KILLPOWER BALL©

LE JEU DE PLATEAU

Version 3 :
Les blessures

Chaque gladiateur a une valeur en vie qui lui permettra de résister aux dégâts.

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

Il a aussi une armure normale qui lui confère 1 point.

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

Ou une armure magique qui lui confère (1D5+6) points de protection, tirés lors de sa création.

	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
	5	5	4	4	4	39

Lorsqu'un gladiateur prend un coup, il subit des dégâts qui correspondent au **PHY** (physique) de son adversaire,

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

Tu prends 5 points de dégâts.

à ajouter à ses dégâts de gants de combat, si le gladiateur en a.

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

Tu prends 12 points de dégâts (5+7) grâce à mes gants de combat.

+

Lorsqu'un gladiateur prend un coup, on utilise la formule suivante :

X = (Vie + Armure) de la cible – (PHY + Gants de combat) de l'attaquant.

X= (Protection totale) – (Dégâts totaux)

EP	PHY	HAB	POU
5	4	4	4

+

Gants de combat
Si l'attaquant en a.

= **Dégâts totaux**

POU	BAL	VIE
4	4	4 1

VIE + Armure

= **Protection totale**

Si **X** reste positif ou égal à 0, c'est à dire que la protection plus la vie sont supérieures ou égales aux dégâts, le gladiateur n'a rien et poursuit le combat.

Je te fais 4 points de dégâts.

POU	BAL	VIE
4	4	4 1

VIE + Armure = **5**

X= (Protection totale) – (Dégâts totaux)

X= 5-4

X=1

Mon gladiateur n'a rien.

Si **X** est négatif de -1 à -10, c'est à dire que les dégâts sont supérieurs à sa protection ajoutée à sa vie, alors le gladiateur est blessé grave (BG).
Il est sorti immédiatement du terrain et se repose dans une salle de soin.
Il reviendra après panier ou don d'un point.

Je te fais 12 points de dégâts.

VIE + Armure = **5**

X= (Protection totale) – (Dégâts totaux)

X= 5-12

X=-7

Mon gladiateur est blessé grave (BG)

Si **X** est en dessous de -10, alors le gladiateur est KO dans le coma jusqu'à la fin du match. On dit qu'il est en « Risque de mort ».

Je te fais 22 points de dégâts.

POU	BAL	VIE
4	4	4 1

VIE + Armure = **5**

X= (Protection totale) – (Dégâts totaux)

X= 5-22

X=-17

Mon gladiateur est KO en « Risque de mort ».

Un gladiateur KO dans le coma (« Risque de mort ») ne revient plus du match.
A la fin du match, on regarde sur la **TABLE 8**.

POU	BAL	VIE
4	4	-171

Mon gladiateur est à -17

Un gladiateur KO dans le coma, « Risque de mort », ne revient plus du match, on regarde sur la TABLE 8 son état à la fin du match. On jette alors 1D10 pour savoir où il est touché.

