

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY



DOMINUS EXXET
LES DOMAINES DU KI

DOMINIUS EXXET

SOMMAIRE

Chapitre 1: L'Origine du Ki

Le Ki sur Gaia	4
L'Origine du Ki	4
Le Ki dans les êtres sans âme	4
Le Némésis	5
Le Développement Interieur	5
Les points de Ki et l'Accumulation	6
Règle optionnelle du Ki : unification des points de Ki	6
Accumulation de Ki : usages et précisions	6
Conséquences de l'Accumulation	6
Récupération du Ki	7
Niveaux de Ki très bas	7

Chapitre 2: Règles de Combat Avancées

Déséquilibre excessif dans les attributs	9
Cécité et attaques de zone	9
Détections spéciales au combat	9
Combinaison de modificateurs de situation	9
Les effets des Impacts	10
Tremblements de terre et effets similaires	10
L'environnement et les combats de haut niveau	11
Attaques capables de pénétrer les armures et les boucliers surnaturels	11
Perception étendue	11
Manœuvres de Combat	12
Accumulation de projectiles	12
Ecran de projectiles	12
Prevoir la Surprise	12
Manœuvres maîtresses	13
L'Apprentissage	14
Rang d'apprentissage et de complexité	14
Développement Interieur insuffisant	14
Apprentissage des Arts Martiaux	14
Qu'est-ce qu'un maître ?	14

Chapitre 3: Nouveaux Avantages et Compétences

Nouveaux Avantages	16
Nouveaux Pouvoirs du Ki	16
Les Pouvoirs du Némésis	21
Modules de Style	26
Limites	27

Chapitre 4: Les Arts Martiaux

Les Arts Martiaux	29
Niveaux des arts martiaux	29
Le coût des arts martiaux	29
Combinaison de styles	29
Les Dégâts dans les arts martiaux	29
Limites des arts martiaux	29
Coudières, genouillères, brassards et gantelets	30
Arts Martiaux Basiques	30
Aikido	30
Kung Fu	30
Pugilat	31
Shotokan	31
Boxe	32
Muay Thai	32

Capoeira	32
Malla-Yuddha	33
Sambo	33
Kempo	33
Tae Kwon Do	34
Lama	34
Pancrace	35
Tai Chi	35
Kardak	35
Xing Quan	36
Kuan	36
Sao Bahk	36

Arts Martiaux Avancés

Emp	37
Selene	37
Suyanta	38
Vélez	38
Asakusen	38
Lama Tsu	39
Seraphite	39
Melkaiah	39
Dumah	40
Mushin	40
Hakyokuken	41
Shephon	41
Enuth	41
Hanya	41
Godhand	42
Rex Frame	42
Exelion	42

Les armes dans les arts martiaux

Chapitre 5: Création de Techniques du Ki

Les Techniques du Ki	44
Niveaux et arbres des techniques	44
Comment créer une technique ?	45
Modifier le coût en Ki et en DI des Techniques	46
Types d'effets	46
Types d'actions	46
Maintenir les Techniques	46
Les Techniques Soutenues	47
Options	47
Techniques Improvisées	47
Effets Combinables	47
Effets	48
Effets offensifs	49
Effets défensifs	50
Effets destructeurs	52
Effets d'action	53
Effets de réaction	55
Effets spatiaux	56
Effets de solidité	58
Effets d'augmentation	59
Effets vares	61
Désavantages	69

Chapitre 6: Héritages du Sang

Héritages du Sang

Sang d'Aeon : Lien Élémentaire
Yeux de la Mort
Yeux de l'Âme
Héritage de la Lune (Tsukiyomi)
Le Sang d'Urobaros
Sang des Grandes Bêtes
Yeux du Destin
Sang Éternel
Le Sang d'Orochi
Dévoreur d'Existence
Essence Venéneuse
Armes Naturelles
Sang des Morts
Sang de Kami
Sang du Dragon
Sang Latent

Chapitre 7: Ars Magnus

Ars Magnus Mineurs

Berserker
Yuuse Batojutsu
Kiai
Gardien
Attaque Finale
Manœuvre Spéciale

Ars Magnus Majeurs

Ashuriam : Assaut Dimensionnel
Agnitum : Œil Absolu
Chaos Meister : Contrôle du Chaos
Etherial : Attaques Infinies
Haima : Ombre de Sang
Magnum : Libération de Pouvoir
Infinium : Fluctuation de l'Espace
Matrix : Division Existentielle
Mundus : Contrôle de l'Environnement
Raikou : Lame Éclair
Rem : Les Yeux du Destin
Samiel : Retribution Finale
Shinkyô : La Position Miroir
Summon : Accumulation d'Énergie
Transformation : L'Éveil
Transformation : Pouvoir Physique
Transformation : Eliodon
Transformation : Rupture du Destin
Transformation : Les Sceaux du Dragon
Umbra : Attaque d'Ombres

Précis d'armes impossibles

Aries Massifications d'armes et de chaînes
Taurus Enormes armes doubles
Gemini Marionnettes
Cancer Fils
Cancer Magister Fils
Leo Armes-pistolet
Virgo Instruments de musique

74

74

74

76

77

77

77

78

78

79

79

80

80

80

81

81

81

81

82

82

82

84

84

84

84

84

84

85

85

86

86

87

88

88

88

90

90

90

91

91

92

92

92

93

94

95

95

96

96

98

99

99

99

Libra Arme variable
Scorpius Épée-fouet
Sagittarius Objets lançables
Sagittarius Magister Objets lançables
Capricornus Aiguilles
Aquarius Capes et vêtements
Pisces Yo-yo
Ophiuchus Seigneur des Epées Infinies

100

101

102

103

103

103

104

105

Chapitre 8: Sceaux d'Invocation

106

Convocation par le Ki

106

Les Sceaux d'Invocation

106

Sceaux Mineurs et Majeurs

106

Apprentissage des Sceaux

106

Invocation des Créatures

107

Contrôle d'Invocation

107

Échec de l'Invocation

107

Maintien des créatures dans le monde

108

Invocation Initiale : Pactes de Sang

108

Pactes Majeurs

108

Types de créatures invocables

108

Créatures et Sceaux

109

Comment détermine-t-on les Sceaux d'Invocation d'une créature ?

109

Chapitre 9: Recueil de Techniques

110

Ormus

110

Hyosetsu Jigoku

111

Hypnos Requiem

112

La Rose Du Sang

113

Arashido, Le Chemin des Tempêtes

114

Di Quiu

116

Obscuritas

117

Cosmos

118

Kagami

119

Magus Abstergo

119

Gunhell

120

Satyagraha

121

A'arab Zaraq

123

Wushu

124

La Voie de Meizo

125

Maître des Catastrophes

126

Thanatos

127

Héritage de Salomon

128

Frostkoiler

130

Anima, Le Chant des Anges Déchus

130

Appendice I: Nouvelles Armes et Armures 132

Épées

132

Poignards

132

Lances et Hallebardes

133

Haches et Contondantes

134

De jet et Projectiles

135

Armures

135

Appendice II: Index

136

CHAPITRE 1

L'ORIGINE DU KI

Et alors, en le regardant dans les yeux, je compris.

