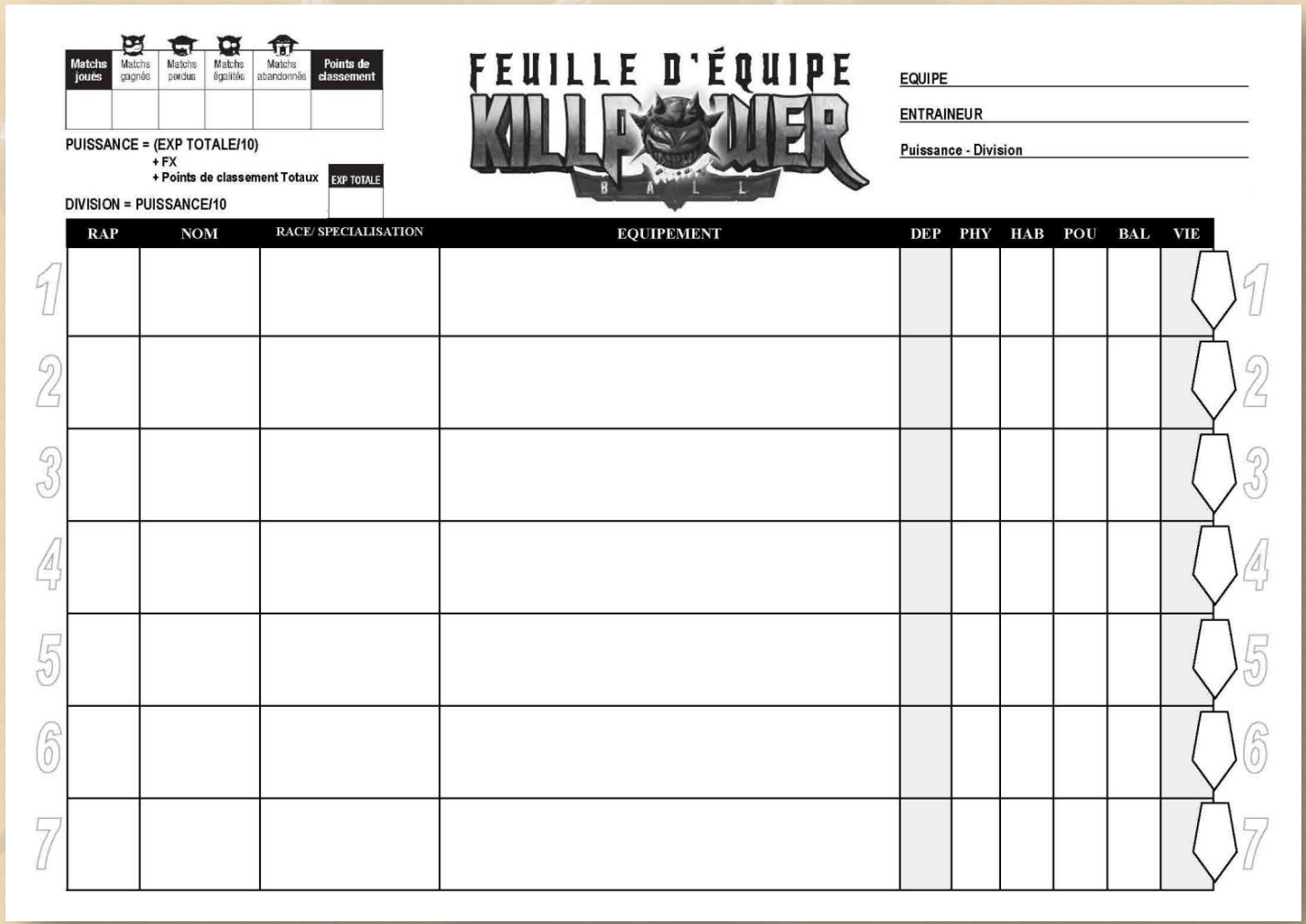
KILLPOWER BALL©

LE JEU DE PLATEAU

Version 3 :