NIVEAUX DE BLESSURE
RISQUE DE MORT

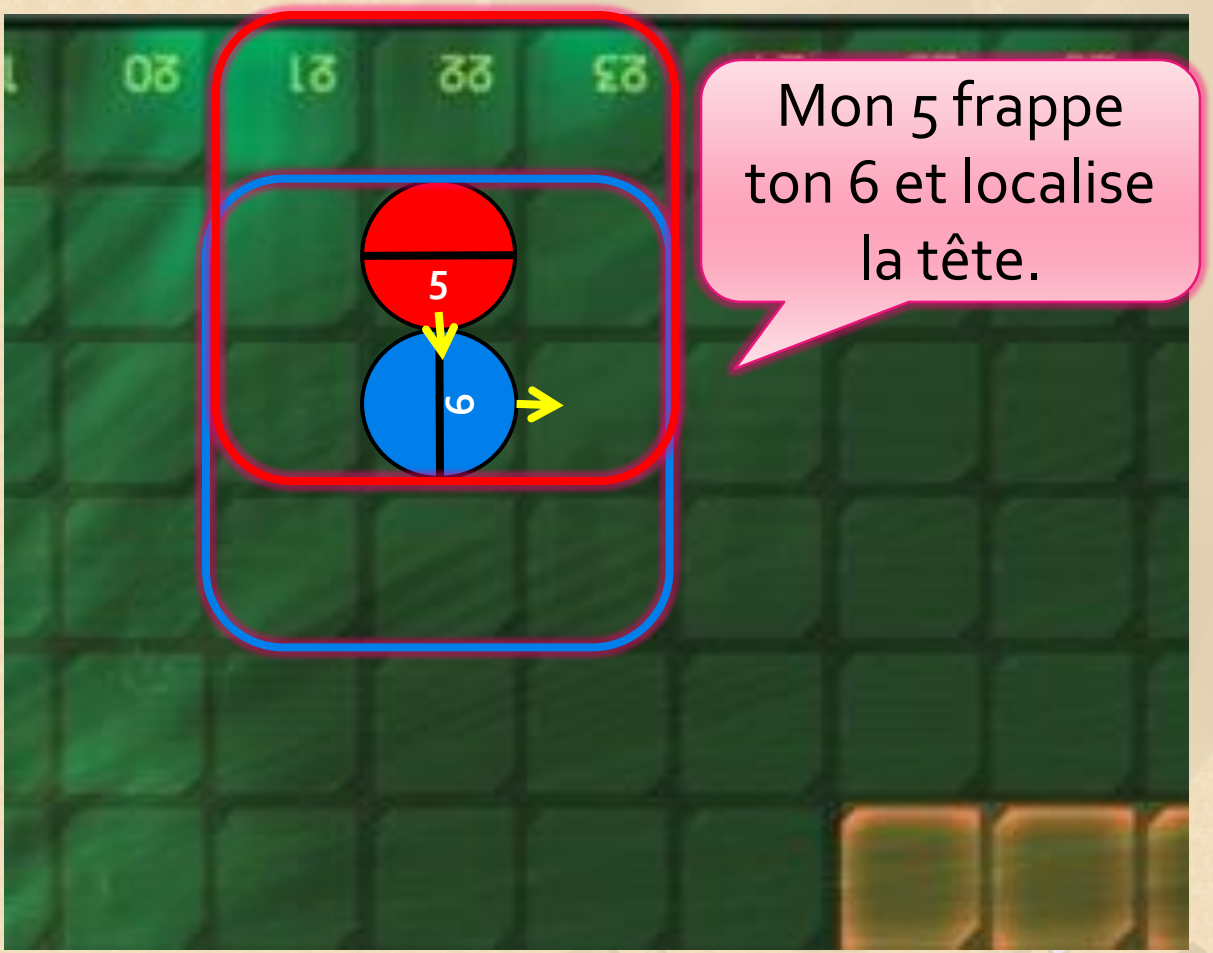
NIVEAU DE BLESSURE LOCALISATION JETEZ 1D10	TETE 1	TRONC 2,3,4	MEMBRE 5, 6 : bras gauche 7,8 : bras droit 9 : jambe gauche 10 : jambe droite
NEGATIF = BLESSE	BG/MORT	BG/MORT	BG/MORT
-1 à -10	BG		

Mon gladiateur est à -17

Jette 1D10 pour savoir où il a été touché.

Il a été touché au bras droit.

Sauf si, durant le match, l'attaquant avait localisé une partie du corps lors de son attaque, et qu'il est sorti votre gladiateur pour « Risque de mort ». On a directement la localisation.



Ensuite, on relie à ligne localisation à niveau de blessure
et on regarde ce qui se passe selon sa valeur négative.

NIVEAUX DE BLESSURE
RISQUE DE MORT

NIVEAU DE BLESSURE LOCALISATION JETEZ 1D10	TETE 1	TRONC 2,3,4	MEMBRE 5, 6 : bras gauche 7,8 : bras droit 9 : jambe gauche 10 : jambe droite
NEGATIF = BLESSE	BG/MORT	BG/MORT	BG/MORT
-1 à -10	BG		
-11 à -15	MORT	BG	BG
-16 à -20		MORT	
- de -20			

Fonctionnement :
1. Jetez 1D10 pour localiser (première ligne).
2. Regarder à combien est votre gladiateur (1re colonne).
3. Si BG, le gladiateur sera soigné pour le prochain match ou après panier ou don d'un point.
Si mort, le gladiateur est perdu définitivement.