Là-dedans, il n'y avait rien.

Ni douleur, ni souffrance, ni espoir.

Toutes ces choses avaient été consumées.

Il ne restait que pouvoir.

Ein

L'ORIGINE DU KI

La force appelée Ki est l'énergie présente dans toute forme de vie, une sorte de courant vital qui s'écoule à travers tout. Elle a eu tout au long de l'histoire une foule de noms, comme Aether, Ruah ou Ka, de même qu'il existe des dizaines de théories philosophiques et scientifiques qui prétendent expliquer sa nature. Pourtant, la seule chose que l'on puisse affirmer en toute certitude, c'est que le Ki naît de l'union entre un esprit et un corps physique, à partir de l'étincelle qui jaillit lorsque monde matériel et flux des âmes se mêlent à travers la vie. Car, même si tout ce qui existe possède un esprit, le Ki ne se trouve que dans les êtres vraiment vivants, vu que ce sont les seuls à fusionner complètement leurs essences corps et âme.

Le Ki apparaît chez un individu dès l'instant où il naît, car lorsque l'âme se lie à une enveloppe terrestre, il s'étend à l'intérieur en créant une puissante énergie physique. À partir de ce moment, il parcourt son corps tel un courant spirituel, le nourrissant de vitalité jusqu'au jour de sa mort. Tout être vivant, et pas seulement les créatures organiques matérielles, est capable de contenir du Ki. Aussi bien les élémentaires que les autres entités de nature éthérée en possèdent, vu qu'ils ont une âme liée à un élément physique. Seules les entités purement spirituelles ou les créatures sans âmes n'ont pas de Ki.

Il est possible, pour certaines personnes douées de capacités exceptionnelles, d'arriver à contrôler leur flux de Ki intérieur. Ce faisant, ils brisent la ligne qui sépare le monde matériel du spirituel, ce qui leur offre la possibilité de dépasser toutes les limites humainement établies. D'une certaine manière, ils impriment à leur corps les facultés surnaturelles que seules les âmes peuvent avoir. D'ailleurs, le terme de puissance intérieure du Ki, ainsi que l'on nomme généralement ces capacités, provient de la faculté qu'a un individu pour contrôler les pouvoirs que dégage son âme. Ainsi, quelqu'un capable de dominer son Ki peut l'utiliser des façons les plus variées, comme guérir, se déplacer dans les airs ou même réaliser les techniques de combat les plus invraisemblables.

Le pouvoir du Ki dépend de l'équilibre et de la synchronisation entre la puissance physique et la force spirituelle. Aussi bien une âme extrêmement puissante qu'un corps exceptionnel pourraient générer une incroyable quantité d'énergie par eux-mêmes, mais s'ils équilibrent leurs potentiels, le résultat est bien supérieur. C'est pour cela que quelqu'un souhaitant maîtriser entièrement son Ki doit cultiver corps et esprit à parts égales.

Le Ki sur Gaïa

Le monde de Gaïa est un endroit rempli d'éléments surnaturels, dont le Ki ne représente qu'une petite partie. Pour le peuple, il n'existe aucune différence entre la puissance intérieure et la magie : tous deux font partie des mêmes forces obscures et inexplicables qu'ils craignent tant. Néanmoins, il est également certain que les gens sont légèrement plus habitués à l'utilisation du Ki qu'à celle d'autres pouvoirs spéciaux et qu'ils ont tendance à le considérer un peu moins négativement. Il n'est pas si rare de voir des individus capables de sauter par-dessus un bâtiment, de couper des balles dans les airs ou d'arrêter une pluie de flèches en soulevant une tempête avec leur épée.

Malgré tout, l'usage du Ki est loin d'être monnaie courante. Seule une minuscule partie des combattants dans le monde sait réellement comment l'utiliser et encore plus rares sont ceux capables de l'appliquer en combat. Quelques escadrons de soldats d'élite connaissent une ou deux techniques, certains mercenaires renommés et les plus grands artistes martiaux ont développé les leurs grâce à un entraînement ardu, mais leur nombre n'est jamais très grand.

Naturellement, ceux qui peuvent réellement être considérés comme de véritables maîtres du Ki sont encore moins nombreux.

Le Ki dans les êtres sans âme

Puisque le Ki est une force dépendant du corps et de l'esprit des êtres vivants, certaines créatures en sont totalement ou partiellement privées. Des créatures sans âme, telles que des golems inanimés ou des non morts de base, sont totalement incapables d'employer les forces du Ki. Dans d'autres cas, un individu peut en partie se séparer de son âme, au moyen de sortilèges tels que Lier Essence Vitale ou d'autres capacités surnaturelles, ce qui réduit considérablement la force de leur Ki. Enfin, il existe certaines entités qui, du fait de leur nature étrangère à la réalité ou de leur essence nécromantique, n'ont accès qu'à une partie sombre du Ki, généralement appelée Némésis.

Dans le cas des créatures non mortes ou sans âmes, elles sont tout simplement incapables d'utiliser le Ki. Par conséquent, elles n'obtiennent aucun point de DI et perdent ceux qu'elles avaient de leur vivant. Les créations surnaturelles ou les élémentaires se manifestant par magie entrent également dans cette catégorie. En second lieu, les êtres qui, pour quelque raison que ce soit, ont temporairement séparé leur corps de leur âme, continuent d'avoir accès au Ki, mais aussi bien leurs

Accumulations que leurs points de Ki sont réduits de moitié. Enfin, les spectres et les êtres nécromantiques majeurs qui sont restés en dehors du flux naturel n'ont pas non plus accès au Ki, mais sont néanmoins capables d'utiliser les pouvoirs du Némésis sans problème d'aucune sorte.

L'absence d'âme a également d'autres conséquences. Pour commencer, de la même manière que les individus capables de sentir le Ki le perçoivent comme une chaleur spirituelle, les êtres non morts ou sans âme dégagent un froid animique intense. Ainsi, tout comme on peut mesurer la puissance d'une personne grâce à son niveau d'énergie, on fait de même avec l'aura glaciale d'un être nécromantique. De plus, si une entité sans âme est affectée par un pouvoir ou une attaque qui aurait dû diminuer ses points de Ki, elle subit à la place 5 points de dégâts pour chaque point de Ki qu'elle aurait dû perdre.

Le Némésis

Le Némésis est une énigme en soi. Bien que des dizaines de théories philosophiques abordent l'origine du Ki (de façon plus ou moins heureuse), il n'en est pas une seule qui ose faire avec certitude la même chose pour le Némésis. Ainsi, même pour les rares occultistes ou chercheurs en surnaturel qui connaissent son existence, sa nature aussi bien que son fonctionnement restent des mystères insolubles.

Actuellement, la théorie la plus répandue veut qu'il s'agisse d'une force opposée à tous les principes de l'existence, de quelque chose d'étranger au monde et à l'essence du flux vital que représente le Ki. Elle est même au-delà du vide, un néant absolu qui nie et engloutit la réalité même. Elle n'est même pas à proprement parler liée à la non vie : les êtres nécromantiques eux-mêmes, qui ont habituellement le plus d'affinité avec le Némésis, ne lui sont pas spécialement associés.

