



STAR SYSTEM

version 1.03 - Killpower Ball © Juin 2011- règles 2.1

Idée originale: Wilfried Chevalier

Réécriture: Sylvain Mayet

Mise à jour et Relecture: Jean-Baptiste Jourdan-Pantier

et Sylvain Mayet

Couverture: Pascal Quidault, Josselin Grange, Sylvain

Mayet

INTRODUCTION

Comme vous le savez, vos joueurs de Killpower Ball évoluent au fil des matchs qu'ils effectuent et gagnent de l'expérience. Jusqu'a présent, malgré toute l'expérience acquise, les joueurs restaient bien souvent anonymes et cette évolution ne leur donnait pas de statut particulier.

Eh bien réjouissez-vous, car ce temps est révolu! Désormais, vos joueurs gagneront en prestige et l'accumulation de leurs hauts faits fera d'eux des Stars admirées de tous! Ils obtiendront privilèges et DONS de Stars. Cela ne sera, évidement, pas sans conséquence!

En effet les journalistes se feront une joie d'enquêter sur vos stars pour révéler un maximum d'informations dans la presse. Pour jouer avec cette extension, vous avez besoin de la boîte de base de Killpower Ball et de l'extension

« Destin, critiques & fric ».

1D100

Pour obtenir 1D100, prenez 2D10. Considérez que l'un correspond au dizaine, l'autre aux unités. En jetant les 2 dés à 10 faces, vous obteniez un nombre entre 0 et 100.

COMMENT DEVIENT-ON UNE STAR?

A chaque match, un gladiateur gagne 5 points d'expérience. Pour devenir Star, il faut 2 conditions :

- Atteindre un certain nombre de points d'expérience
- Prendre un don correspondant à un certain palier. Cela se fait entre deux matchs et le choix du don est définitif.

20 pts d'XP + Don de palier 1 = Starlette (niveau 1)

40 pts d'XP + Don dont le total des paliers fait 2 =

NéoStar (niveau 2)

60 pts d'XP + Don(s) dont le total des paliers fait 3 = **ProStar (niveau 3)**

80 pts d'XP + Don(s) dont le total des paliers fait 4 = SuperStar (niveau 4)

100 pts d'XP + Don(s) dont le total des paliers fait 5 = **MégaStar (niveau 5)**

Attention : Un gladiateur qui n'a pas pris de don n'est pas une star, même si elle a le nombre de points d'expérience du niveau. Il faut les 2.

De même, la star n'a pas forcément le niveau le plus élevée selon les paliers de ses dons : un Gladiateur avec 100 points d'expérience et 2 dons (dont le total des paliers fait 4) est une SUPERSTAR seulement. Elle deviendra MEGASTAR si elle prend un don supplémentaire de palier 1.

Echelle décroissante de supériorité des événements

1: le destin (voir cette extension).

2: échecs critiques de défense.

3: échecs critiques d'attaque.

4: réussites critiques de défense.

5: réussites critiques d'attaque.

6: mutations défensives (voir cette extension).

8: pouvoirs défensifs.

9: les tatouages (voir cette extension).

10: les formules magiques de défense (voir cette extension).

7: mutations offensives (voir cette extension).

11: les pouvoirs offensifs

12: les formules magiques offensive (voir cette extension).

13. Les dons des Stars

14: Les sentiments et maladies mentales (voir cette extension).

15: les tricheries d'entraîneurs (voir cette extension).

16. Les capacités spéciales de race (voir les fiches « RACE »)

17: les règles du jeu.

Si deux évènements sont en opposition ou se contredise, c'est celui qui a le plus petit chiffre qui prédomine sur l'autre. On néglige donc l'autre.

comment devient-on une star dechue?

Une star ne peut jamais renoncer d'elle-même à son statut. Cependant une star peut perdre des points d'expérience et passer en dessous de la valeur requise. Dans ce cas elle garde son don, mais il n'est plus fonctionnel tant qu'elle n'a plus la valeur requise. Une star, dont le don ou les dons ne sont plus fonctionnels, redevient un joueur classique et retourne dans l'anonymat.