Il est à -17 à un membre.

Il a été blessé grave.
On te le rend pour le prochain match.

A la tête, les dégâts sont plus mortels,

NIVEAUX DE BLESSURE
RISQUE DE MORT

NIVEAU DE BLESSURE LOCALISATION JETEZ 1D10	TETE 1	TRONC 2,3,4	MEMBRE 5, 6 : bras gauche 7,8 : bras droit 9 : jambe gauche 10 : jambe droite
NEGATIF = BLESSE	BG/MORT	BG/MORT	BG/MORT
-1 à -10	BG		
-11 à -15	MORT	BG	BG
-16 à -20		MORT	
- de -20			

Fonctionnement :
1. Jetez 1D10 pour localiser (première ligne).
2. Regarder à combien est votre gladiateur (1ère colonne).
3. Si BG, le gladiateur sera soigné pour le prochain match ou après panier ou don d'un point.
Si mort, le gladiateur est perdu définitivement.

Il a -11 à la tête.

Ton gladiateur est mort !

qu'aux membres.

NIVEAUX DE BLESSURE
RISQUE DE MORT

NIVEAU DE BLESSURE LOCALISATION JETEZ 1D10	TETE 1	TRONC 2,3,4	MEMBRE 5, 6 : bras gauche 7,8 : bras droit 9 : jambe gauche 10 : jambe droite
NEGATIF = BLESSE	BG/MORT	BG/MORT	BG/MORT
-1 à -10	BG		
-11 à -15	MORT	BG	BG
-16 à -20		MORT	
- de -20			

Fonctionnement :
1. Jetez 1D10 pour localiser (première ligne).
2. Regarder à combien est votre gladiateur (1ère colonne).
3. Si BG, le gladiateur sera soigné pour le prochain match ou après panier ou don d'un point.
Si mort, le gladiateur est perdu définitivement.

Il a -11 à la jambe.

Ton gladiateur a été blessé grave ! On te le rend pour le prochain match.

Bilan : si un humain avec 5 en **PHY** frappe une cible humaine avec 4 en **VIE** et une armure normale de 1 point…