D'une manière semblable à ce qui arrive avec le Ki (bien qu'à un niveau infiniment moindre), il existe quelques individus capables de contrôler les énergies du Némésis. Ce faisant, ils utilisent leur pouvoir pour créer un vide spirituel dans leur corps et leur âme, des vortex qui leur permettent d'annuler et de détruire toute force.

Ce sont les raisons pour lesquelles les usages du Ki et du Némésis sont considérés comme étant des principes opposés : alors que le premier dépend de l'équilibre et de la synchronisation entre corps et âme, l'autre détache entièrement l'âme et l'esprit de toute forme terrestre.

Le Développement Intérieur

Le Développement Intérieur ou DI est la valeur qui mesure la capacité d'un personnage à maîtriser des pouvoirs et des techniques du Ki. Il représente sa connaissance naturelle de telles forces, son talent inné pour comprendre et utiliser de manière équilibrée l'énergie qui se réunit dans son corps et dans son âme. Plus la valeur du DI possédée par un personnage est élevée, plus ses aptitudes pour tout ce qui concerne l'usage, le contrôle et la reconnaissance du Ki seront grandes.

L'utilisation du Ki peut se manifester des façons les plus incroyables



Le Développement Intérieur est représenté par une valeur numérique, un nombre de points utilisés pour acquérir des connaissances de la puissance intérieure, telles que des pouvoirs du Ki ou des techniques spéciales. Le Développement Intérieur ne remplace par les Points de Formation ; il ne permet pas d'accroître l'Accumulation ou le Ki du personnage. Il n'existe que quatre manières d'obtenir le DI ou de l'augmenter, ainsi que nous l'exposons ci-dessous :

Classe : un personnage obtient des points de DI du simple fait d'appartenir à une classe. Chaque classe offre une certaine quantité de DI au premier niveau et de nouveaux points à chaque passage de niveau, comme cela est précisé dans la description des classes du **Chapitre 3** du **Livre de Base**.

Maître martial : en utilisant l'avantage Maître martial, un personnage gagne un bonus en DI. Ce bonus ne s'obtient qu'au moment de la création du personnage et n'est pas rajouté lorsqu'il monte d'un niveau.

Arts martiaux : certains arts martiaux offrent un bonus en DI au personnage. Ce bénéfice n'est obtenu qu'au moment où le personnage parvient à maîtriser un niveau du style (cf. **Chapitre 4**) et non à chaque fois qu'il monte d'un niveau.

Investissement de PF : un personnage peut dépenser des Points de Formation afin d'accroître son Développement Intérieur. Chaque bloc de 5 PF investi dans ce but donne 5 DI, quelle que soit sa classe ou son archétype. Cette dépense est comprise dans la limite de compétences primaires de combat et ne peut dépasser un dixième des Points de Formation totaux du personnage. Cela signifie qu'un personnage de premier niveau pourrait dépenser jusqu'à 60 PF afin d'augmenter son DI, tandis qu'un autre de cinquième niveau disposerait pour cela de 100 PF maximum.

Les points de Ki et l'Accumulation

Les points de Ki déterminent le potentiel du personnage, la réserve d'énergie dont il dispose. Plus il en a, plus il pourra activer de techniques et de pouvoirs. Les points de Ki dépendent généralement des caractéristiques primaires du personnage (habituellement, Force, Dextérité, Agilité, Constitution, Pouvoir et Volonté), comme expliqué dans le **Chapitre 10** du **Livre de Base**. Quant à l'Accumulation de Ki, c'est la faculté du personnage à canaliser ses points de Ki à chaque round. Plus l'Accumulation est élevée, plus il pourra déclencher ses techniques ou pouvoirs rapidement. De même que pour le Ki, les Accumulations dépendent des caractéristiques, comme également expliqué dans le **Chapitre 10** du **Livre de Base**.

Aussi bien les points de Ki que les Accumulations d'un personnage peuvent être augmentés en investissant une certaine quantité de PF. Ce coût dépendant de la classe du personnage.

Règle optionnelle du Ki : unification des points de Ki

Si vous le préférez, un personnage peut unifier la valeur de tous ses points de Ki afin de ne former qu'un seul bloc que nous appellerons Réserve de Ki. En utilisant cette méthode, il est bien plus facile de calculer le nombre de points qui lui restent après avoir utilisé chacune de ses techniques ou pouvoirs. Cela ne veut pas dire que les personnages ne doivent pas continuer d'utiliser les différentes Accumulations afin de réaliser leurs techniques, mais au lieu de dépenser du Ki dépendant seulement de certaines caractéristiques, les points sont déduits du total de sa Réserve de Ki.

D'après les caractéristiques d'un personnage, nous découvrons que ses points de Ki devraient être : Ki de Force 5, Ki de Dextérité 9, Ki d'Agilité 10, Ki de Constitution 5, Ki de Pouvoir 6 et Ki de Volonté 4. Si nous suivons la règle d'Unification des points de Ki, nous additionnerons toutes ces valeurs afin d'obtenir une Réserve de Ki de 39 points. Au cas où nous utiliserions une technique demandant Force 4, Dextérité 5 et Pouvoir 5, nous dépenserons à chaque fois 14 points du total de notre Réserve de Ki.

Accumulation de Ki : usages et précisions

Lorsqu'un personnage veut faire usage d'un pouvoir ou d'une technique coûtant des points de Ki, il ne peut pas simplement déduire ces points de sa Réserve : il devra d'abord accumuler la quantité nécessaire à son activation. Il utilise pour cela les règles d'Accumulation telles qu'elles sont exposées dans le **Livre de Base**. Un personnage ayant une Accumulation de Force de 3 et d'Agilité de 4 pourrait ainsi utiliser jusqu'à 3 points de Ki de Force et 4 d'Agilité dans un round, respectivement 6 et 8 s'il accumule pendant deux rounds, 9 et 12 pendant trois rounds et ainsi de suite. Rappelez-vous que l'on accumulera seulement du Ki des caractéristiques souhaitées, au lieu d'avoir à le faire pour toutes à la fois.

Un personnage peut accumuler du Ki à tout moment, vu que c'est une action passive et innée. À chaque fois qu'il voudra le faire, il pourra commencer à se concentrer et à accumuler son Ki. Malgré tout, accumuler pleinement est une action complète ; s'il en effectue n'importe quelle autre (même une passive comme se défendre), les points accumulés durant ce round sont réduits de moitié. La réduction de l'Accumulation n'a lieu qu'à la fin du round et donc si le personnage dispose de suffisamment de Ki accumulé pour réaliser la technique ou le pouvoir du Ki souhaité, il pourrait le faire même s'il effectuait d'autres actions durant celui-ci.

Enfin, il faut se rappeler qu'un personnage ne peut arrêter d'accumuler du Ki, même pendant un round, et conserver les points déjà accumulés. Il devra les utiliser durant ce round, ou alors tout ce qui aura été accumulé retournera dans sa Réserve de Ki et il perdra un point dans le processus.