La feuille d'équipe

Voici une feuille d'équipe V3 pour jouer à **Killpower Ball**



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

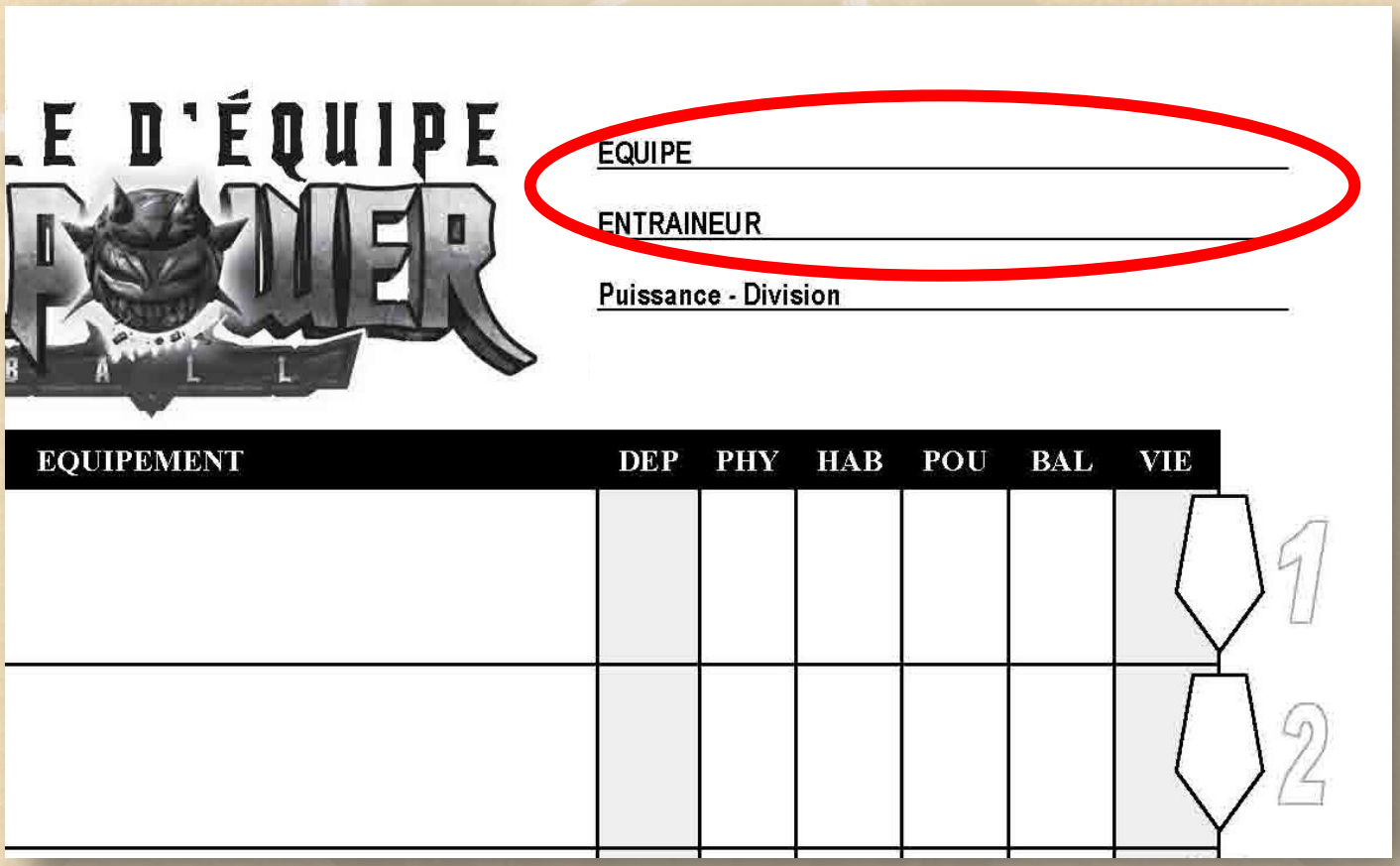
EQUIPE

ENTRAINEUR

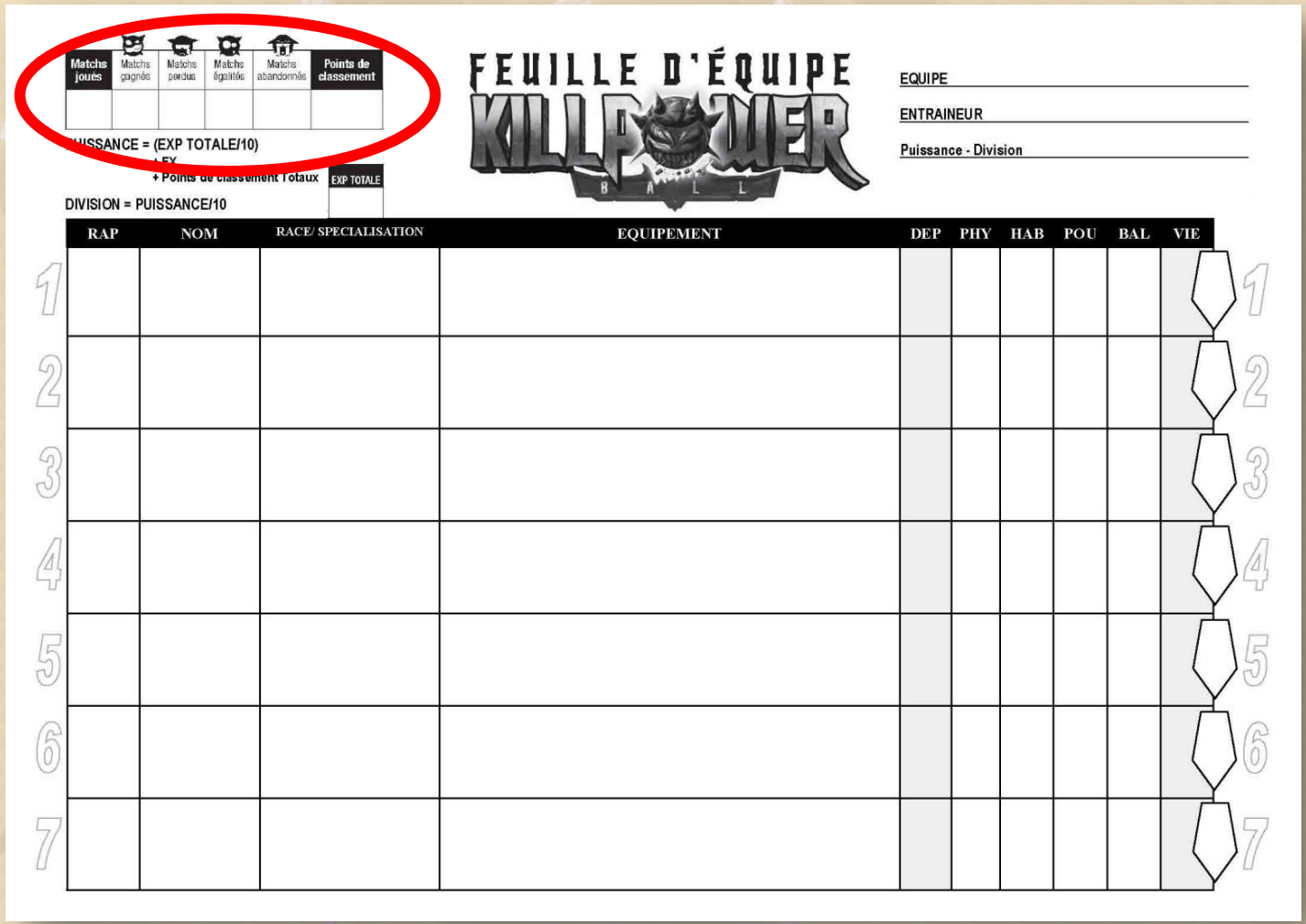
Puissance - Division

	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

En haut à droite, on inscrit le nom de son équipe ainsi que son nom
Vous êtes considéré comme l'entraîneur.



En haut à gauche, Il est indiqué le palmarès de votre équipe depuis sa création, Le nombre de matchs joués, ainsi que les points de classement.



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

PUISSANCE = (EXP TOTALE/10)

