KILLPOWER BALL©

LE JEU DE PLATEAU

Version 3 :
Pouvoirs magiques

Dans le sport **Killpower Ball,** les gladiateurs de chaque équipe sont équipés d'un pouvoir magique.

En mode championnat, on tire au choix une armure magique, ou des gants de combats ou **deux cartes pouvoir magique***. **(* depuis la V3.2)**
En mode tournoi, on fait la même chose, sauf que l'on peut choisir ses cartes pouvoirs magiques et ainsi préparer des combos.

RAP	NOM	RACE/ SPECIALISATION	EQUIPEMENT	DE

2 CARTEs POUVOIR MAGIQUE

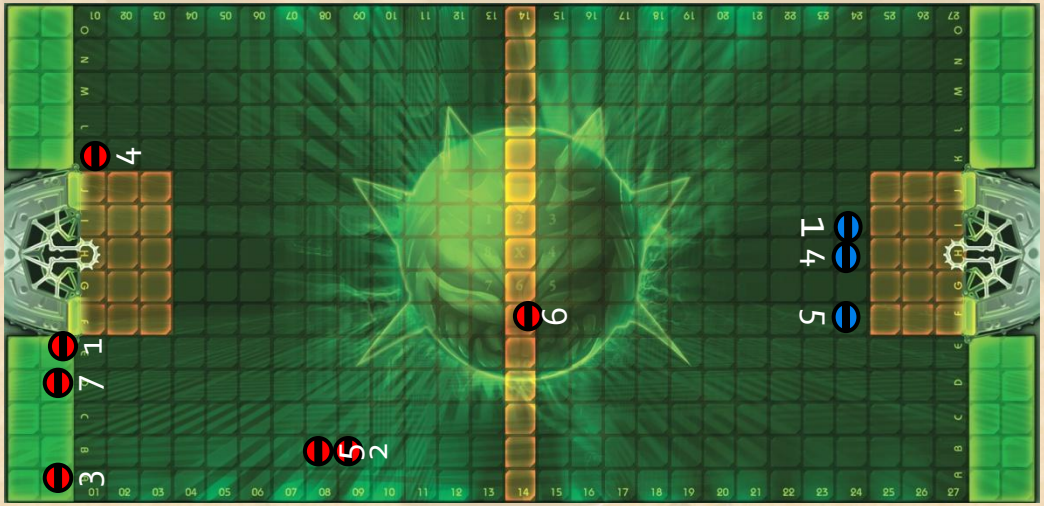
OU

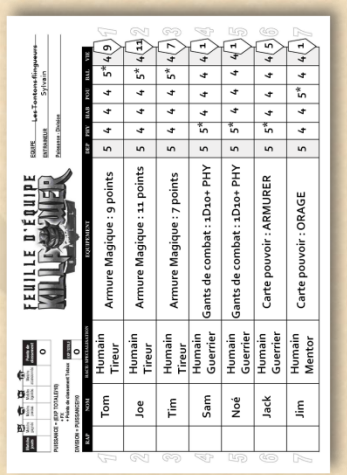
GANTS DE COMBAT MAGIQUE

OU

ARMURE MAGIQUE

Lorsque vous jouez, les pouvoirs sont placés soit face cachés, si vous jouez avec le bluff.

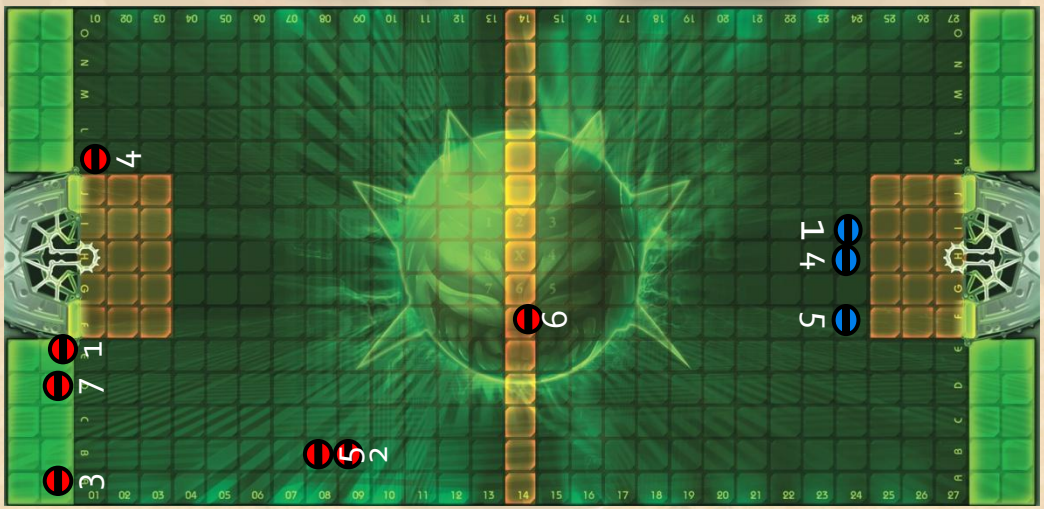




FEUILLE D'ÉQUIPE

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

Soit face visible si vous ne cachez pas et montrez votre équipe à votre adversaire.