Conséquences de l'Accumulation

Lorsqu'un personnage commence à accumuler du Ki, il augmente énormément son niveau d'énergie, amplifiant sa force spirituelle jusqu'à un taux inouï. Lorsqu'un tel pouvoir converge ainsi, il arrive un moment où il est si grand qu'il s'extériorise dans le monde physique de manières très diverses : à certains niveaux, il peut devenir visible et même provoquer des altérations dans l'environnement. Pour cette raison, lorsqu'un personnage commence à accumuler du Ki, il faut avoir en tête la quantité totale de points réunis. Plus cette somme est élevée, plus les répercussions de son pouvoir déchaîné le sont également. Tenez compte du fait que les règles suivantes ne sont que de simples effets collatéraux provoqués par l'accumulation d'énergie plutôt qu'un effet contrôlé par le personnage. Il n'est pas non plus possible que quelqu'un en train de concentrer de l'énergie à grande vitesse commence à le faire plus lentement à un moment postérieur simplement parce qu'il aurait ainsi la possibilité d'obtenir des bénéfices spéciaux. Ce faisant, son flux de Ki s'arrêterait et il perdrait immédiatement tout avantage que son énergie pourrait lui offrir.

20 points : à partir de cette quantité, l'aura du personnage devient visible pour tout le monde, même ceux ne possédant pas la capacité de sentir le Ki ou de voir le surnaturel. L'atmosphère s'agite légèrement, mais il n'y a pas vraiment de répercussions sur le monde physique. Un personnage qui accumule cette quantité de pouvoir et ne le canalise pas en l'utilisant perd un point de Ki.

40 points : l'énergie est si élevée que de légers tremblements se produisent, les pierres autour du personnage commencent à flotter et, s'il se trouve à l'air libre, un vent fort peut se lever. Un personnage qui accumule cette quantité de pouvoir et ne le canalise pas en l'utilisant perd cinq points de Ki.

80 points : la puissance du personnage atteint des niveaux terrifiants, capables d'attirer des orages, de déclencher des éclairs à plusieurs kilomètres à la ronde et de soulever des tempêtes. La terre se fissurera et les constructions les plus fragiles chancelleront du fait des ondes de choc dégagées par son corps. Tout individu n'ayant pas la capacité de réaliser des actions Inhumaines devra réussir un test opposé de Force



contre le Pouvoir du personnage afin de pouvoir l'approcher tandis qu'il se trouve en train d'accumuler une telle quantité d'énergie. Un personnage qui parvient à accumuler cette masse de pouvoir et ne le canalise pas en l'utilisant perd dix points de Ki.

Plus de 120 points : à partir de cette quantité, le Meneur de Jeu décide des éventuelles répercussions déchaînées par l'énergie du personnage. Elles seront sans aucun doute aussi spectaculaires que formidables. Un personnage qui accumule cette quantité de pouvoir et ne le canalise pas en l'utilisant devrait perdre la moitié de ses points de Ki, au minimum.

COULEURS DE L'AURA

Un détail pour le moins intéressant est que l'aura de chaque individu peut posséder une couleur différente. Bien que personne n'ait jamais pu le confirmer, certains assurent même que c'est la couleur de l'âme de chaque personne, un reflet de ce qui est en elle. Vous trouverez ci-dessous une série de références des couleurs les plus courantes que peut avoir l'aura d'un combattant, de même qu'une liste d'émotions, d'archétypes et de pouvoirs auxquels elles sont généralement associées. Par exemple, un individu très équilibré pourrait avoir une aura de couleur bleutée, même si ses compétences n'ont rien à voir ou presque avec le froid. Ceci n'est rien d'autre qu'une série de conseils généraux, en aucun cas une liste exhaustive.

Blanche : Pureté, Lumière, Calme.

Rouge : Passion, Violence, Feu, Colère.

Bleue : Équilibre, Sécurité, Force, Froid.

Verte : Sérénité, Vie, Nature.

Jaune : Pouvoir, Énergie, Intrépidité.

Violette : Méchanceté, Cruauté, Arrogance.

Noire : Obscurité, Introversiion, Vide.

Rose : Beauté, Féminité, Délicatesse.

Récupération du Ki

Le Ki se récupère généralement au rythme d'un point par heure dans chacune des six caractéristiques cumulables ou, ce qui revient au même, à une moyenne de six points par heure. Si l'on utilise la règle d'Unification des points et si le joueur le préfère, il peut choisir de considérer que son personnage récupère un point de Ki toutes les dix minutes, ce qui simplifie ainsi les calculs. Grâce à cette méthode, quelqu'un possédant l'avantage Récupération du Ki retrouverait, en fonction du niveau de celui-ci, un point toutes les minutes (vingt rounds), trente secondes (dix rounds) ou six secondes (deux rounds).

La récupération du Ki est innée pour tous les personnages et ne demande aucune d'action particulière. Toutefois, un personnage peut se concentrer ou méditer afin de doubler sa vitesse de récupération. Cette action ne veut pas dire que le personnage se repose, au contraire. Le combattant s'efforçant de régénérer plus rapidement son énergie, il ne peut effectuer aucune autre action tant qu'il médite et il ne récupère pas non plus les points de Fatigue perdus.

Niveaux de Ki très bas

Lorsqu'une personne se retrouve sans points de Ki ou que ceux-ci descendent à des niveaux extrêmement bas, cela signifie que tout son corps se trouve pratiquement à bout et qu'il est sur le point de s'effondrer. Si le Ki d'un individu descend à 10 ou moins, il perd donc un point de Fatigue toutes les cinq minutes tant qu'il reste dans cet état. Si son taux de Ki atteint 0, la perte de Fatigue est d'un point tous les cinq rounds.

L'aura de Janiel a une tonalité verdâtre à cause de son rapport avec la nature



CHAPITRE 2

RÈGLES DE COMBAT AVANCÉES

Oublie tout ce que tu croyais savoir du combat jusqu'à présent.

J'ai été témoin de choses que tu ne pourrais jamais croire.

J'ai vu de mes yeux une seule personne détruire des armées entières...

Écraser de son pied victorieux aussi bien des hommes que des dieux...

Et se moquer, insolent, des dieux eux-mêmes.

Demeter Stratos

Bien que le **Livre de Base** expose une grande diversité de manœuvres et d'options pour offrir de la variété dans les combats, une foule de situations peuvent se présenter au cours d'une partie qui ne se trouvent pas reflétées dans ses pages. Dans cette section sont présentées des règles de combat avancées qui ont pour but de couvrir nombre de ces éventualités. N'oubliez pas que ce ne sont que des options supplémentaires dont il convient de ne pas abuser. S'il faut parfois savoir ce qui arrive à quelqu'un qui reçoit un impact d'une force exceptionnelle, ou comment pourrait réagir la populace face à une lutte entre combattants aux compétences hors du commun, il ne faut pas s'en soucier à longueur de temps. Un Meneur de Jeu devrait les utiliser seulement s'il croit qu'elles sont appropriées dans son style de jeu.