+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

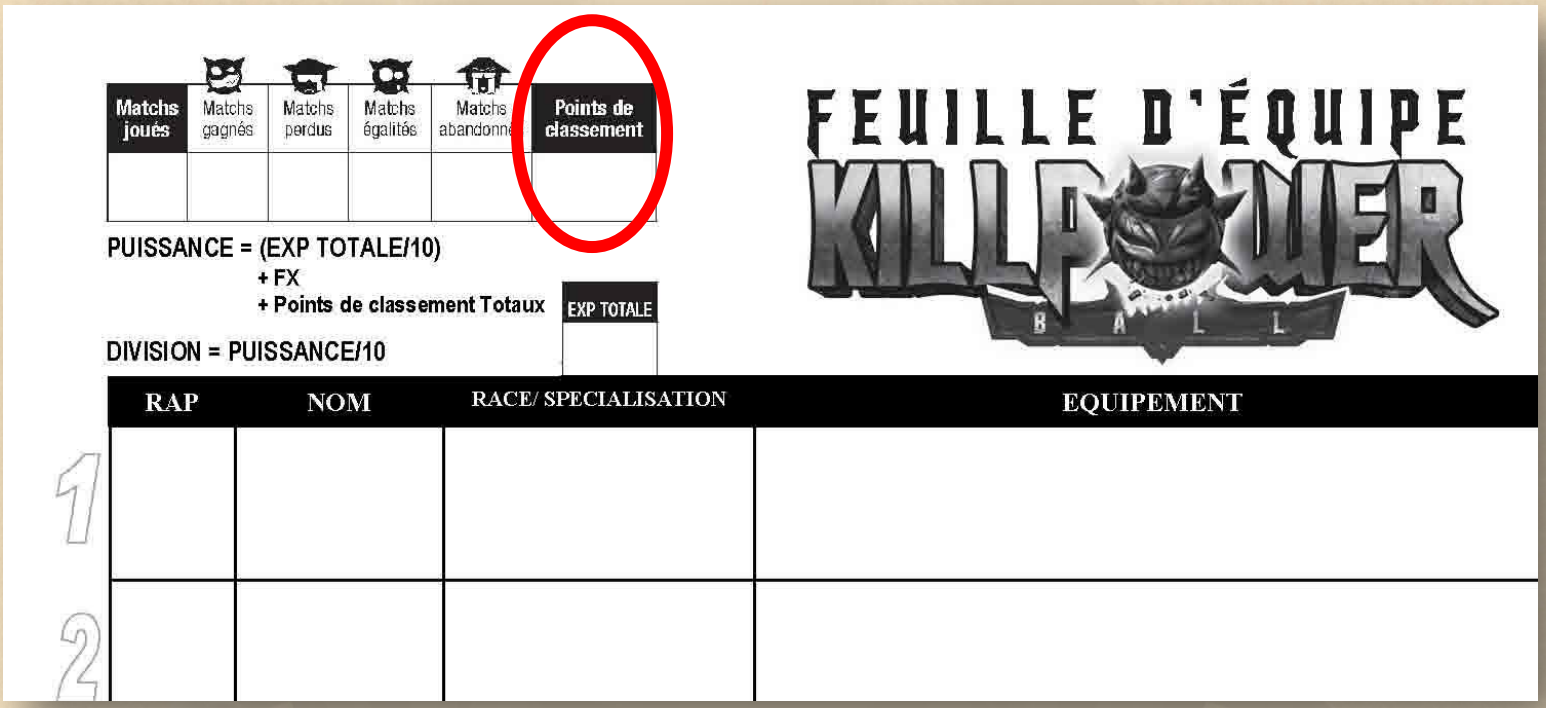
EQUIPE

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

Les points de classement sont fonction de vos victoires, de vos matchs nuls, mais aussi de vos défaites.



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

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

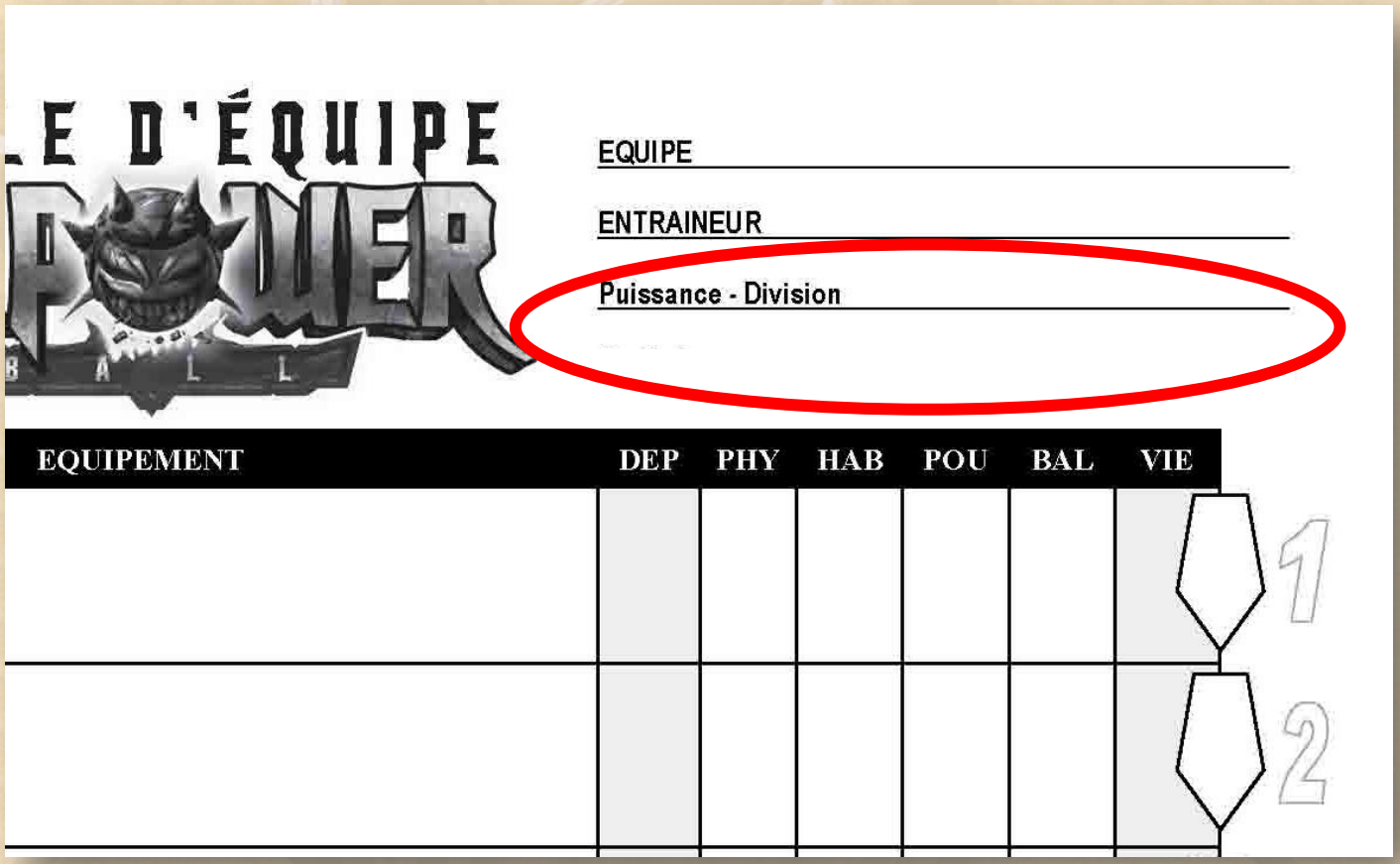
EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

