KILLPOWER BALL©

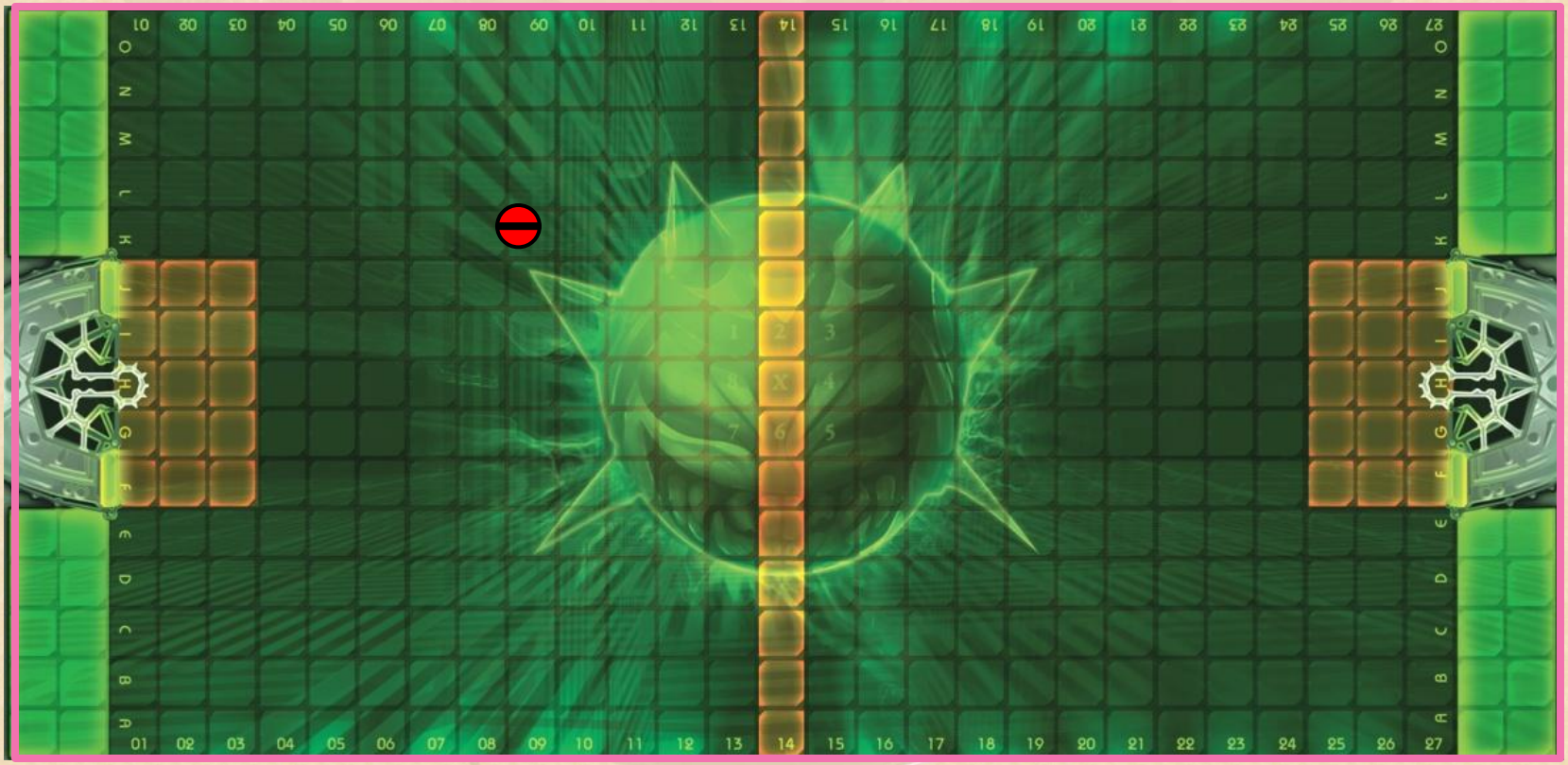
LE JEU DE PLATEAU

Version 3 :
Le combat

A **Killpower Ball**, un gladiateur a un angle de vue qui correspond à tout ce qu'il y a autour de lui sans limite.