Illustration Sergio Molero



Déséquilibre excessif dans les attributs

Même si l'habileté est généralement l'élément fondamental dans une bagarre, il existe en certaines occasions une telle inégalité entre la vitesse et la dextérité d'un combattant et celle d'autres individus qu'un véritable déséquilibre se crée entre eux. Cela signifie que, aussi habile que soit un guerrier, lorsqu'il affronte quelqu'un dont les mouvements sont si inhumainement supérieurs aux siens qu'il peut à peine le suivre, son corps est tout simplement incapable de soutenir le rythme du combat. Afin de représenter cette différence, un personnage doit ajouter son attribut de Dextérité à celui d'Agilité et comparer son total à celui de ses opposants. Si la différence avec n'importe lequel d'entre eux est très grande, le personnage ayant le résultat supérieur obtient un bonus de +10 à toute action physique opposée contre son adversaire pour chaque point au-dessus de 7. Cela veut dire que si quelqu'un dispose d'un total de 9 points au-dessus de son ennemi, il obtiendra un bonus de +20, s'il en a 10 de +30 et ainsi de suite. Il faut tenir compte du fait que tout ce qui modifie l'Agilité ou la Dextérité d'un personnage (comme les malus d'une armure) compte lors du calcul de la somme des deux attributs. Un détail qu'il convient de ne pas oublier est que, pour utiliser ces règles, il doit exister une différence vraiment écrasante entre les caractéristiques des personnages, chose qui n'est guère fréquente. Il est généralement inutile d'effectuer ces calculs dans tous les combats et il est mieux de les réserver seulement pour les affrontements où il y a une nette différence.

Ces règles ne s'appliquent pas aux personnages utilisant la Projection magique ou psychique pour attaquer ou se défendre : leurs pouvoirs ne se basent tout simplement pas sur les mêmes principes que le combat physique.

Célia, qui possède une Agilité de 10 et une Dextérité de 9 (un total de 19), affronte Exode, dont les attributs inhumains sont une Agilité et une Dextérité de 15 (un total de 30). En comparant leurs attributs respectifs finaux, nous découvrons qu'Exode dépasse son adversaire de 11 points : il appliquera donc un bonus de +40 à toutes les actions physiques opposées contre Célia.

Cécité et attaques de zone

Lorsqu'un combattant aveuglé connaît approximativement la position de son adversaire, ou que la lutte se déroule dans un espace fermé où se déchaîne une Attaque de zone qui couvre entièrement la zone, on n'applique pas nécessairement le malus de cécité. Une attaque ayant un rayon suffisamment large pour contenir toute la surface sur laquelle se trouve un ennemi sans assez de Mouvement pour en sortir, ne devrait pas subir le malus de Cécité (ou, au choix du Meneur de Jeu, être réduit à Cécité partielle). Ce serait par exemple le cas d'un dragon aveuglé qui lancerait son souffle vers le secteur où se trouvent ses proies, ou d'un sorcier qui créerait une explosion dans une pièce fermée, englobant tout ce qui s'y trouve, y compris plusieurs individus se cachant à l'intérieur.

Détections spéciales au combat

Il existe un tas d'occasions où, en utilisant différentes capacités ou pouvoirs spéciaux, un personnage peut localiser un adversaire qu'il est incapable de voir. C'est par exemple le cas lorsqu'il affronte un opposant invisible, ou lorsqu'il reçoit une attaque depuis un angle mort, lancée par un ennemi dont les mouvements sont épiés grâce à la Détection du Ki. Dans toutes ces situations, si le combattant est clairement au courant de la position et des actions physiques de son adversaire, il peut réduire considérablement les malus qu'il reçoit à sa compétence de combat.

Il faut en premier lieu définir ce que l'on entend par localiser complètement un adversaire.

• **Utilisation du Ki :** Si un personnage possède la compétence Détection du Ki et réussit un jet de détection, il peut avoir une idée approximative de la position de son ennemi, même si cela ne signifie pas qu'il puisse absolument tous ses mouvements. Il applique par conséquent le malus de Cécité partielle au lieu de la Cécité absolue contre un adversaire invisible, réduisant de moitié les malus aux attaques reçues ou lancées sur le Flanc et de Dos. S'il possède le pouvoir du Ki Érudition et dépasse de 40 la difficulté du jet de détection requis, on considère qu'il « voit » son adversaire à tout moment. En de telles circonstances, le personnage n'applique de malus de Cécité d'aucune sorte contre des ennemis invisibles, élimine celui des attaques reçues ou lancées sur le flanc et réduit à -20 les malus pour la défense et l'attaque contre des adversaires situés dans son dos.

• **Utilisation de la magie et des pouvoirs psychiques :** une foule de sortilèges et de pouvoirs mentaux, tels que la Détection du Mouvement ou Zone de Détection, permettent au personnage de déterminer dans une plus ou moins large mesure la position d'ennemis invisibles ou se trouvant hors de son champ de vision. On applique dans ces cas-là le malus de Cécité partielle au lieu de Cécité absolue contre un adversaire invisible, en réduisant de moitié les malus aux attaques reçues ou lancées sur le Flanc et de Dos.

Combinaison de modificateurs de situation

Au cours d'un affrontement, une multitude de situations modifient les compétences de combat des personnages. Cela se traduit, dans le jeu, par une grande quantité de bonus et de malus qui s'appliquent en fonction du contexte et des circonstances pour chaque adversaire. Souvent, ces modificateurs s'ajoutent les uns aux autres, mais en d'autres occasions il est compliqué de décider comment faire. Par exemple, que quelqu'un subisse un -80 en défense car il a reçu une attaque dans le dos est tout autant dû à la situation difficile dans laquelle il se trouve qu'au fait qu'il n'est pas capable de bien voir le coup. Donc, si un personnage était aveuglé et recevait une attaque venue de derrière en même temps, il ne serait pas très raisonnable d'ajouter le -80 de Cécité au -80 de Dos ; en toute logique, le malus devrait être différent. En règle générale, c'est au MJ de décider de la valeur des modificateurs en question lorsqu'il pense que deux situations de combat ou plus se superposent en partie. Vous trouverez ci-dessous les valeurs conseillées pour certaines conditions habituelles que l'on peut prendre comme référence. Si elles n'apparaissent pas dans la liste, c'est que les deux modificateurs devraient être appliqués avec leur valeur complète.

TABLEAU 1 : MODIFICATEURS DE SITUATION

Situation	Attaque	Parade	Esquive	Initiative	Action Physique
Flanc + Cécité partielle	-40	-50	-40	-	-90
Flanc + Cécité absolue	-100	-100	-100	-	-90
Dos + Cécité partielle	-40	-90	-80	-	-90
Dos + Cécité absolue	-100	-120	-120	-	-90
Paralysie complète + Flanc	-200	-200	-200	-100	-200
Paralysie complète + Dos	-200	-200	-200	-100	-200
Paralysie complète + Cécité	-200	-200	-200	-100	-200



TABLEAU 2 : IMPACTS

Échec	For 6-9	For 10-12	For 13-14	For 15-16	For 17-18	For 19-20
-1	1 – 3 m (D1)	5 – 10 m (D1)	10 – 15 m (D2)	15 – 30 m (D2)	30 – 50 m (D3)	50 – 100 m (D4)
-2	2 – 4 m (D1)	7 – 15 m (D1)	15 – 30 m (D2)	30 – 50 m (D3)	50 – 150 m (D3)	100 – 500 m (D4)
-3 /-4	3 – 6 m (D1)	10 – 20 m (D2)	30 – 50 m (D3)	50 – 100 m (D3)	150 – 500 m (D4)	500 m – 1km (D4)
-5 /-6	5 – 10 m (D1)	15 – 25 m (D2)	50 – 80 m (D3)	100 – 200 m (D4)	500 m–1 km (D4)	1 – 5 km (D5)
-7 /-8	7 – 15 m (D1)	20 – 35 m (D2)	80 – 120 m (D3)	200 – 500 m (D4)	1 – 5 km (D5)	5 – 25 km (D5)
-9 ou plus	10 – 20 m (D2)	30 – 50 m (D2)	120 – 150 m (D4)	500 m – 1 km (D4)	5 – 25 km (D5)	25+ km (D5)