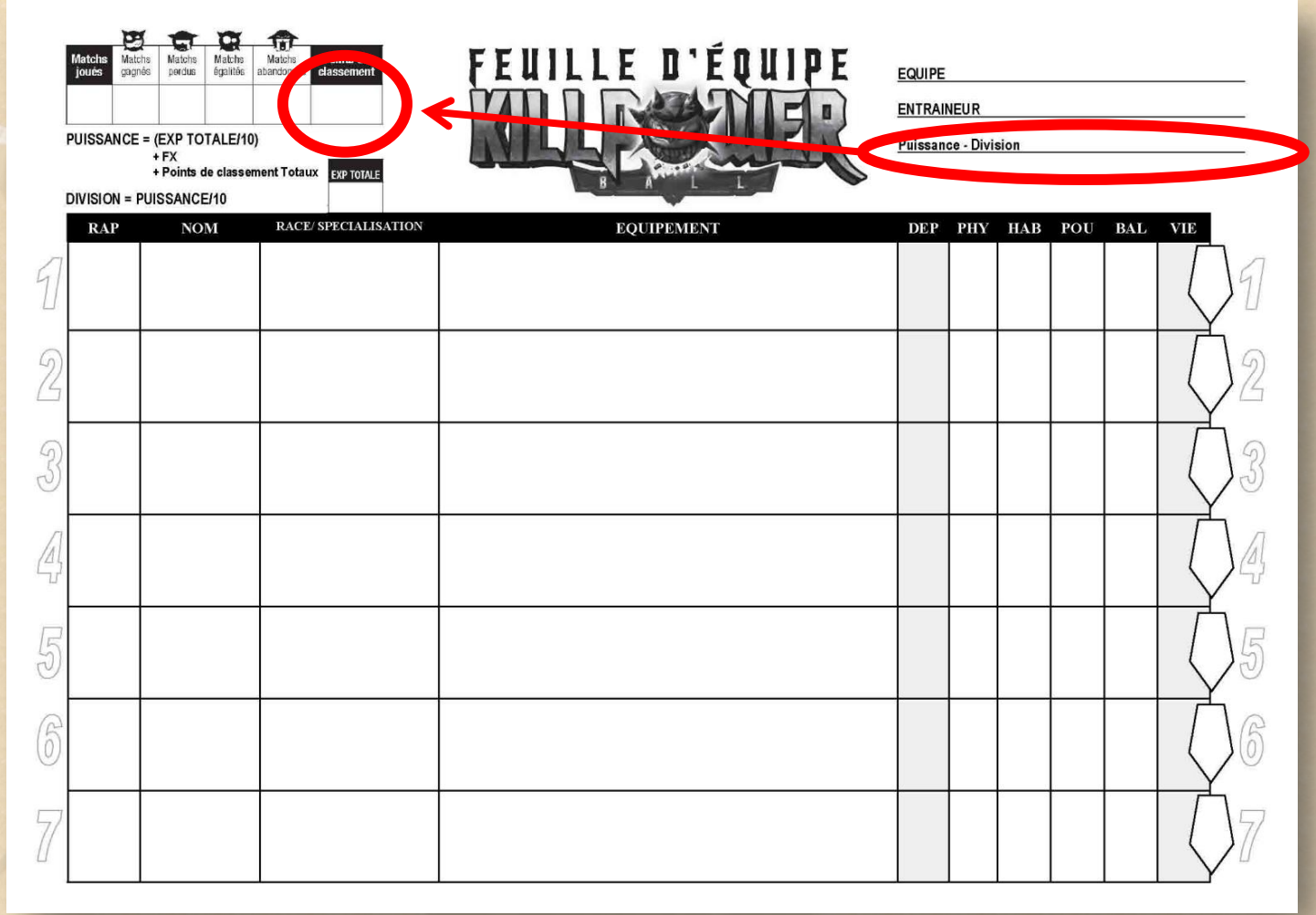
FEUILLE D'ÉQUIPE
KILLPOWER BALL

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT
1				
2				

En haut à droite, on a aussi la puissance de votre équipe, ainsi que la division (c'est la puissance divisée par 10).



La puissance est fonction des points de classement de votre équipe …



Matchs joués	Matchs gagnés	Matchs perdus	Matchs égalités	Matchs abandon	classement