: Gladiateur

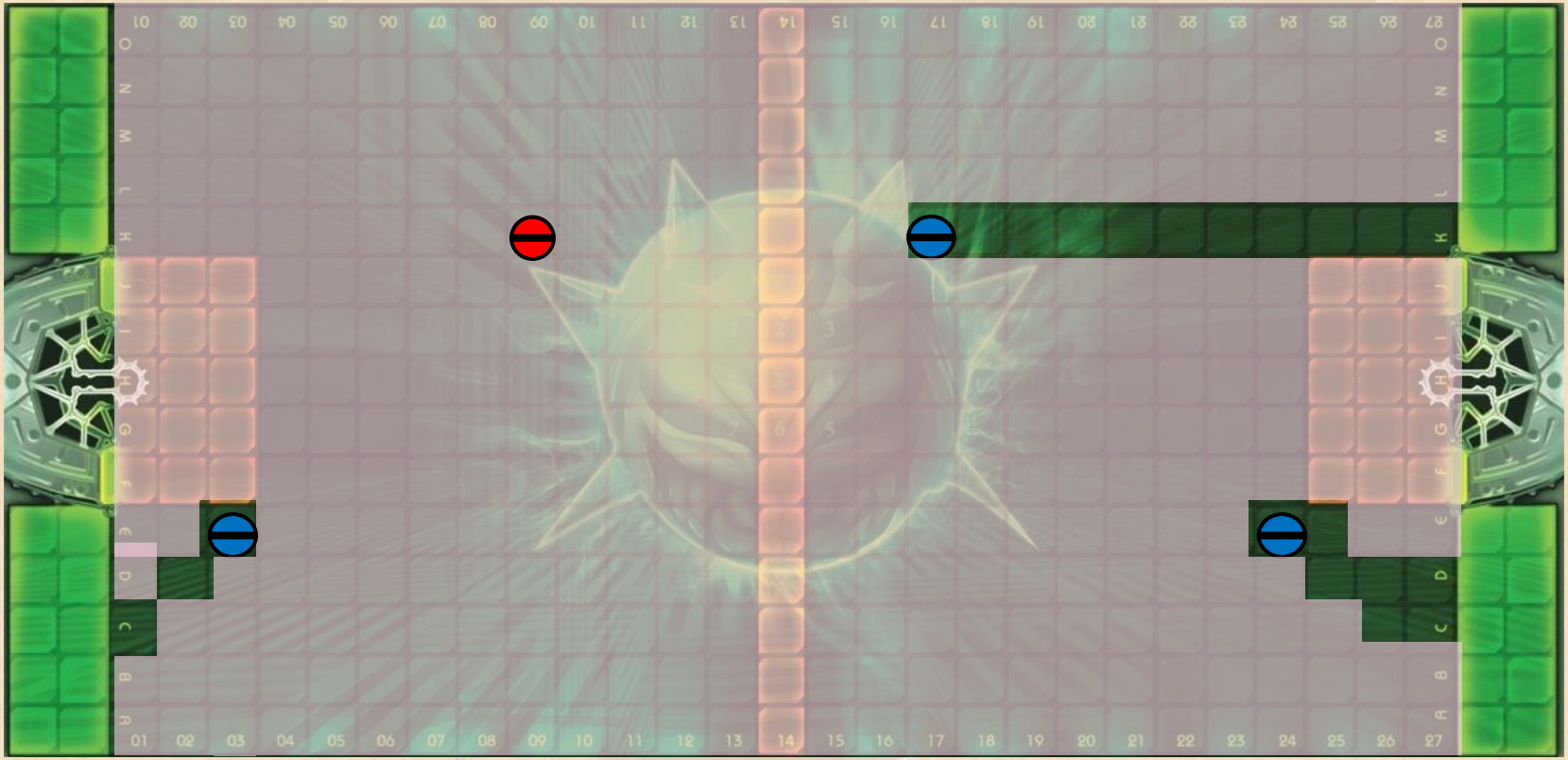
: Angle de vue du gladiateur



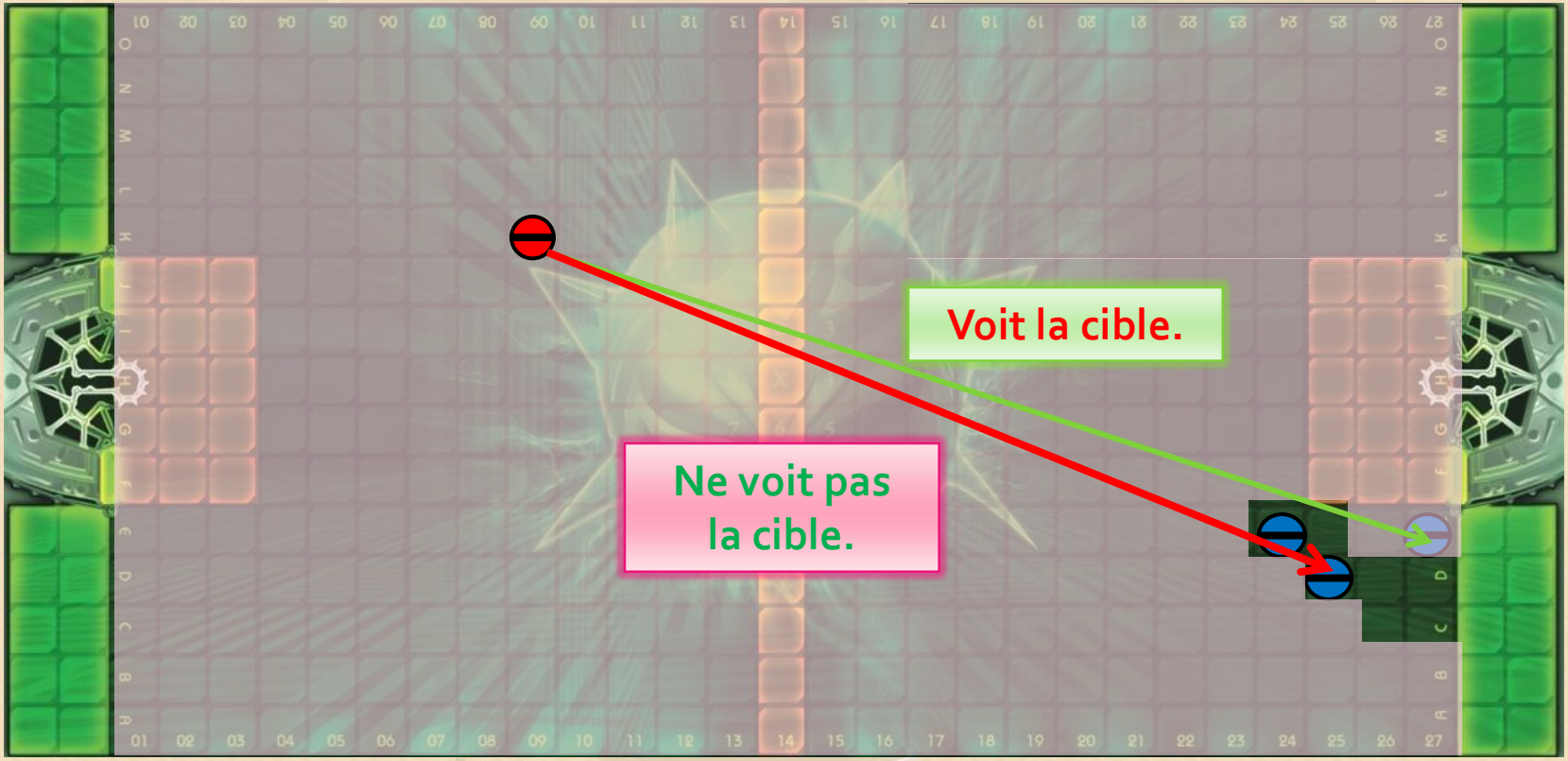
Bien sur, s'il y a quelqu'un sur le terrain, le gladiateur ne voit pas derrière, sauf si ce premier est plus petit. Très utile pour savoir si un joueur en voit un autre.