Les effets des Impacts

Que ce soit face à une technique du Ki, à des pouvoirs psychiques ou à certains sortilèges, il est très probable qu'un personnage reçoive un Impact qui le fasse voler dans les airs sur une grande distance. Pour mesurer les conséquences d'un coup de cette envergure, il faut tenir compte de deux valeurs fondamentales : la Force de l'Impact et de combien a été raté le test opposé de Force. Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut utiliser comme référence le **Tableau 2** afin de calculer la distance à laquelle quelqu'un peut être projeté dans les airs. Les chiffres que l'on trouve dans ce tableau représentent les effets des coups sur des individus de taille et de poids humains ; le Meneur peut augmenter ou diminuer les conséquences de l'Impact selon son opinion. Naturellement, il ne faut jamais oublier certains détails logiques, comme par exemple le fait qu'un coup de Force 5 ne pourrait jamais déplacer un dragon pesant plusieurs centaines de tonnes. En de telles circonstances, le Meneur peut appliquer un bonus compris entre +1 et +6 à l'attribut du défenseur si sa taille et son poids sont suffisamment disproportionnés.

En fonction du milieu, de la résistance et du poids de l'individu touché, il peut subir des dégâts supplémentaires très variables. Par exemple, ce n'est pas la même chose de tomber dans la mer que de heurter un arbre ou de traverser une montagne de granit. Par conséquent, le Meneur de Jeu peut attribuer des dégâts supplémentaires en fonction des caractéristiques et des conséquences de l'Impact. Encore une fois, il a à sa disposition une brève liste de Dégâts dans le **Tableau 3**, où l'on trouve un large éventail de degrés dépendant des conditions environnementales et de la force de l'Impact. Dans le cas d'êtres à Encaissement, cette valeur doit être multipliée par le Multiplicateur d'Encaissement de la créature.

Un personnage a toujours la possibilité d'utiliser ses compétences d'Acrobatie ou de Saut pour tenter de réduire les effets d'un choc de cette puissance. Pour chaque niveau de difficulté dépassé au-dessus de Très Difficile, il diminue d'un niveau le Degré de Dégâts du **Tableau 3**. Par exemple, si quelqu'un ayant reçu un Impact de Degré 4 réussissait un test d'Acrobatie ou de Saut de difficulté Presque Impossible, il réduirait la puissance de l'Impact jusqu'à un Degré 2. De plus, l'IP contre les attaques CONtondantes protège le personnage de la force du choc : un personnage enlève 10 points aux Dégâts reçus pour chaque point d'IP de type CON.

TABLEAU 3 : DEGRÉS

Degré	Dégâts
Degré 1 (D1)	NA
Degré 2 (D2)	5 à 10 de Dégâts
Degré 3 (D3)	10 à 50 de Dégâts
Degré 4 (D4)	50 à 100 de Dégâts
Degré 5 (D5)	100 à 250 de Dégâts

•**Degré 1** : ce sont des impacts mineurs qui lancent un personnage à moins de dix mètres et sur une surface pas particulièrement dangereuse. Normalement, on considère que les Dégâts de l'impact sont compris dans l'attaque même. C'est le Degré de Dégâts conseillé pour des Impacts ne dépassant pas Force 10.

•**Degré 2** : Impacts de plus grande puissance qui envoient un personnage à plus de dix mètres ou qui le font s'écraser sur une surface dure, mais sans plus de conséquences. C'est généralement l'effet d'Impacts de Force entre 11 et 13 avec un niveau d'échec peu élevé au test de Force.

•**Degré 3** : ces Impacts ont une puissance gigantesque, étant capables de lancer quelqu'un à plus de vingt mètres de distance à toute vitesse. Le personnage traversera même une cloison peu résistante, déracinera un petit arbre ou se retrouvera encastré dans un mur. Il est recommandé pour des Impacts de Force 14 ou 15, avec un niveau d'échec moyen au test de Force.

•**Degré 4** : ces coups terriblement puissants font voler quelqu'un à des centaines de mètres tout en lui faisant traverser murs et arbres. Si l'on tient compte de la force du coup et de ses conséquences, le personnage devrait automatiquement subir un critique d'une valeur équivalant au double des Dégâts reçus. C'est le degré conseillé pour des Impacts de Force supérieure à 15 avec un niveau moyen d'échec au test de Force.

•**Degré 5** : c'est le Degré maximum de puissance, atteint par les coups qui envoient quelqu'un à des kilomètres de distance tandis qu'il traverse des objets aussi durs que des montagnes. Un personnage normal est normalement détruit automatiquement par un Impact de ce type ; un corps humain est incapable de résister à une telle force et à une telle pression, et il est certain que toute sa structure osseuse se brisera. Par conséquent, si le Meneur de Jeu trouve cela approprié, le personnage devra réussir un test de Résistance Physique contre une difficulté égale à la valeur de Dégâts reçus, ou mourir automatiquement. Dans le cas où il aurait des compétences surhumaines, que ce soit grâce à des pouvoirs du Ki, à de la magie ou autres, la difficulté du test est réduite de moitié. C'est au Meneur de Jeu de décider quand ce Degré doit être utilisé.

Tremblements de terre et effets similaires

Un combat auquel participent des créatures de haut niveau de pouvoir et de force très élevée peut produire comme effets collatéraux des vibrations et des séismes. Concrètement, un personnage ou une entité dotée d'une caractéristique de Force de 16 ou plus est capable, en frappant le sol avec toute son énergie, de créer de violentes secousses tectoniques. En fonction de la valeur de la caractéristique en question, les effets et les conséquences du tremblement de terre peuvent être très différents. Sa durée et son rayon d'effet s'accroissent proportionnellement à la force de l'impact. Garder son équilibre nécessite de réussir un test d'Agilité sous peine de tomber par terre et d'être incapable de bouger librement. Un bonus ou un malus s'applique sur ce test selon la Force du séisme. De plus, les édifices et les constructions se trouvant dans la zone d'effet peuvent également subir des dégâts considérables. Tous ces effets sont indiqués dans le **Tableau 4**.

Provoquer un tremblement de terre demande au personnage de frapper le sol de toutes ses forces, dans ce but. C'est une action de combat complète : il n'est pas possible de réaliser d'attaques supplémentaires lorsqu'on le fait. Le Meneur de Jeu peut néanmoins considérer que certaines attaques particulièrement puissantes pourraient entraîner en plus des secousses comme effet secondaire, même si ce n'était pas leur objectif de départ. Naturellement, Zen est nécessaire pour effectuer cette manœuvre.