FEUILLE D'ÉQUIPE

KILL POWER BALL

ÉQUIPE : Les Tonnerres-Étincelants

ENTRAINEUR : Sylvain

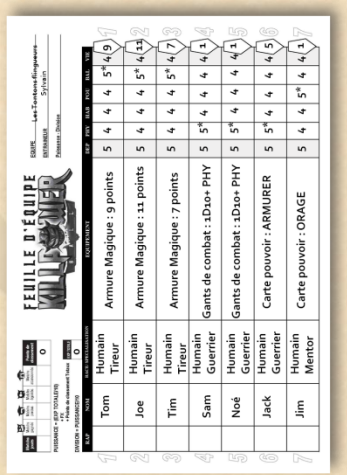
Pâtisserie Chinoise

RÉPARTITION DES POINTS : 0

RÉPARTITION DES ÉQUIPEMENTS : 0

	NOM	ÉQUIPEMENTS	REF	PHY	MAN	ATT	PCE	MAL	VIT
1	Tom	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(9)	1
2	Joe	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(11)	2
3	Tim	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(7)	3
4	Sam	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(1)	4
5	Noé	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(1)	5
6	Jack	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(5)	6
7	Jim	Humain Mentor	5	4	5*	4	4	(1)	7

Tom	Armure Magique : 9 points	Armure Magique : 9 points
Joe	Armure Magique : 11 points	Armure Magique : 11 points
Tim	Armure Magique : 7 points	Armure Magique : 7 points
Sam	Gants de combat : 1D10+ PHY	Gants de combat : 1D10+ PHY
Noé	Gants de combat : 1D10+ PHY	Gants de combat : 1D10+ PHY
Jack	Carte pouvoir : ARMURER	Carte pouvoir : ARMURER
Jim	Carte pouvoir : ORAGE	Carte pouvoir : ORAGE



FEUILLE D'ÉQUIPE

KILL POWER BALL

ÉQUIPE : Les Tonnerres-Étincelants

ENTRAINEUR : Sylvain

Pâtisserie Chinoise

RÉPARTITION DES POINTS : 0

RÉPARTITION DES ÉQUIPEMENTS : 0

	NOM	ÉQUIPEMENTS	REF	PHY	MAN	ATT	PCE	MAL	VIT
1	Tom	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(9)	1
2	Joe	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(11)	2
3	Tim	Humain Tireur	5	4	4	5*	4	(7)	3
4	Sam	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(1)	4
5	Noé	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(1)	5
6	Jack	Humain Guerrier	5	5*	4	4	4	(5)	6
7	Jim	Humain Mentor	5	4	5*	4	4	(1)	7

Tom	Armure Magique : 9 points	Armure Magique : 9 points
Joe	Armure Magique : 11 points	Armure Magique : 11 points
Tim	Armure Magique : 7 points	Armure Magique : 7 points
Sam	Gants de combat : 1D10+ PHY	Gants de combat : 1D10+ PHY
Noé	Gants de combat : 1D10+ PHY	Gants de combat : 1D10+ PHY
Jack	Carte pouvoir : ARMURER	Carte pouvoir : ARMURER
Jim	Carte pouvoir : ORAGE	Carte pouvoir : ORAGE

Intéressons-nous de plus près aux pouvoirs magiques
et à leur fonctionnement.

Tout d'abord on a le **<u>TITRE</u> du pouvoir.**

En bas à gauche, les initiales du nom et prénom du créateur du pouvoir.

En bas à droite, les initiales du nom et prénom de l'illustrateur du pouvoir.

En bas au centre, ce critère correspond à l'activation et la désactivation du pouvoir par son porteur, c'est-à-dire le gladiateur qui le possède.

Au centre, on trouve l'explication du pouvoir

La partie soulignée correspond aux lignes à lire à l'entraîneur adverse, lorsque le pouvoir est activé (voir Activation en bas au centre).

Pour activer le pouvoir, son porteur, le n°7, doit faire moins ou égal à sa valeur en POU. Si je réussis mon jet ou pas, cela me coûte l'action du joueur pour le tour (écrit ainsi 1A).

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

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

EXP TOTALE: 0

FEUILLE D'ÉQUIPE KILL POWER BALL

EQUIPE: Les Tontons flingueurs
ENTRAINEUR: Sylvain
Puissance - Division

	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	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		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

4 ! Je l'ai activé !

On lit alors les lignes soulignées à son adversaire et on le fait agir.