: Gladiateurs

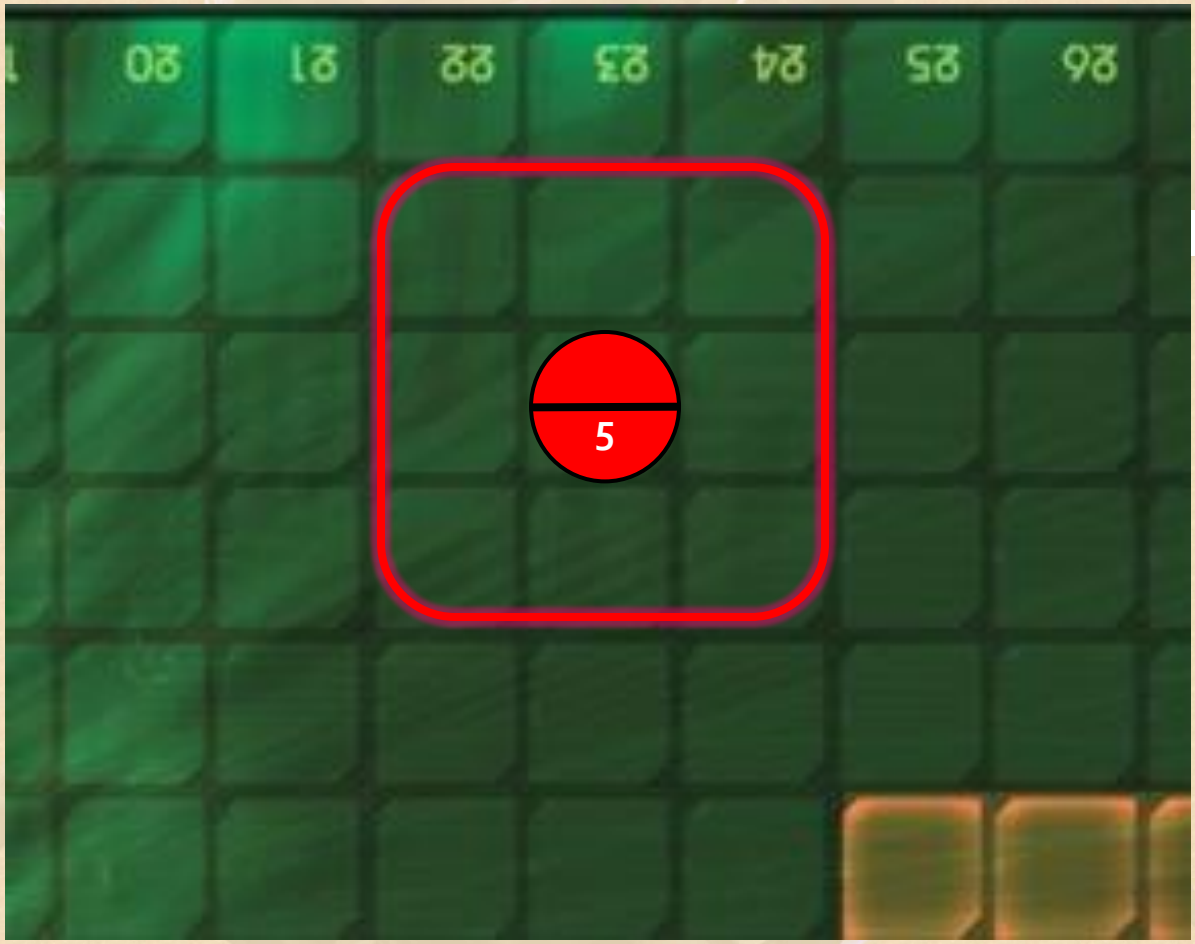
: Angle de vue du gladiateur rouge



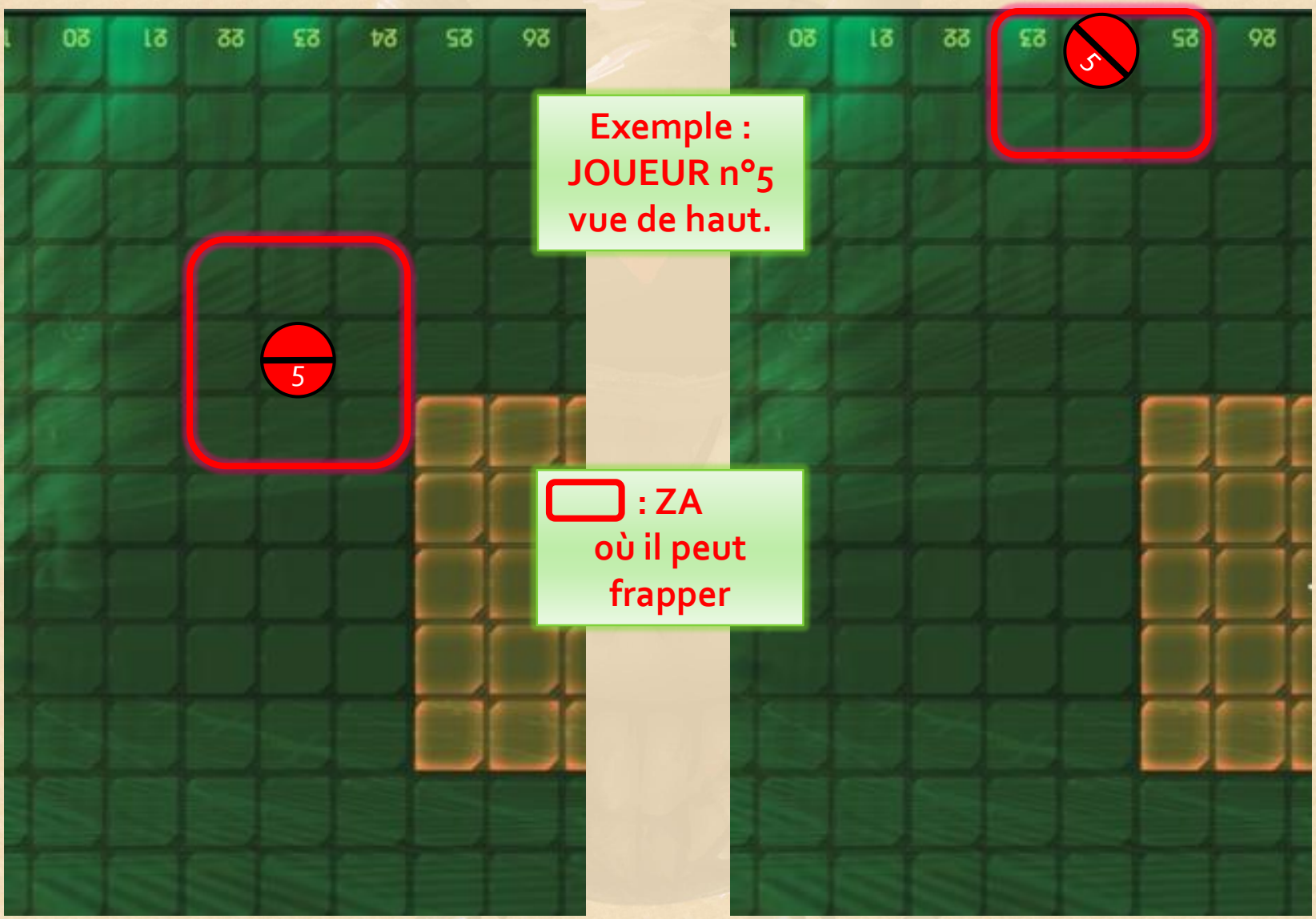
Pour savoir si un gladiateur voit une cible. Il suffit de tirer un trait entre le centre de la case du gladiateur et de sa cible.
Si cela passe par une case occupée (même d'un millimètre), alors il ne voit pas la cible (même si le gladiateur la voit un petit peu).



A **Killpower Ball**, les gladiateurs ont une Zone d'Action ou ZA.



Qui comprend toutes les cases autour de lui, plus la sienne.
Elle correspond aux cases sur lesquelles le joueur peut agir.