TABEAU 4 : TREMBLEMENTS DE TERRE

Force	Rayon	Test d'Agilité	Durée	Dégâts aux édifices
16	50 m	+2	1 round	Aucune construction n'est touchée.
17	500 m	+0	2 rounds	Les édifices ayant un Seuil d'Invulnérabilité de 40 ou moins sont automatiquement détruits. Le reste ne subit pas de dégâts.
18	1 km	-1	3 rounds	Les édifices ayant un Seuil d'Invulnérabilité de 60 ou moins sont automatiquement détruits. Le reste subit des dégâts équivalents à celui du sort de la Voie de la Terre Tremblement de terre.
19	5 km	-2	5 rounds	Les édifices ayant un Seuil d'Invulnérabilité de 80 ou moins sont automatiquement détruits. Le reste subit des dégâts équivalents à celui du sort de la Voie de la Terre Tremblement de terre.
20	20 km	-4	10 rounds	Les édifices ayant un Seuil d'Invulnérabilité de 100 ou moins sont automatiquement détruits. Le reste subit des dégâts équivalents à celui du sort de la Voie de la Terre Tremblement de terre.

L'environnement et les combats de haut niveau

Il arrive d'avoir à préciser les conséquences d'un combat à grande échelle entre adversaires aux compétences disproportionnés. En fonction de leurs capacités, on peut obtenir des résultats des plus variés, de la simple destruction de la pièce où ils se battent à la dévastation de tout ce qui se trouve autour d'eux à des kilomètres à la ronde. Dans cette section sont établis différents degrés qui indiquent, du moins à grands traits, les conséquences les plus habituelles de ces combats. C'est au Meneur de Jeu de décider quand les appliquer et comment modifier, dans une plus ou moins large mesure, leurs effets. Il est important de souligner que ces règles ne s'appliquent que lorsque la compétence de base des opposants dépasse les valeurs indiquées pour chaque degré. Que quelqu'un, grâce à une technique du Ki ou à la pure chance de jets ouverts, atteigne des résultats finaux très élevés n'entraînerait pas, même de loin, de telles conséquences.

Si les adversaires le déclarent, ils peuvent réduire d'un degré les effets de leur combat sur l'environnement en « retenant » leurs véritables pouvoirs. Par exemple, deux rivaux ayant une compétence de 300 ou plus pourraient simplement provoquer de gros dégâts autour d'eux (comme au second degré), si tous deux décident volontairement de minimiser les dommages. Au cas où seul l'un d'entre eux voudrait le faire, il devra appliquer un -40 à sa compétence de combat pour tenter de pallier les conséquences destructives du combat.

PREMIER DEGRÉ : Compétence de Base 150-199

Un combat entre adversaires ayant ce degré de compétences provoque de gros dégâts. Tables, chaises et autres meubles seront détruits après quelques rounds, les murs se couvriront de coupures et il est même possible que les conséquences de ces dommages soient plus grandes si la lutte se prolonge. Pour les gens qui les verront se battre, les personnages prouveront qu'ils sont des artistes martiaux d'un talent incroyable, dont l'habileté en laissera plus d'un bouche bée.

SECOND DEGRÉ : Compétence de Base 200-299

À plus d'un titre, un combat de cette envergure représente l'affrontement de deux maîtres dans toute leur splendeur. Les personnes normales ont du mal à suivre les mouvements de tels individus et, la plupart du temps, elles ne seront capables de percevoir que des taches floues en mouvement. Tout lieu où ils combattront ne tiendra pas longtemps avant de voler dans les airs : une frappe ratée coupera un arbre ou éventrera un mur, ou bien ils traverseront le plafond d'un seul coup.

TROISIÈME DEGRÉ : Compétence de Base 300-399

Ces combats impliquent des compétences et des effets qui dépassent de très loin tout ce qu'un être humain pourrait imaginer. Lorsque les armes des adversaires se cognent l'une contre l'autre, elles provoquent de puissantes ondes de choc, les rochers proches sont détruits, les arbres se fendent et les constructions les plus fragiles volent en éclats. Quiconque se trouve trop près d'eux (entre 5 et 25 mètres, selon ce que le Meneur de Jeu juge le plus pertinent) peut subir des dommages comme effet collatéral du pouvoir se dégageant des coups.

Par conséquent, un personnage se trouvant dans le rayon d'action du combat recevra, tous les quatre ou cinq rounds, une attaque de compétence totale de 240 (Absurde) avec des dégâts équivalents à la moitié de ceux de base du combattant le plus faible. Quiconque ayant une compétence de combat moyenne supérieure à 140 ou ayant accès à des compétences Surhumaines peut ignorer ces effets.

Les gens normaux seront tout simplement incapables de comprendre quoique ce soit à ce qui se passe : pour eux, tout ce à quoi ils assisteront sera un spectacle inconcevable.

QUATRIÈME DEGRÉ : Compétence de Base 400 et +

Au cours d'un affrontement entre des entités dont la capacité offensive atteint ce niveau, même la création frémit. Leurs coups dévastent tout sur de grandes étendues de terrains, les particules d'énergie se dégageant du choc de leurs poings ouvrent d'énormes cratères et seules les constructions surnaturelles les plus résistantes ont une chance de supporter pendant un certain temps leurs assauts. Un combat entre de tels êtres a souvent lieu sur de grandes étendues, car il est probable qu'ils volent avec chaque coup donné ou reçu. C'est, à plus d'un titre, une lutte d'envergure divine. Tout individu se trouvant dans la zone d'influence du combat (qui peut couvrir des centaines de mètres) reçoit automatiquement, tous les quatre ou cinq rounds, une attaque de compétence totale située entre 280 et 320 (Impossible ou Surhumain, en fonction de la distance par rapport aux combattants) et des dégâts équivalant à la moitié de ceux de base du combattant le plus faible. Quelqu'un possédant une maîtrise du combat ou ayant accès au Zen peut ignorer ces effets.

Attaques capables de pénétrer les armures et les boucliers surnaturels

Souvent, que ce soit en utilisant des armes de qualité ou des techniques du Ki, un personnage a la possibilité de lancer des attaques capables de réduire l'Indice de Protection de ses rivaux. Logiquement, pour la même raison, de tels impacts peuvent aussi briser très facilement des boucliers surnaturels ; ils augmentent leurs Dégâts lorsqu'ils frappent de telles protections. Par conséquent, un combattant augmente les Dégâts causés par ses attaques contre les boucliers d'une valeur équivalant à dix points pour chaque IP ôté à ses ennemis. Par exemple, une attaque causant -4 à l'IP provoquerait 40 points de Dégâts supplémentaires à la résistance des boucliers surnaturels.

Perception étendue

La Perception est une caractéristique mixte dont la nature est à la fois physique et spirituelle. Par conséquent, lorsqu'elle atteint certaines valeurs extrêmement élevées, elle donne à l'individu qui la possède certains avantages extraordinaires, équivalant aux capacités physiques que quelqu'un pourrait avoir grâce à une Force ou à une Agilité exceptionnelle. Voici une liste des différentes capacités spéciales que l'on obtient par une Perception très élevée.