Une star a des avantages et des inconvénients (voir le tableau ci-dessous).

AVANTAGES

LES DONS

La star peut acquérir des DONS de manière définitive en fonction de son niveau. C'est le niveau qui limite le nombre et la puissance des DONS.

Une Superstar (niveau 3) aura le choix entre ces trois configurations :

- Trois dons de palier 1
- Un don de palier 2 et un don de palier 1
- Un don de palier 3

La liste des DONS est proposée page suivante.

INCONVENIENTS

LA NOTORIETE

La star est connue de tous. Lorsque son entraîneur présente son équipe, il se doit de préciser s'il possède des stars et leur niveau.

De plus, pour chaque star, il doit préciser sans rentrer dans le détail : Le niveau de la star, la catégorie de son affaire magique, le nombre de dons, de mutations.

Chaque star rajoute +1 à la puissance de son équipe par palier de don. Donc, une star avec un don de palier 3 rajoute 3 à la puissance de son équipe.

LES GAINS

La présence de la star dans l'équipe augmente la recette du match de :

- +100 com pour une Starlette
- +200 com pour une NéoStar
- +300 com pour une ProStar
- +400 com pour une SuperStar
- +500 com pour une MégaStar

Les JOURNALISTES

Avant le début du match, les JOURNALISTES vont enquêter sur les stars d'une équipe.

Jetez 1D100 pour chaque Star dans votre équipe :
- Si vous faites moins que leur (valeur en XP)%2, alors ils découvrent les pouvoirs, dons et caractéristiques de la star. Ils s'empressent alors de les mettre dans les journaux! Une fiche sera écrite (voir réseau Pirate Star - à photocopier) qui contient toutes les informations sur la star. Attention, lors du prochain match, si vous faîtes plus que sa (valeur en XP)%2, la fiche de Pirate star ne sera pas mise à jour.

Si une star meurt, on détruira la fiche pirate star.

LE PRIX DE VENTE

Le prix de vente à la banque est beaucoup plus intéressant :

Starlette (niveau 1) : Formule 2 NéoStar (niveau 2) : Formule2 x 2 ProStar (niveau 3) : Formule2 x 3 SuperStar (niveau 4) : Formule 2 x 4 MégaStar (niveau 5) : Formule 2 x 5

Il est interdit de vendre une Star que l'on vient de déclarer. Elle doit faire au moins un match.

La bourse revend au prix de : niveau de la star x FORMULE 3.

LES PRIMES

Les stars exigent une PRIME de 100 com par niveau pour chaque match pour laquelle elle participe. Elle touche cette somme immédiatement à la fin du match : Une STARLETTE touchera 100 com à la fin du match. Une MEGASTAR touchera 500 com à la fin du match.

Si votre compte en banque n'est pas suffisant la star est immédiatement vendue à la bourse avec un refus de revenir dans votre équipe pour les restant de sa vie.



FONCTIONNEMENT DES DONS

Ci dessous sont listés les dons avec leur nom, leur palier indiqué sous forme d'étoile et leur explication. Les dons se débloquent en fonction du niveau d'expérience de votre gladiateur.

Attention, le choix du don est irréversible (la perte de points d'expérience rend votre don non fonctionnel). Votre gladiateur aura donc ce don à vie, alors choisissez le bien. Contrairement aux capacités spéciales des races, les dons sont inférieurs en puissance aux pouvoirs. Donc ils peuvent être annulés par un pouvoir.

Dès que vous avez pris un don, vous écrivez le nom du don sur votre feuille de personnage (dans la case RACE/ SPECIALISATION) et tenez compte des apports qu'il autorise.

Avec ses dons, vous pouvez dépasser vos maximums de race.

Notez que chaque don se débloque à un certain niveau d'expérience : chaque ** correspond à un palier de 1 et revient à 20 points d'expérience.

Ainsi pour avoir un don de palier 1, la star doit avoir 20 points d'expérience ou plus. Pour un don de palier 2, la star doit avoir 40 points d'expérience, etc.... Il peut aussi prendre 2 dons de palier 1 grâce à ses 40 points d'expérience.