Ainsi, si le gladiateur a une personne dans sa ZA, il peut la frapper.

Pour toucher, il doit faire moins ou égal à sa valeur en PHY,

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	**5**	4	4	4	3

Je fais 4 avec le dé. J'ai 5 en **PHY**, je touche.

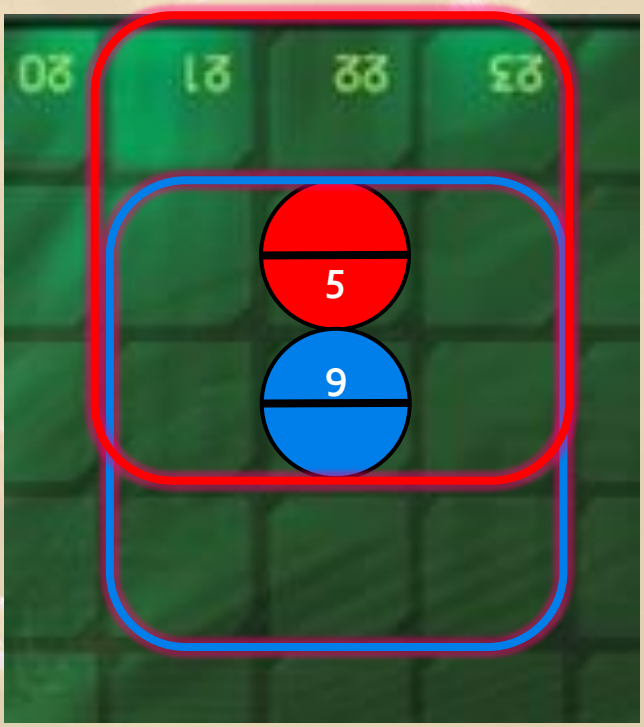
sinon il rate son attaque. Qu'il touche ou rate, cela lui coûte son action du tour.

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	**5**	4	4	4	3

Je fais 9 avec le dé. J'ai 5 en **PHY**, je rate !

Si l'attaquant touche, la cible peut tenter d'éviter si elle a une action pour tenter d'éviter.

Mon numéro 5 frappe mon numéro 6 avec son action.



Tu as touché ? Alors j'évite avec mon action du numéro 6

Pour éviter, elle doit faire moins ou égal à sa valeur en PHY.
Cela lui coûte son action du tour.

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	4	4	4	4	31

Je fais 8 avec le dé. J'ai 4 en **PHY.** Je n'évite pas.

Si la cible est touchée, elle subit les dégâts de l'attaquant.
Elle prend (PHY) points de dégâts, si l'attaquant n'a pas de Gants de combat.

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	5	4	4	4	3 1

Tu prends 5 points de dégâts.

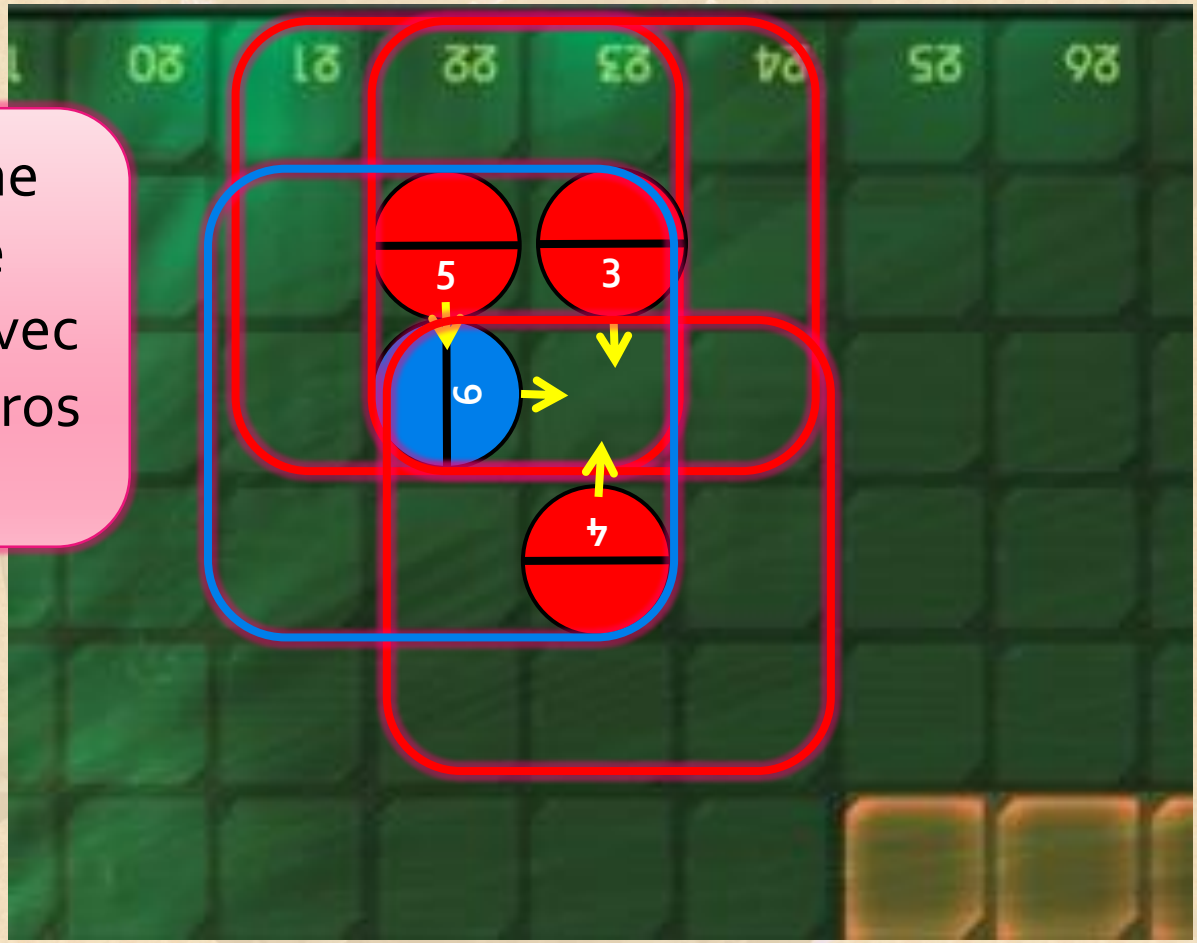
S'il a des gants de combat, il fera (1D10+PHY) points de dégâts.