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

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE

KILLPOWER BALL

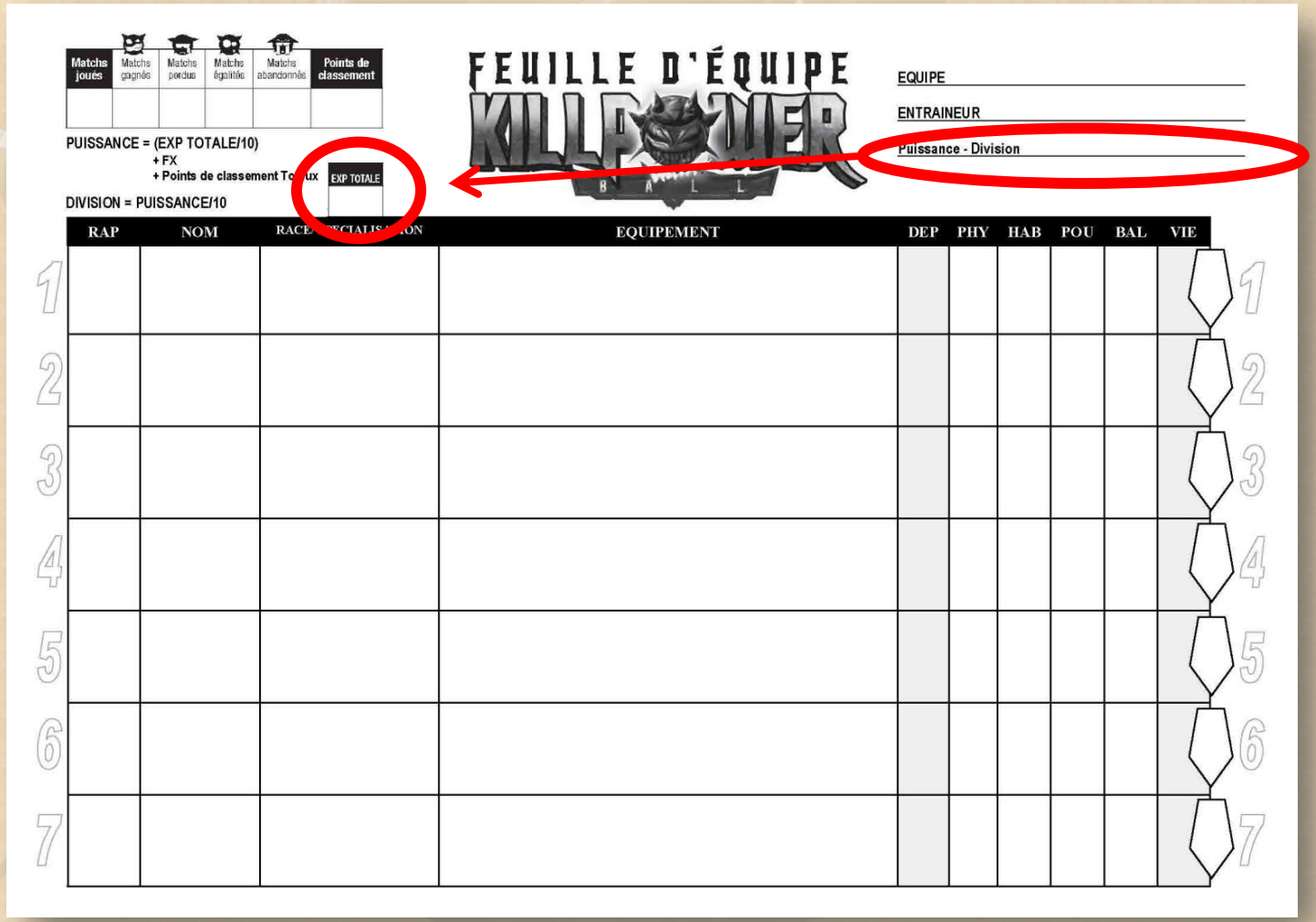
EQUIPE

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

Mais aussi de l'expérience totale de vos 7 gladiateurs.



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

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

EXP TOTALE

DIVISION = PUISSANCE/10

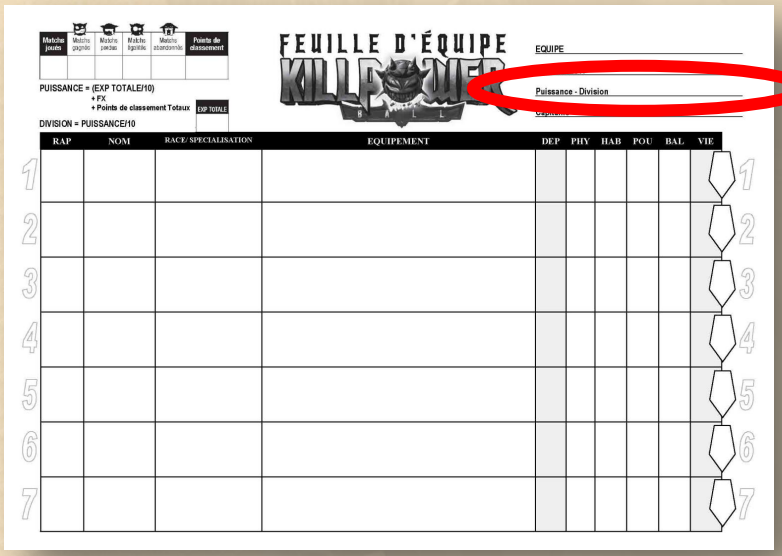
FEUILLE D'ÉQUIPE
KILLPOWER BALL

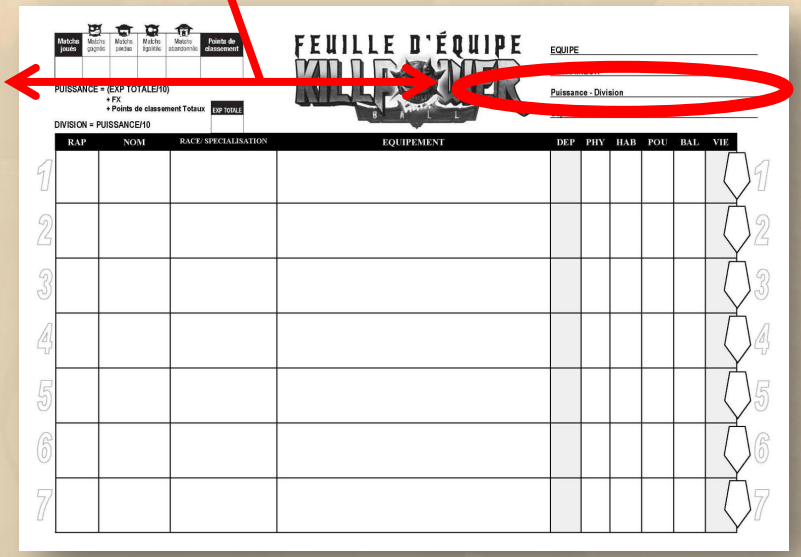
EQUIPE
ENTRAINEUR
Puissance - Division

	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

C’est en comparant la puissance des deux équipes qui vont s’affronter,
Que l’on connaît le nombre de points que doit marquer les entraîneurs pour l’emporter.

Score à mettre 5 à 5 !!





En dessous, on trouve les cadres des 7 gladiateurs numérotés de 1 à 7.

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

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

EXP TOTALE

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

Détaillons une fiche de personnage : On les appelle des gladiateurs.

Le numéro du gladiateur est indiqué par le chiffre à gauche et à droite.

Il est possible de lui donner un nom

Un gladiateur est défini par **6 caractéristiques principales**.

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE

DEP (Déplacement) permet de se déplacer.
PHY (Physique) permet d'attaquer ou de parer au corps à corps.
HAB (Habileté) sert lors du DEP et permet d'éviter de tomber.
POU (Pouvoir) permet de lancer un pouvoir ou de résister.
BAL (ballon) permet de jouer le ballon.
VIE (Vie) permet de résister aux dégâts.

DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE

La septième caractéristique, la **RAP,** est secondaire.
Elle correspond à la **RAPIDITE** du guerrier.
Tirée en début de match, elle change à chaque partie. Plus un gladiateur a une valeur élevée, plus il est en forme et donc rapide.
Un humain a 1D10 en **RAP**. Un nain 1D10-2 (minimum 1).

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT
5			

Chaque gladiateur possède un pouvoir magique. Vous avez le choix entre :
Prendre une armure magique qui donne 1D5+6 points de protection,
Ou prendre des gants de combats qui feront 1D10 points de dégâts,
Ou prendre aléatoirement deux cartes pouvoir.