Vous n'êtes pas obligé de prendre des dons. Un gladiateur avec 80 points d'expérience ayant un seul don de palier 2 est considéré comme une NEOSTAR. Elle pourrait être considérée comme SUPERSTAR si elle prenait des dons dont le total des paliers égale 4.

CUMULABILITE DES DONS

Il est possible de prendre un don plusieurs fois pour cumuler son effet s'il est précisé dans l'explication : « don cumulable ».

Dons de palier I (23)

ACCELERATEUR - *

A la place de faire 1A, la star peut se déplacer de 5 cases dans la direction de son choix. Ce don est utilisable une fois par match sauf si vous le cumulez. Lors de l'utilisation de ce don, la star ne tient pas compte de la ZA des ennemis, sauf si l'ennemi à le don COLLEUR. Don cumulable.

ACCROCHEUR - *

La star ne lâche jamais ce qu'elle a dans les mains (sauf le ballon) même lorsqu'elle tombe ou est à terre.

BŒUF - *

Si la Star est BG, elle repart immédiatement de sa ZT si elle le souhaite en repartant avec ses points de blessure au maximum, comme un début de match. Utilisable 1 fois/match sauf si vous le cumulez. **Don cumulable.**

LEADER - *

Si le porteur est expulsé, son temps d'expulsion est divisé par 2. Si c'est une expulsion définitive, le don ne fonctionne pas.

COSTAUD - *

La star s'étant endurci au combat, elle a une protection d'armure de +3 sur tout le corps. Don cumulable.

DESTRUCTEUR - *

La star fait toujours le maximum de dégâts avec son arme de contact, pas la peine de jeter les dés de dégâts. Si l'adversaire possède le don MINIDÉGÂTS on jette normalement le dé.

DUNKER - *

Si la star se trouve sur la case du panier, il marque sans user d'action. Il peut donc marquer et agir le premier durant la phase d'Action, car cela coûte 0A.

ECARTEUR - *

La star, en usant 1A, peut faire reculer un joueur à côté d'elle sans que celui-ci ne puisse résister. Il est alors placer sur une case d'écart avec la star tout en gardant la même orientation.

ENCAISSEUR - *

La star ne peut pas tomber dans le coma ni dans les pommes à cause d'un pouvoir ou d'un échec critique. Dans ce cas, on néglige ce dernier. (Mais pas les points de dégâts ou les points de blessures du critique). Elle peut tout de même tomber à terre.





IDOLATRE - *

A la fin de chaque match, la star va signer des autographes qui rapportent (1D100*1D10)com à son équipe. **Don cumulable.**

EQUILIBRISTE - *

La star avec ce don ne peut pas tomber à terre.

INJOUABLE - *

La star peut user 1A pour éviter qu'on lui prenne la balle. Si l'adversaire a JOUEUR on jette le dé normalement.

LEADER - *

Si le capitaine n'est pas sur le terrain, cette star le remplace et peut ainsi motiver ses amis.

minidégâts - *

Le gladiateur encaisse le minimum que l'on peut lui faire avec une arme de jet ou de contact. Si l'adversaire possède le don DESTRUCTEUR ou PERFORATEUR on jette normalement le dé.

muscle - *

La star frappant au corps à corps et rajoute 1D10 points aux dégâts.

PERFORATEUR - *

La star fait toujours le maximum de dégâts avec son arme de jet, pas la peine de jeter les dés de dégâts. Si l'adversaire possède le don MINIDÉGÂTS on jette normalement le dé.

POSEUR - *

La star peut poser le ballon dans sa ZA (autre que la case sur laquelle il est), sans que cela ne lui coûte d'action.

PRO EN XXX -*

La Star augmente de +1 l'une de ses caractéristiques en sachant qu'elle peut dépasser ses maximums de race. Possible en PHY, POU, HAB, BAL, VIE. **Don cumulable.**

REGENERATEUR - *

Grâce à un entraînement intensif, la star repart au maximum de points de blessure après chaque panier ou don d'un point.