Je jette 1D10 :

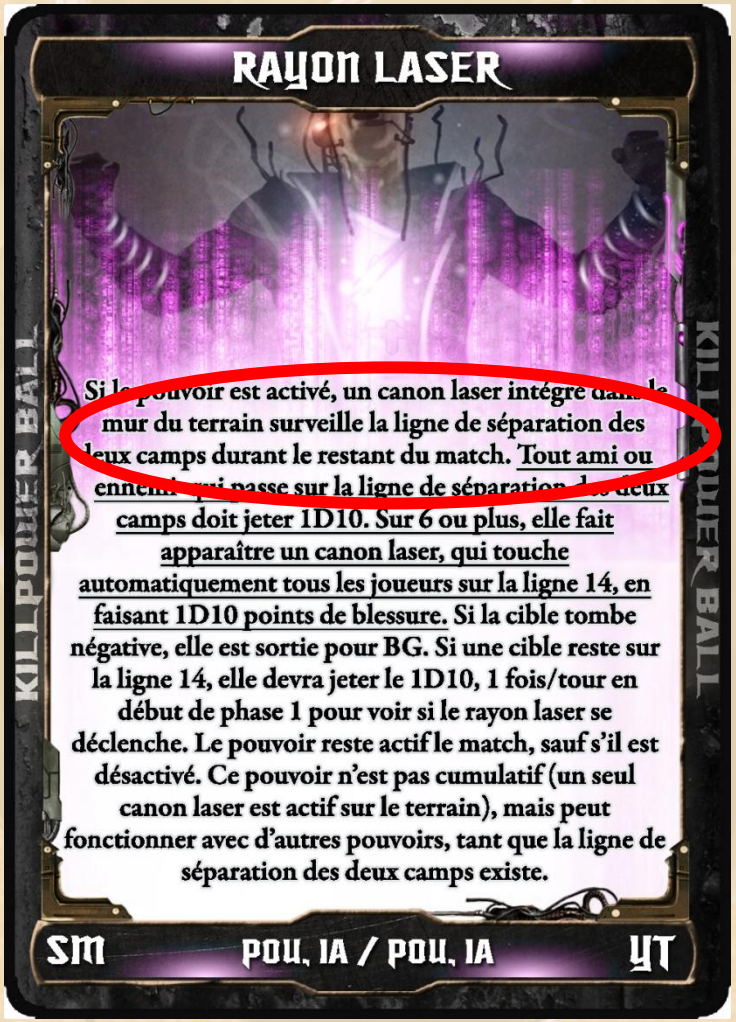
Les deux joueurs n°6 sur le terrain prennent la foudre et sont sortis du terrain pour BG !

Si le pouvoir est désactivable par son porteur, cela est précisé en bas. Là, il ne peut pas être désactivé. Ce qui est logique car l'effet est immédiat et ne dure pas dans le temps. Le porteur ne peut donc pas le désactivé.

On appelle ces pouvoirs, des « pouvoirs immédiats ».
Dans l'explication, on trouve la phrase **<u>« Si le pouvoir est activé ».</u>**

Certains de ces pouvoirs sont autonomes dès qu'ils sont activés par leur porteur.
Mais le porteur pourra tenter un jet de désactivation pour l'annuler.
Dans le cas, un jet de POU qui coûte 1A.

Mais si le porteur du pouvoir est sorti, il ne sera plus d'activable et restera actif le restant du match (indiqué dans l'explication).



Il existe des pouvoirs à **« durée illimitée ».**
Dans l'explication, on trouve la phrase **<u>« Tant que le pouvoir est actif »</u>**

Ainsi, après avoir activé le pouvoir grâce à un jet de POU (qui lui coûte son action), le pouvoir reste en fonctionnement, tant que le porteur reste sur le terrain, tant qu'il est debout…

... ou tant qu'il ne le désactive pas. Comme cela ne coûte rien, il suffit juste de le dire à l'adversaire (ou à l'arbitre) et d'enlever la carte de la table.

Il existe aussi les **pouvoirs automatiques**
Qui n'ont ni jet d'activation, ni jet de désactivation.

On trouve la phrase « **Grâce au pouvoir** » dans l'explication.
Ce pouvoir fonctionne automatiquement dès que le porte à la carte pouvoir.
Il n'y a pas de lieu ou de moment. C'est automatique.

Enfin, il existe les pouvoirs qui demandent de toucher son adversaire. On trouve la phrase : « **Si le porteur touche une cible** » (ennemi, ami).

Toucher une cible demande **de réussir un jet de PHY qui coûte 1A**.
Ensuite l'activation se fait après les dégâts, si le porteur le veut. Et cela coûte 0A vu que le porteur a déjà dépensé son action pour toucher.

Si une cible peut résister à un pouvoir, c'est indiqué dans l'explication. Dans cet exemple, elle ne résiste lorsqu'elle est touchée, mais durant la suite du match, elle pourra tenter de se dégeler par un jet de POU (0A) qui ne coûte pas d'action.

Dans l'explication, on trouve aussi des pouvoirs qui fonctionnent à vue.
Il faut alors voir la cible dans votre zone de vision
qui correspond au prolongement de votre zone d'action.

Pouvoirs magiques

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 ©