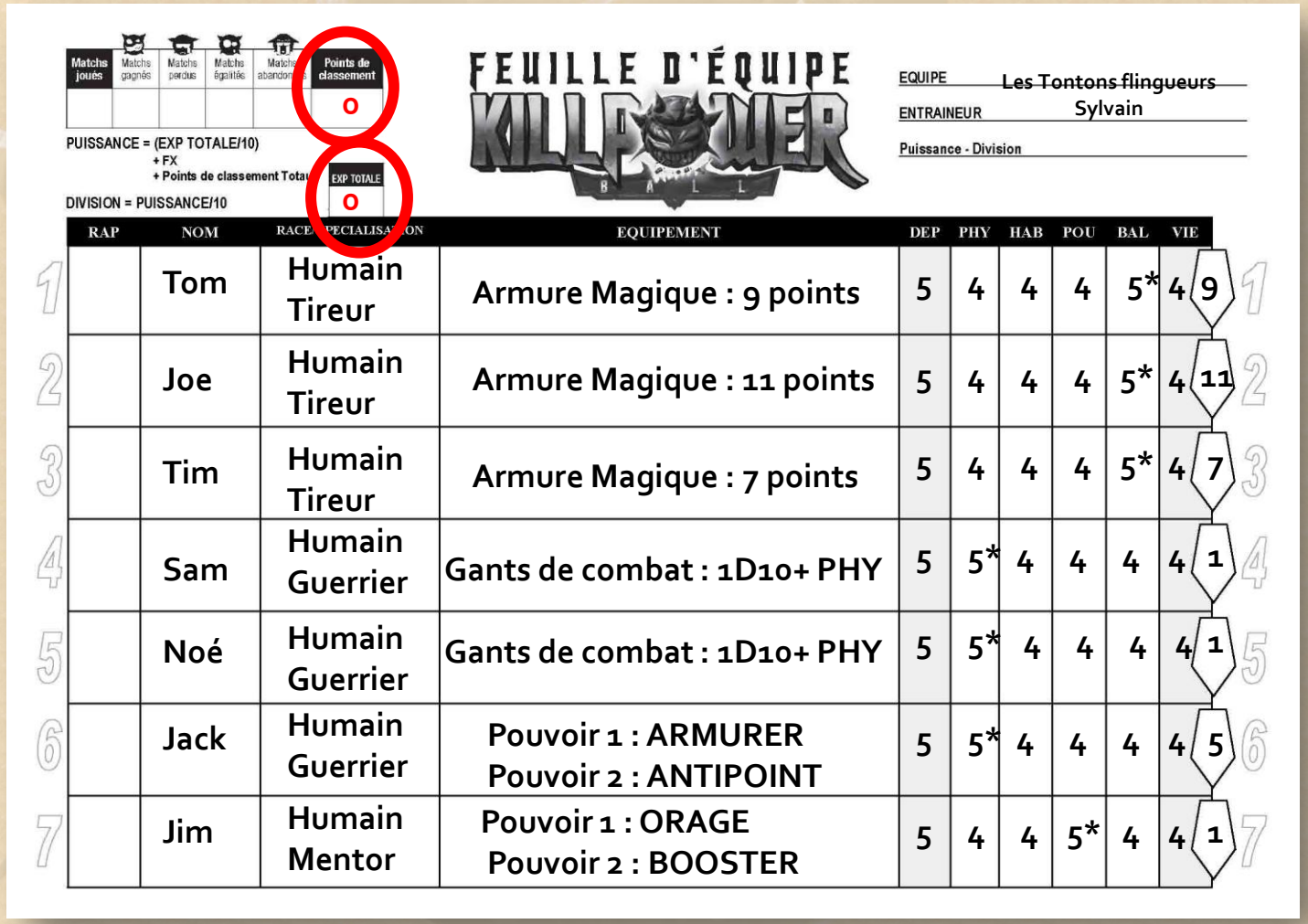
EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE		
1		Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9	1
2		Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11	2
3		Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7	3
4		Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	4
5		Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	5
6		Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5	6
7		Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	4	1	7

Mon équipe a 0 points de classement et 0 points d'expérience.



Matchs joués	Matchs gagnés	Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandon	Points de classement
					0

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Total

EXP TOTALE: 0

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE: Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR: Sylvain
Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1		Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9
2		Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11
3		Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7
4		Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1
5		Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1
6		Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5
7		Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	4	1

La puissance de mon équipe est donc de 0. La division étant la puissance divisée par 10, elle est aussi de 0.

Mon équipe est prête. Plus qu'à jouer.

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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)
+ FX
+ Points de classement Totaux

DIVISION = PUISSANCE/10

EXP TOTALE: 0

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

EQUIPE: Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR: Sylvain

Puissance - Division

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1		Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	4	9	1
2		Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	4	11	2
3		Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	4	7	3
4		Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	4
5		Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	4	1	5
6		Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	4	5	6
7		Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	4	1	7

Création d'une équipe

En téléchargement sur

WWW.KILLPOWERBALL.COM

Maquette et texte du diaporama : Sylvain Mayet
Logo de fond : Miguel Coimbra
Mise en page de la feuille d'équipe : Sylvain Mayet
Novembre 2013
Killpower Ball ©