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DE

OU

OU

2 CARTES POUVOIR MAGIQUE

GANTS DE COMBAT MAGIQUE

ARMURE MAGIQUE

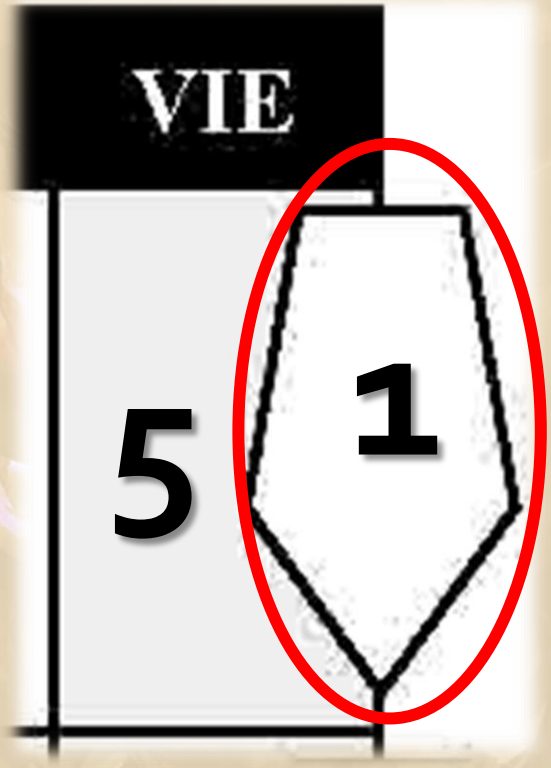
Chaque gladiateur a une spécialisation

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

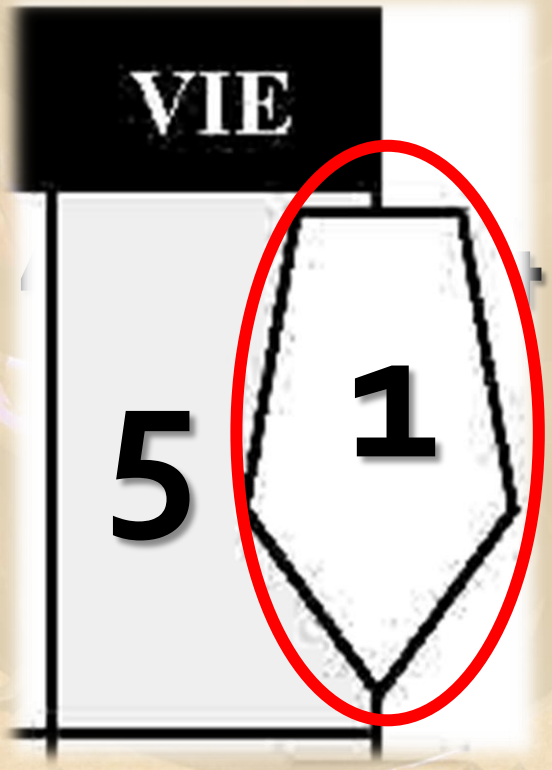
On utilise la **VIE** pour savoir si le joueur est toujours sur le terrain ou blessé grave ou mort. Le bouclier à côté indique sa valeur d'armure. Si un gladiateur n'a pas d'armure magique, il a automatiquement une armure normale (qui correspond à une protection de 1 point).



Lorsque le gladiateur est touché, on ne jette plus le dé pour localiser, on vérifie si le gladiateur tombe négatif selon les points de dégâts subis.
Si le total des dégâts est **inférieur ou égal** à (valeur de la vie + armure), alors la victime n'a rien.

5 < (5+1)= rien

Tu prends 5 points de dégâts!

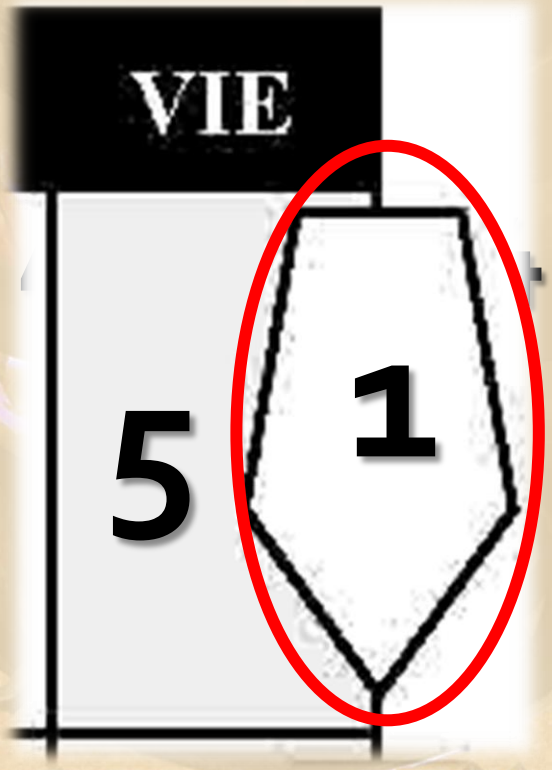


OK, mon gladiateur n'a rien.

Si le total des dégâts est **supérieur** à (valeur de la vie + armure), alors la victime est sorti pour **Risque de mort**.

8 > (5+1)= sorti

Tu prends 8 points de dégâts !

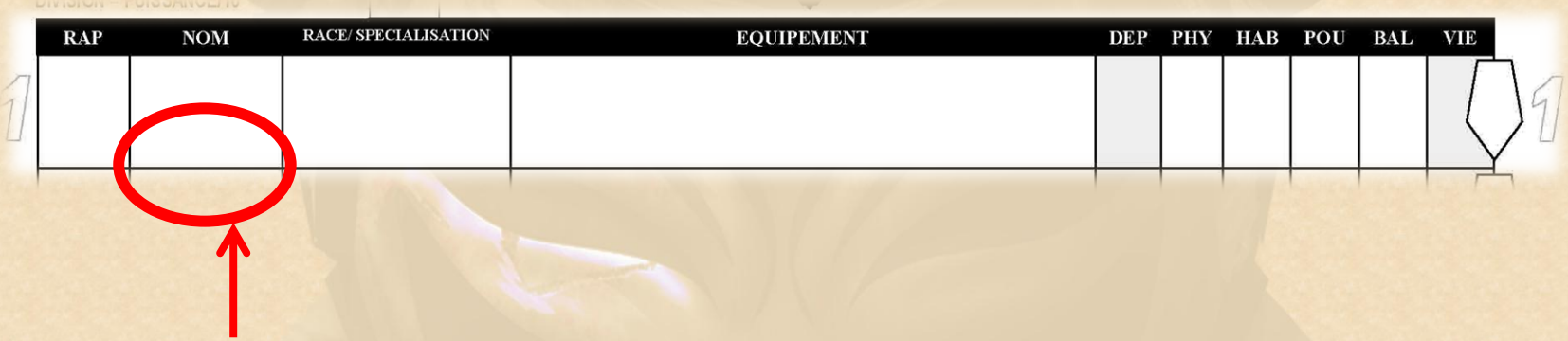


Là, mon gladiateur est sorti.