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	5	4	4	4	3 1

+

Tu prends 12 points de dégâts (5+7).

Lorsque plusieurs gladiateurs entourent une personne.
Ils peuvent faire une attaque groupée.



Je fais une attaque groupée avec mes numéros 3,4 et 5.

Ils frappent tous en même temps à la rapidité (RAP) du gladiateur le plus lent.

Je frappe à la RAP = 2.

Points de classement: 0

+ Points de classement Totaux

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	5	Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5	4	9	1
2	2	Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5	4	11	2
3	8	Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5	4	7	3
4	9	Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5	4	4	4	4	1	4
5	2	Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5	4	4	4	4	1	5
6	6	Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5	4	4	4	4	5	6
7	7	Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5	4	4	1	7

On jette un unique dé sous la valeur **PHY** de tous les gladiateurs qui utilise leur action.

Je fais 5 avec le dé. Mon 4 et mon 5 touchent.

Points de classement: 0

EXP TOTALE: 0

FEUILLE D'ÉQUIPE KILLPOWER BALL

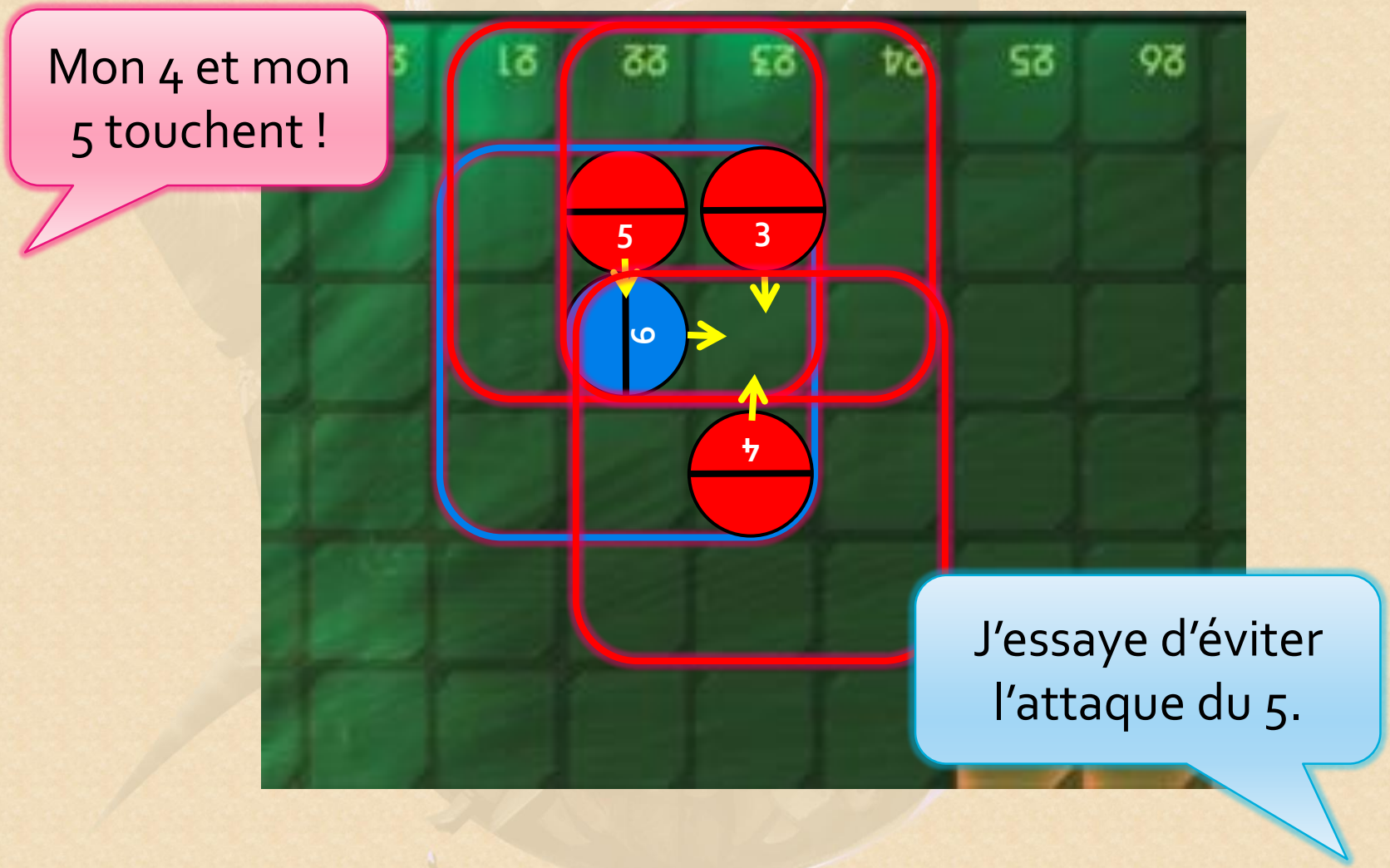
EQUIPE: Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR: Sylvain