SIMULATEUR DE BG - *

La star acquiert la capacité spéciale des pygmées de simuler des blessures graves. Voir la fiche de cette race pour le détail.

TIREUR D'ELITE - *

La star en tirant une flèche rajoute 1D5 points aux dégâts.

TACLEUR - *

Un ennemi qui tente de traverser la ZA de la star doit faire un jet d'HAB%2 au lieu d'un jet d'HAB. Si un HABILE passe dans sa ZA on jette le dé normalement. Si une cible traverse en même temps la ZA de la Star possédant ce don et d'un ennemi, elle devra réussir un jet d'HAB%3.

TOMBEUR - *

La Star peut faire tomber un gladiateur qui est dans sa ZA, elle doit réussir un jet de PHY (1A), quel que soit la taille de la cible. La cible peut esquiver avec un jet de PHY(1A). Voir les règles sur la chute. Ne marche pas sur une star possédant le don EQUILIBRISTE.

Dons de palier 2 (16)

ACROBATE - **

La star peut tirer à l'arc en tenant la corde avec ses dents ou ses pieds. Du coup, elle peut porter autre chose dans l'autre main et n'a pas besoin d'utiliser ses deux mains pour tirer à l'arc.

ANBIDEXTRE - **

La star peux tenir 2 armes de contact (magique + classique) à la fois ET attaquer consécutivement avec l'une et l'autre sur une même personne (1A). La cible ne peut donc éviter qu'une seule attaque (en réussissant un jet bien sur). Elle choisira alors quelle arme la touche.

ASSOMEUR - **

La star a acquis le don d'assommer une cible (amie ou ennemie). Pour cela, elle doit réussir un jet de PHY%2 (1A) en indiquant qu'elle localise la tête (si c'est possible, selon sa taille. Elle doit faire pas moins d'1 mètre de différence avec sa cible). Si la cible rate un jet de PHY (1A), elle est BG. Si la cible résiste, l'effet est négligé.

COLLEUR - **

Si un gladiateur se trouve dans la ZA de la star, il doit faire un jet d'HAB (0A) pour commencer à bouger. Il n'a donc pas le droit de se déplacer directement d'une case avant de faire un jet. Si le jet est raté, le gladiateur ne se déplacera pas à ce tour.

CONCENTRATEUR - **

La star gagne +3 à chaque fois qu'il se concentre au lieu de +1 sans limitation de maximum.



COUREUR - **

La Star a +1 en DEP. Don cumulable.

DUR A CUIR - **

La Star enlève 2 au résultat du dé lorsqu'elle effectue un jet sur la table 9 (table des niveaux de blessure). Don cumulable.

ELASTIQUE - **

la star est très élastique et sa ZA s'agrandit d'une case supplémentaire devant elle soit 12 cases. Voir l'extension sur les créatures de plus de 2 mètres. **Don cumulable.**

HABILE - * *

La star passe dans les ZA sans avoir besoin de jeter les dés (à condition qu'il n'y ait la présence que d'une seule ZA ennemi. Si elle passe dans une zone où interviennent 2 ZA ennemis, le don ne fonctionne pas. Si elle passe dans la ZA d'un TACLEUR on jette le dé normalement.

INTERCEPTEUR - **

La Star intercepte le ballon s'il est en l'air sans avoir besoin de faire de jet de dés, cela lui coûte 1A.

JOUEUR - * *

La star réussit obligatoirement à prendre le ballon à un gladiateur qui l'a en usant 1A.

PORTEUR - **

La star peut durant son déplacement porter un ami en usant 1A, si ce dernier pèse moins ou égal à son poids et si elle a une main de libre.

La star peut aussi aider un ami à se relever en usant son action. Dans ce cas, l'ami a toujours son action. Attention toutefois de ne pas relever un ami qui n'a pas ramasser ses affaires au sol sous peine d'expulsion.