Dans la case NOM, vous pouvez inscrire l'**EXP** qui correspondent à l'**expérience** accumulé par le gladiateur depuis sa création.

Cela permet d'augmenter 5 de ses caractéristiques et sert aussi au calcul de la puissance.

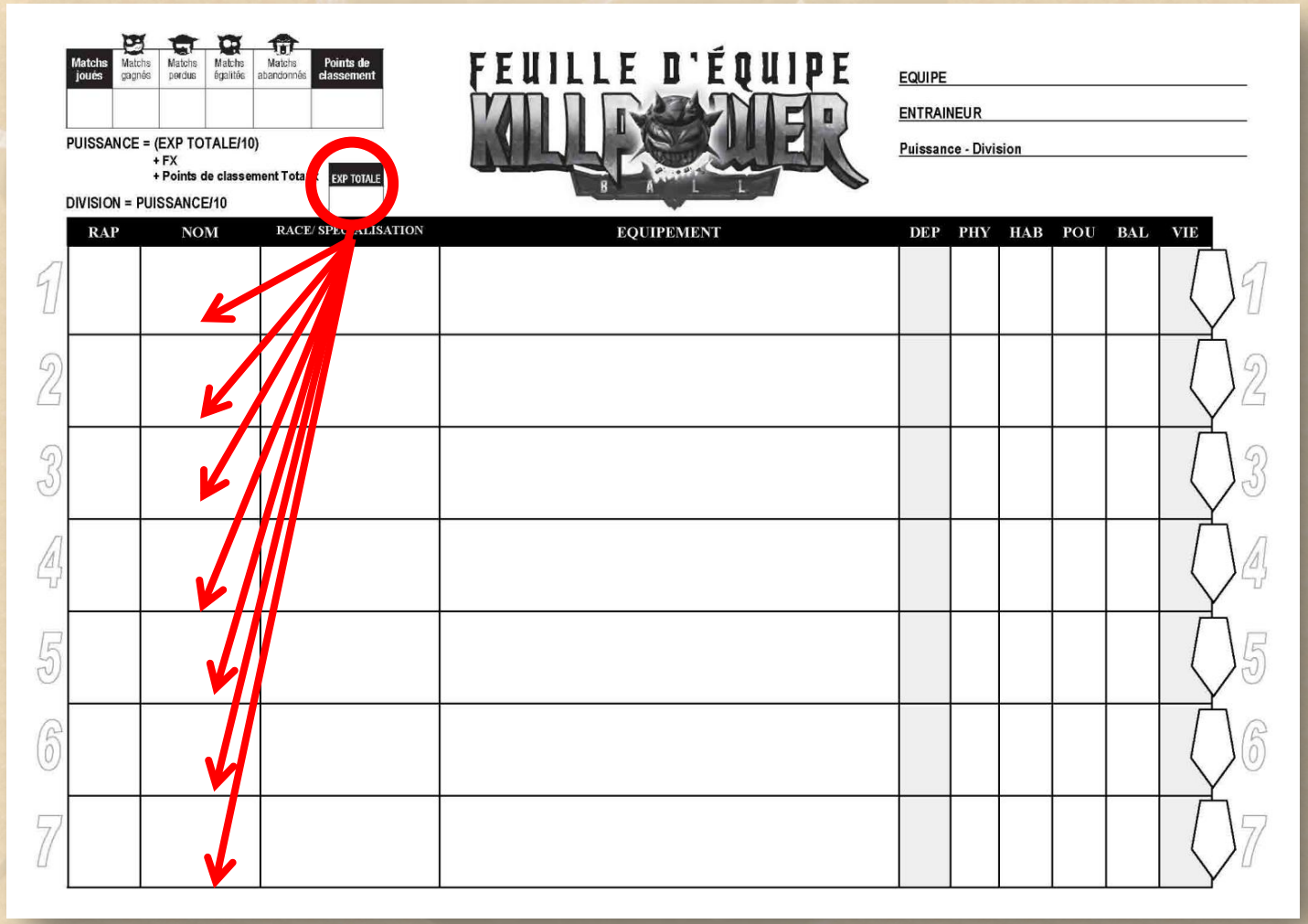
Ainsi avec 10 points d'**EXP**, vous augmentez de 1 au choix, le **PHY**, l'**HAB**, le **POU**, le **BAL**, ou la **VIE**.



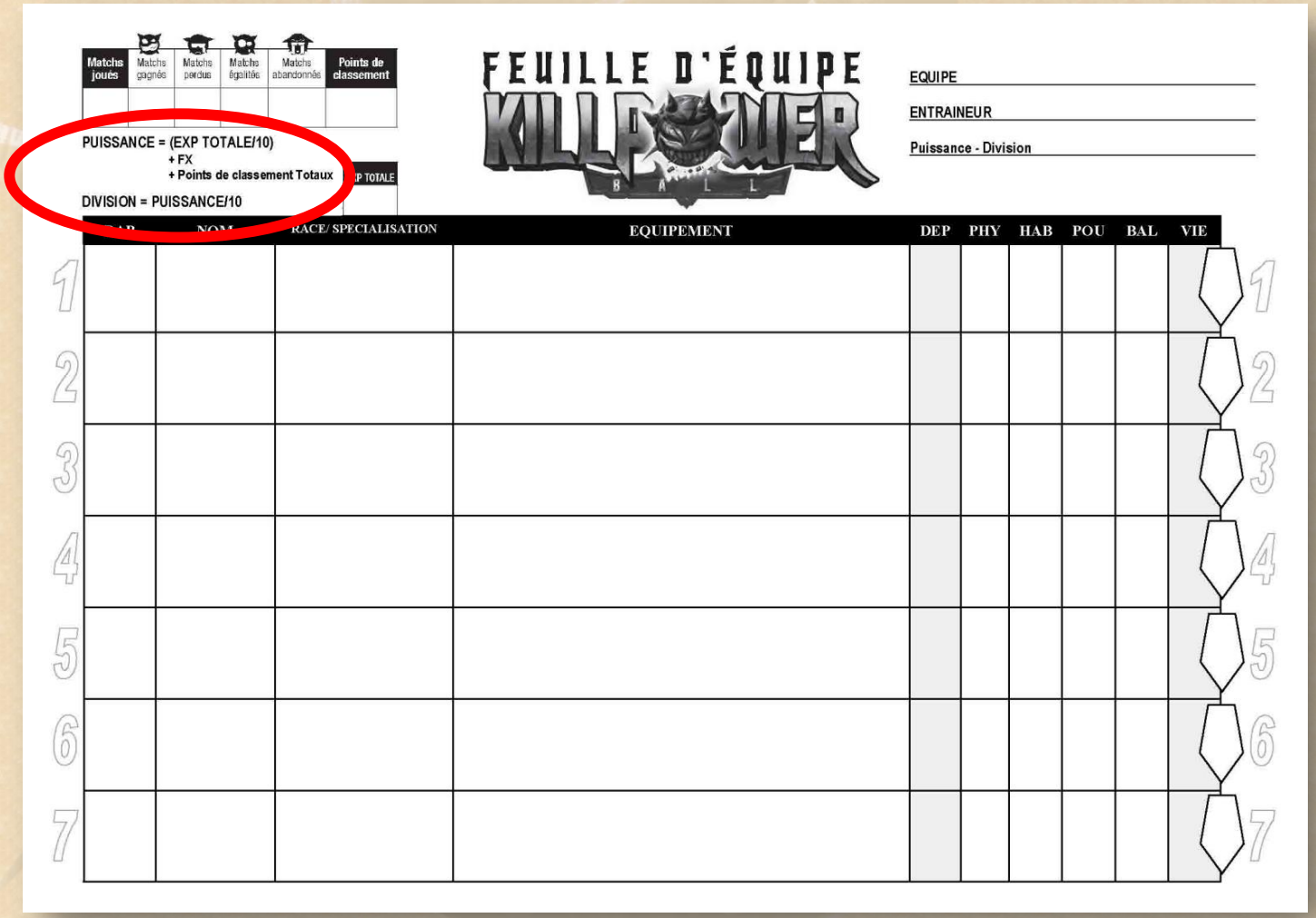
EXP à mettre ici.