Puissance - Division

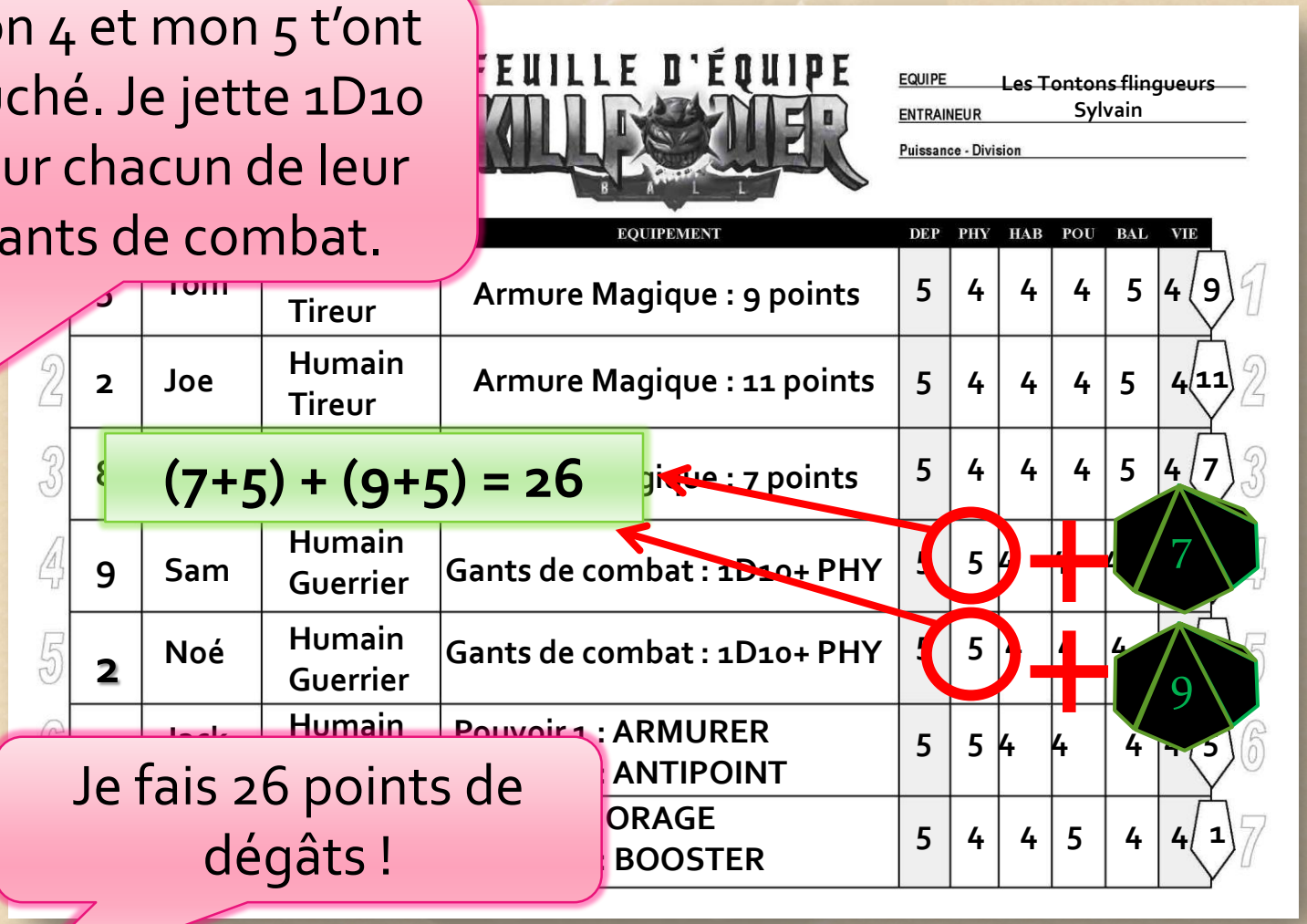
			CE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1	5	Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5	4	9
2	2	Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5	4	11
3	8		Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5	4	7
4	9	Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5	4	4	4	4	1
5	2	Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5	4	4	4	4	1
6	6	Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5	4	4	4	4	5
7	7	Jim	Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5	4	4	1

La cible peut éviter une attaque sur toutes celles réussies grâce à un jet de PHY.
A condition qu'elle voit son attaquant et qu'elle est une Action à ce tour.