TRICHEUR - **

La Star peut relancer un jet de dé par match dont le résultat ne lui plaît pas (PHY,HAB,BAL, VIE ou POU), même si c'est un échec critique. Le second jet prime sur le premier. **Don cumulable.**

NOTE: Si la star possède deux fois ce don, il pourra relancer deux jets de dés, mais pas pour le même lancer.

VISEUR - **

La star n'a pas de malus si elle joue le ballon à une main ou à 2 mains (tir sur une case ou au panier).

ZONARD - * *

La star ne tient pas compte de la ZP de son équipe. Elle n'est pas affectée par les règles sur la ZP.

Dons de palier 3 (11)

DECONCENTRATEUR - * * *

Sur le terrain, la star peut déconcentrer (en usant 1A) une cible lorsqu'elle effectue un jet de BAL. L'adversaire lance alors 2 dès et la star choisit le dé que l'on conserve. Si le capitaine ennemi motive la cible, alors on jettera 3 dés et la star choisira le dé de résultat. Ne tenez pas compte de la rapidité de la star pour activer ce don.

ESCRIMEUR - ***

La Star peut éviter (1A) une attaque de corps à corps sans avoir besoin de jeter les dés.

ESQUIVEUR - * * *

La Star peut éviter (1A) une flèche sans avoir besoin de jeter les dés.

ETOUFFEUR - ***

La star a acquis le don d'étouffer un gladiateur. Pour cela, elle doit réussir un jet de PHY (1A) pour attraper sa cible à la gorge. Pour que cela soit possible, la star doit mesurer pas moins d'1 mètre en dessous de sa cible). Si la cible rate un jet de PHY (0A), elle tombe dans le coma jusqu'à la fin du match.

LANCER DE COEOUIPIERS - * * *

(hommage à Blood Bowl)

La star, grâce à ce don, peut attraper une cible (amie ou ennemie, pas les apparitions) de même poids ou plus petite que lui et la lancer à (PHY) cases de lui. Cela lui coûte 1A et il doit voir la case qu'il vise. La cible qui est projetée (on ne tient pas compte de la ZA lors de la projection), doit réussir un jet d'HAB (1A - Négliger les critiques) lorsqu'il arrive sur une case, sinon tombe au sol (n'oubliez pas de lâcher le ballon, si vous êtes à terre). La star n'a pas le droit d'envoyer une cible sur une case occupée par un ami ou un ennemi ou une apparition.

LOCALISEUR - * * *

La star peut localiser sans subir de pénalité comme dans les règles. Ainsi au lieu de diviser sa valeur par 2 pour toucher, il suffit de jeter sous sa valeur.

PASSEUR - * * *

La star peut faire une passe (en jetant le dé) à un ami ou sur une case sans que cela ne lui coûte d'Action.



PERTURBATEUR - * * *

Si la star qui a ce don est sur le terrain, si elle utilise son don (1A), la cible choisit rate obligatoirement le jet de dé qu'elle doit faire. Pas la peine de jeter. Si c'est un tir au panier, jeter un dé, pour savoir le niveau de l'échec. (Par exemple : si 5, le ballon tombe à 5 cases). Ne tenez pas compte de la rapidité de la star pour activer ce don. Cela marche 1D5 fois/match.

Si le don perturbateur est utilisé face à un autre don, négligez les 2 dons et jetez les dés normalement.

PSU - * * *

La star peut résister une fois par tour et donc réussir un jet de POU qui coûte 0A, sans avoir besoin de jeter le dé.

SPECIALISTE - * **

La star a appris à utiliser des capacités spéciales d'une autre race de manière définitive. Elle en possède tous les avantages mais aussi tous les inconvénients. Si elle a déjà des capacités spéciales, ce don lui en rajoute donc d'autres.

SURPUISSANT - * * *

Le porteur peut ramasser le ballon à terre, sans que cela ne lui coûte d'action

Dons de palier 4 (7)

ESPRIT DE FER - * * * *

La Star peut activer un pouvoir qui demande un jet de POU coutant 1A sans avoir besoin de jeter les dés. C'est réussi

IMMORTEL - ***

La Star ne peut pas mourir sur la table des niveaux de blessure. Elle peut donc descendre en dessous de -20. Par contre, elle est réellement morte, si elle meurt en dehors de la table 9.