Seules la **RAP** et le **DEP** n'évolue pas avec l'expérience.

EXP TOTALE est le total de l'expérience de tous les gladiateurs dans l'équipe.



Ici, on rappelle le calcul de la Puissance, ainsi que la division



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

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

DIVISION = PUISSANCE/10

FEUILLE D'ÉQUIPE
KILLPOWER BALL

EQUIPE
ENTRAINEUR
Puissance - Division

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

Dès que vous avez tiré chacun des 7 gladiateurs de votre équipe, vous pouvez jouer.

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

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

EXP TOTALE

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

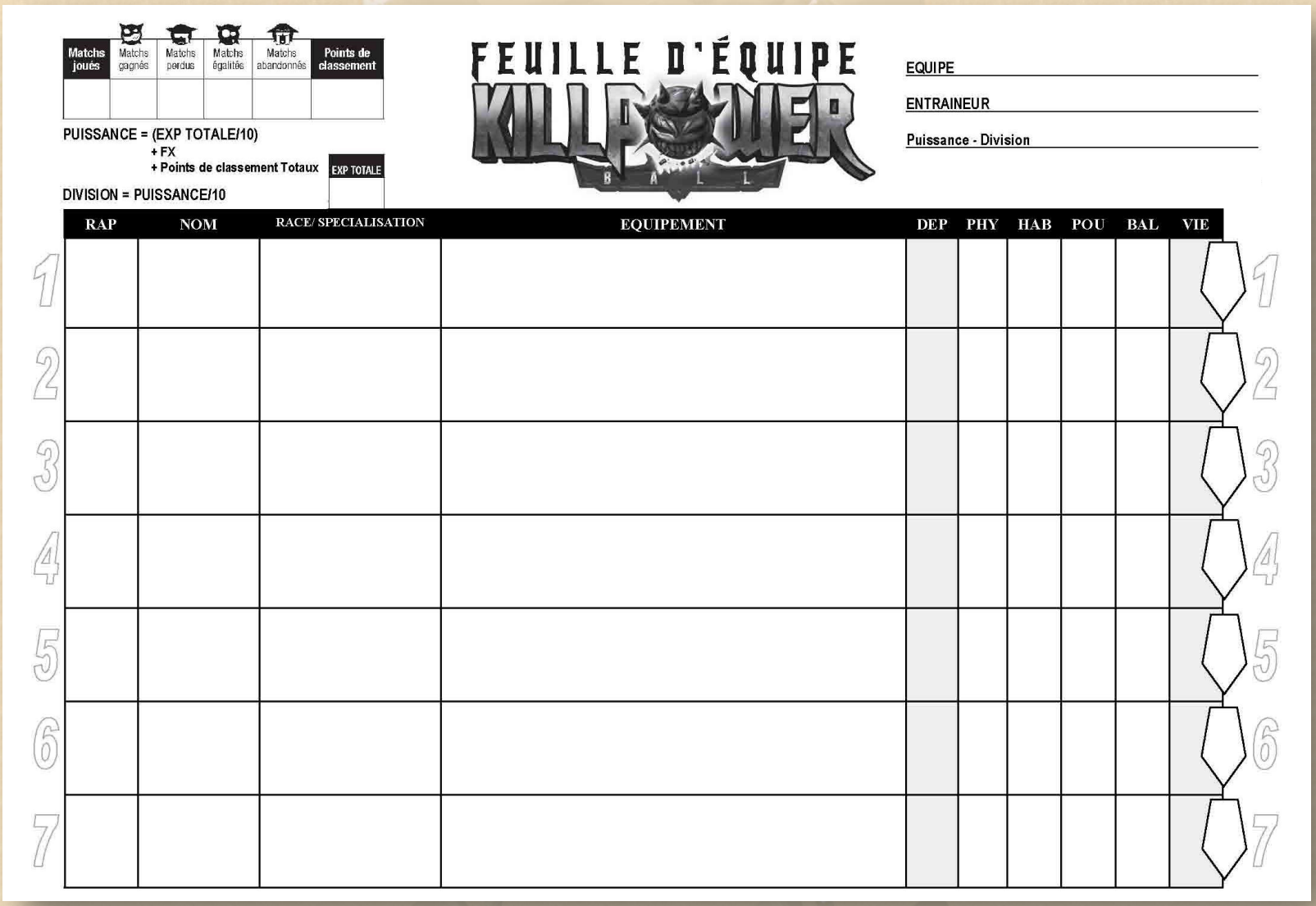
EQUIPE

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

En mode tournoi, Il est possible de jouer en choisissant soi-même ses pouvoirs au lieu de les tirer 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
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

La feuille d'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
Octobre 2013
Killpower Ball ©