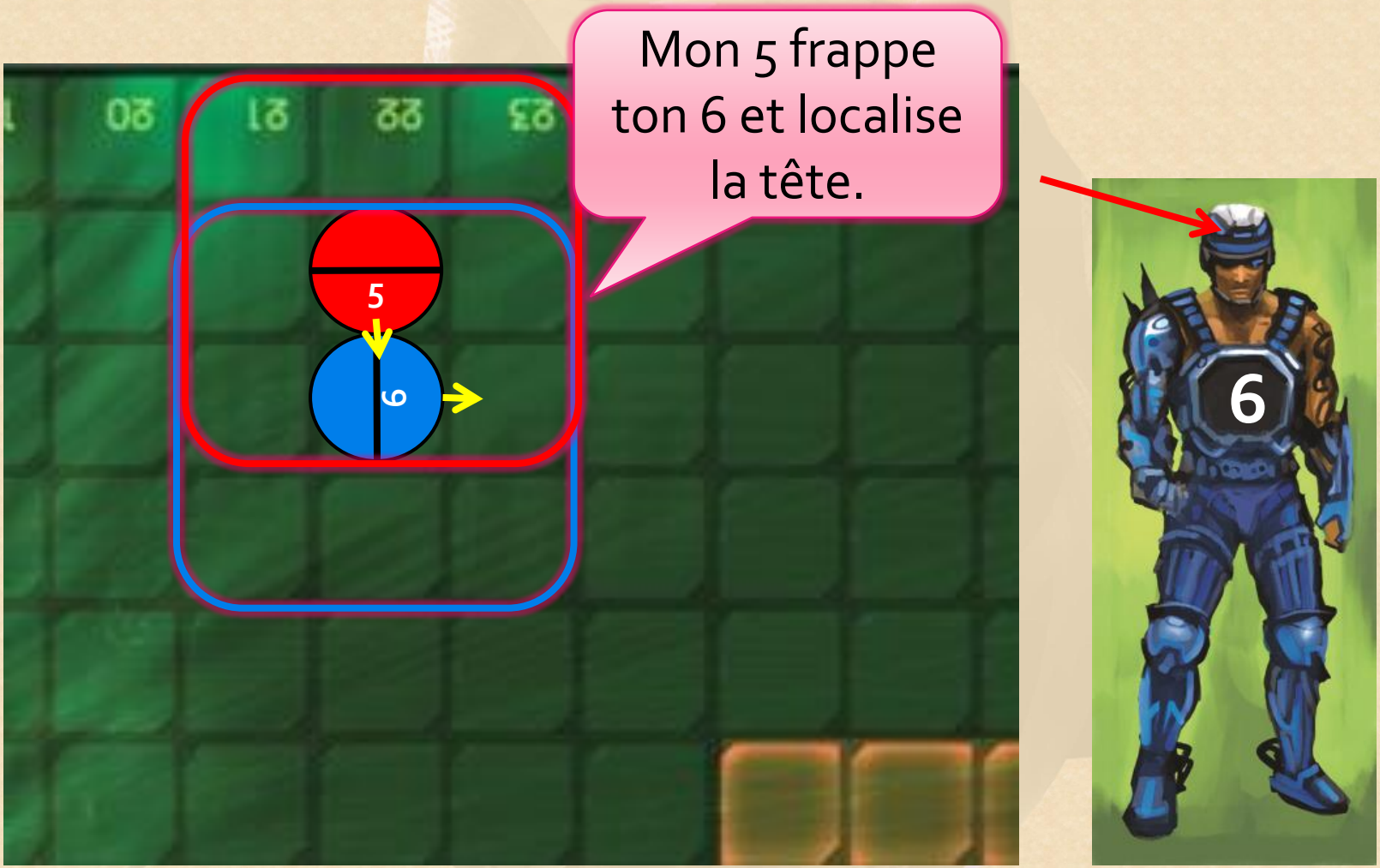
L'attaque groupée permet de cumuler les dégâts sur un même personnage de manière à le mettre out pour le match.

Mon 4 et mon 5 t'ont touché. Je jette 1D10 pour chacun de leur gants de combat.



Je fais 26 points de dégâts !

Il est aussi possible de localiser lorsque vous attaquez une partie précise du corps.



Dans ce cas, vous devez réussir un jet de **PHY%2**
en indiquant où vous touchez. On localise souvent pour sortir la cible et essayer de le mettre « out » la durée du match (voir le tutoriel « Blessures »).

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	**5**	4	4	4	3

Je fais 4 avec le dé. J'ai 5 en **PHY**, si je localise la tête, cela fait 3. J'ai raté.

Le combat

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
Mars 2014
Killpower Ball ©