INTOUCHABLE - * * * *

La Star peut éviter une attaque au corps à corps ou à distance sans jeter les dés en usant 1A. Si l'adversaire a KILLEUR ou SNIPER, on jette les dés normalement.

KILLEUR - * * * *

La Star réussi automatiquement un jet de PHY pour toucher un adversaire qui ne peut pas esquiver. Cela lui coûte 1A. Si l'adversaire a INTOUCHABLE ou ESCRIMEUR, on annule les 2 dons et on jette le dé normalement. On ne peut pas localiser avec ce don.

mutant - * * * *

La Star a contracté trois nouvelles mutations (à tirer aléatoirement et définitivement). Au lieu d'en avoir 2, il en a 5. Par contre, on ne tient pas compte de ses 3 nouvelles mutations pour le calcul de la valeur de la Star.

REDOUTE - * * * *

L'adversaire qui veut attaquer votre Star doit réussir un jet de POU (0A- négligé les critiques-) sinon il ne l'attaque pas. De plus, il perd son action à ce tour. Par contre, aucun problème pour jouer le ballon.

SNIPER - ***

La Star réussi automatiquement un jet d'HAB pour toucher un adversaire qui ne peut pas esquiver. Cela lui coûte 1A. Si l'adversaire a INTOUCHABLE ou ESQUIVEUR, on annule les 2 dons et on jette les dés normalement. On ne peut pas localiser avec ce don.

Dons de palier 5 (5)

SHOOTEUR - ****

La Star marque sans avoir besoin de jeter les dés si elle tire au panier. Cela lui coûte 1A.

SURVIVANT - ****

La Star peut ressusciter une fois par match et repartir de sa ZT comme s'il était neuf. Ses points de magie ou son affaire par contre ne repartent pas de 0, s'il en a consommé.

SURDOUE - ****

La star peut avoir deux affaires magiques que son entraîneur doit payer. Mais avant le début d'un match, elle devra choisir laquelle il utilise.

TERREUR - ****

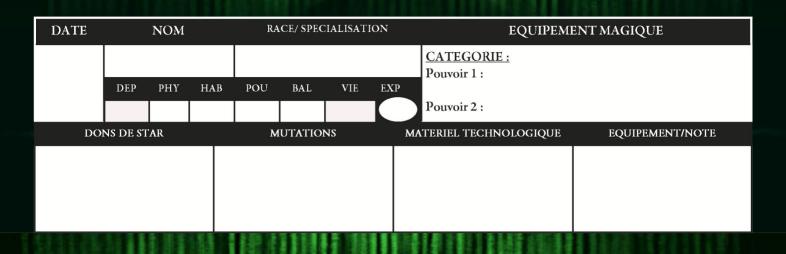
La Star fait peur à l'équipe adverse. La première fois qu'elle arrive sur le terrain, tous les gladiateurs ennemis sur le terrain et en ZT (apparitions non incluses) doivent réussir un jet de POU (0A - on néglige les critiques), sinon fuir en ZT pour 1D5+5 tours.

BERSERKER - * * * *

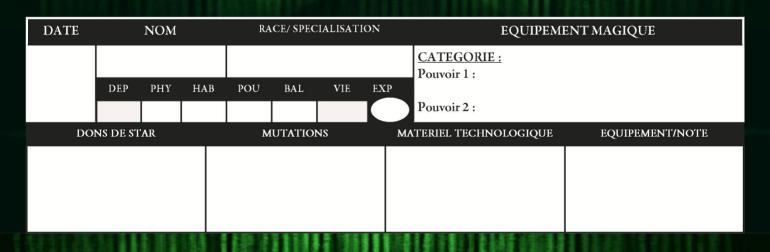
1 tour par match, la star peut faire autant d'action qu'elle a en DEP. Avec 5 en DEP, la star pourra faire 5 actions d'affilées dans le tour.



RESEAU "PIRATE STAR"



RESEAU "PIRATE STAR"



RESEAU "PIRATE STAR"