EP	PHY	HAB	POU
5	5	4	4

+

Pas de Gants de combat

5 = **Dégâts totaux**

POU	BAL	VIE
4	4	4 1

VIE + Armure

5 = **Protection totale**

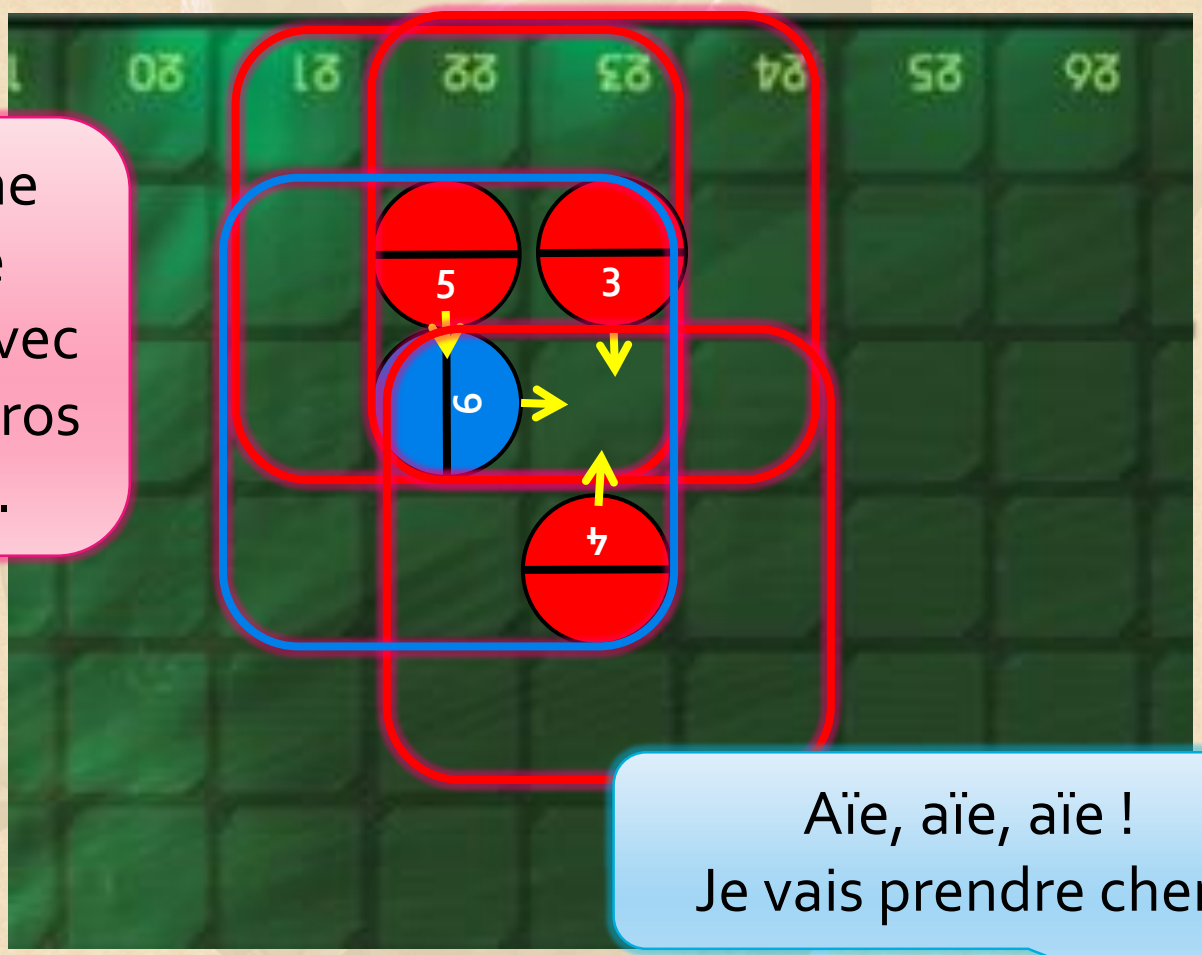
X sera égale à 0, donc cela ne lui fera rien.
Evitez de frapper et économisez votre action.

Je te fais 5 points de dégâts !

Même pas mal !

Prenez alors des gants de combat pour faire plus de dégâts au lieu d'une armure ou d'une carte pouvoir, lors du tirage de votre gladiateur.

Si vous voulez tuer un joueur, faites des attaques groupées et localisez la tête.
Vous aurez toutes les chances de tuer votre adversaire.

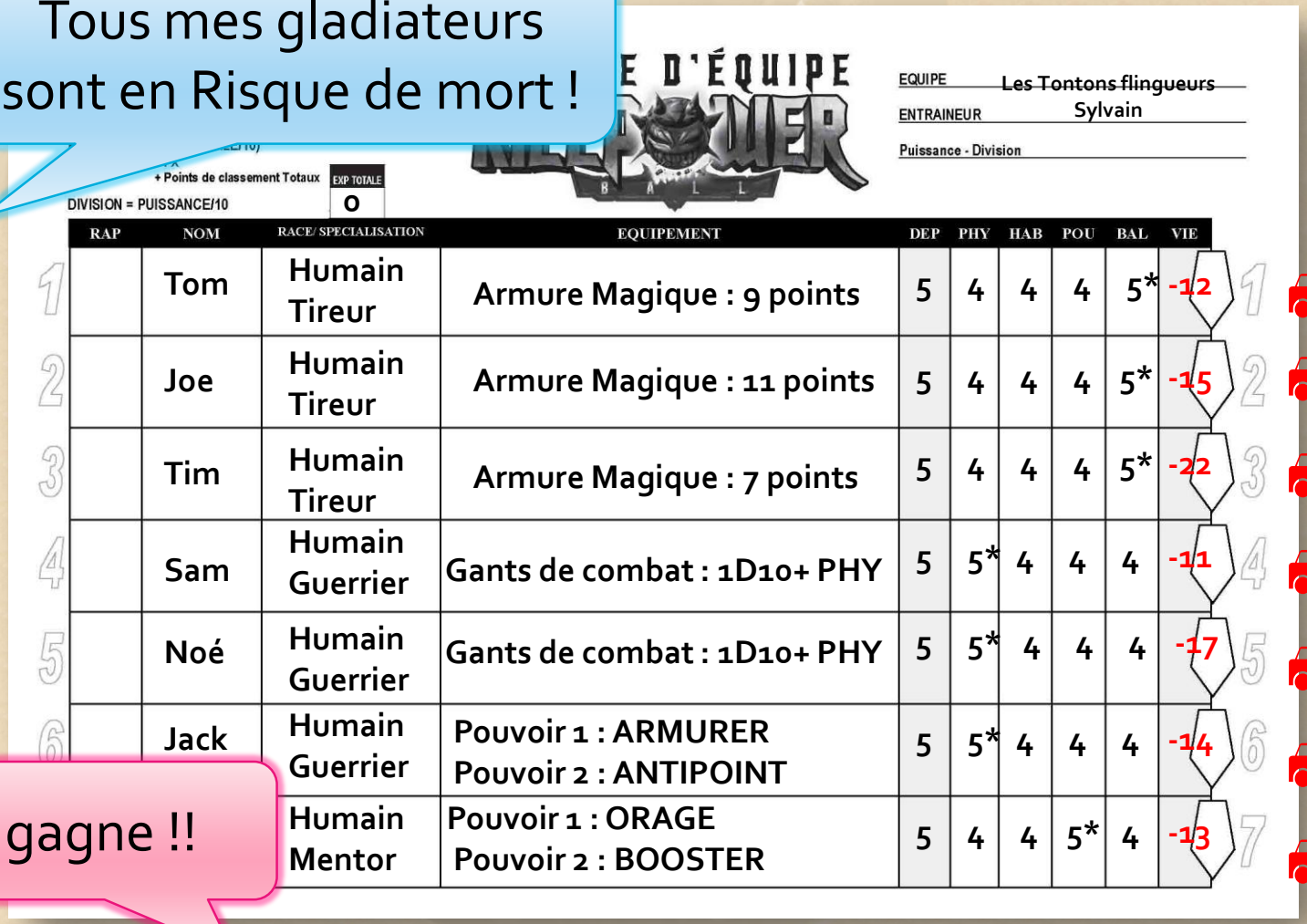


Je fais une attaque groupée avec mes numéros 3, 4 et 5.

Aïe, aïe, aïe !
Je vais prendre cher !

Car une équipe qui n'a plus que des joueurs dans le coma (risque de mort) qui ne reviennent plus du match, perd automatiquement la partie.

Tous mes gladiateurs sont en Risque de mort !



E D'ÉQUIPE

EQUIPE Les Tontons flingueurs

ENTRAINEUR Sylvain

Puissance - Division

+ Points de classement Totaux

EXP TOTALE 0

DIVISION = PUISSANCE/10

	RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE	
1		Tom	Humain Tireur	Armure Magique : 9 points	5	4	4	4	5*	-12	1
2		Joe	Humain Tireur	Armure Magique : 11 points	5	4	4	4	5*	-15	2
3		Tim	Humain Tireur	Armure Magique : 7 points	5	4	4	4	5*	-22	3
4		Sam	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	-11	4
5		Noé	Humain Guerrier	Gants de combat : 1D10+ PHY	5	5*	4	4	4	-17	5
6		Jack	Humain Guerrier	Pouvoir 1 : ARMURER Pouvoir 2 : ANTIPOINT	5	5*	4	4	4	-14	6
			Humain Mentor	Pouvoir 1 : ORAGE Pouvoir 2 : BOOSTER	5	4	4	5*	4	-13	7

Je gagne !!

Les blessures

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 ©