TABEAU 5 : PERCEPTION ÉTENDUE

Perception	Avantage
13	Immunité à la luminosité ambiante
16	Sens du milieu
18	Perception périphérique
20	Perception absolue

•**Immunité à la luminosité ambiante** : permet au personnage d'ignorer les effets de la lumière et de l'obscurité ambiante. Ainsi, il ne peut pas être ébloui par une lumière intense et n'applique que la moitié des malus lorsqu'il se trouve dans un milieu sans lumière, comme avec l'Avantage Vision Nocturne. S'il le possède déjà, le malus disparaît complètement. Requiert l'accès à la Surhumanité.

•**Sens du milieu** : le personnage est capable de sentir tout ce qu'il y a autour de lui, même sans pouvoir le voir. Au combat, s'il possède une maîtrise en Vigilance ou en Observation, tous ses adversaires non indétectables ou invisibles sont considérés comme localisés (cf. *Détections spéciales au combat*) lorsqu'il s'agit de déterminer les malus subis durant l'affrontement. Cette capacité est inefficace contre des adversaires dont les compétences de Subterfuge sont supérieures à celles de Perception du personnage. Requiert l'accès au Zen.

•**Perception périphérique** : le personnage réunit tous ses sens lorsqu'il perçoit son entourage, étant capable de « voir » non naturellement sur 360 degrés (il obtient une capacité équivalant au pouvoir Vision périphérique).

•**Perception absolue** : une fois ce degré atteint, le personnage ne perçoit plus le monde de manière conventionnelle, mais ressent tout comme de la matière spirituelle et une infinité de millions d'atomes en mouvement. Il peut par conséquent voir à travers des corps physiques et sentir des forces surnaturelles invisibles sans malus d'aucune sorte. Étant donné qu'il est même capable de percevoir tout ce qui va se passer autour de lui avant que cela n'arrive, il obtient en plus un bonus de +30 à toutes les actions opposées contre ses adversaires. Seules des entités ayant une Gnose plus élevée que lui ou les protections surnaturelles les plus élevées annulent les bénéfices de cette capacité. Requiert l'accès au Zen.



On peut percevoir le monde avec autre chose que les yeux

MANŒUVRES DE COMBAT

Voici une série de nouvelles de manœuvres de combat optionnelles à disposition de tous les personnages. Quiconque appliquera les modificateurs correspondants décrits dans chaque section pourra en faire usage.

Accumulation de projectiles

Bien que cela joue légèrement sur sa précision, un combattant peut lancer plusieurs projectiles à la fois pour augmenter la puissance destructive de ses attaques. C'est le cas de quelqu'un qui chargerait deux ou trois flèches sur son arc ou qui lancerait plusieurs poignards à une seule main. Ce personnage serait ainsi capable de tirer ou de lancer plus d'un projectile en une seule attaque, augmentant ses Dégâts de base de +10 par projectile supplémentaire jusqu'à un maximum de +30 (c'est-à-dire quatre projectiles au total). Cela nuira cependant à sa précision et à sa vitesse, et il devra appliquer un malus de -5 à sa compétence d'Attaque et de -10 à son Initiative pour chaque projectile lancé en plus. Naturellement, étant donné que cela affecte son Initiative, le personnage devra déclarer qu'il souhaite utiliser cette manœuvre avant de lancer les dés qui la déterminent pour ce round.

Il faut tenir compte du fait que, s'agissant d'une seule attaque, cette manœuvre ne suit pas les règles normales de Cadence de Feu ni de Recharge des Armes à Projectile. De plus, de par leur nature, certaines Armes de Tir ne peuvent s'utiliser de cette manière ; c'est le cas des arbalètes, des pistolets et des mousquets.

Célia charge trois flèches sur son arc, ce qui lui donne un bonus de +20 aux Dégâts de base de l'attaque, tout en causant un malus de -10 à sa compétence et un -20 à son Initiative.

Écran de projectiles

Au moyen d'esquives rapides et de larges mouvements avec l'arme, un combattant peut créer un écran défensif lui permettant de se protéger efficacement contre une grande quantité de projectiles. Si un combattant déclare qu'il souhaite utiliser cette manœuvre, il applique un malus de -40 à sa compétence lorsqu'il se défend contre des projectiles (aussi bien lancés que tirés) mais, en contrepartie, les parades et les esquives contre ceux-ci ne comptent pas comme défenses supplémentaires. Ce malus s'ajoute à tout autre que le personnage pourrait avoir à sa défense contre des projectiles. Par exemple, quelqu'un qui ne serait pas maître en parade et qui tenterait d'arrêter plusieurs flèches avec une épée subirait un -120 à sa compétence (-40 pour cette manœuvre et -80 pour parer des projectiles tirés).

Célia affronte deux agents de Séléne qui lui lancent plusieurs stylets. Prévoyant qu'elle va subir de nombreuses attaques, elle déclare qu'elle utilise pour se défendre un Écran de projectiles. Bien que les agents finissent par lui lancer six stylets, Célia n'applique qu'un -40 à sa compétence d'Esquive contre chacun et aucune de ses défenses ne comptera comme Défense Supplémentaire.

Prévoir la Surprise

Parfois, un combattant peut affronter un adversaire si exceptionnellement rapide que ses mouvements le prennent presque toujours par surprise. Face à une telle situation, un personnage peut utiliser la manœuvre Prévoir la Surprise, pour tenter de minimiser les effets de l'incroyable vitesse de son ennemi. Il faut déclarer que l'on souhaite utiliser Prévoir Surprise avant que quiconque ne lance les dés pour calculer l'Initiative. Le joueur doit décider contre quel(s) adversaire(s) en particulier il l'utilise, car la manœuvre ne fonctionnera que contre eux. Étant donné qu'il s'agit d'une action consciente, elle n'a aucun effet contre des surprises venant d'attaques.

Lorsqu'il a déclaré qu'il utilise cette manœuvre, le personnage ne subit pas le malus de -90 de la Surprise face aux ennemis contre lesquels il l'a employée, mais il appliquera automatiquement un malus de -40 à la première action opposée effectuée lors de ce round contre chacun d'entre eux (même si en fin de compte fin il n'a pas subi de surprise).

Les deux assassins qu'affronte Célia utilisent des techniques du Ki pour accroître leur Initiative. Craignant de ne pas être capable de suivre la vitesse de leurs mouvements, la jeune fille se prépare en déclarant qu'elle Prévoit la Surprise contre les deux. Même si seul un des assassins réussit à surprendre Célia, cette dernière applique un -40 à la première action opposée effectuée contre n'importe laquelle des deux, vu qu'elle a déclaré qu'elle utilisait cette manœuvre contre chacune.

Manœuvres maîtresses

Il existe certaines manœuvres de lutte très au-dessus de ce qu'un combattant conventionnel est capable de réaliser. La plupart frôlent le surhumain et c'est donc au Meneur de Jeu de permettre ou non leur usage. Afin d'utiliser les manœuvres maîtresses, un personnage doit au moins avoir atteint la maîtrise dans ses compétences d'Attaque et de Défense. Dans le cas contraire, ces capacités de combat ne sont tout simplement pas assez élevées pour tenter de les mettre en œuvre.

• **Attaque visée, Vêtements** : cette manœuvre a pour objectif d'attaquer les vêtements d'un adversaire, en les coupant ou en les déchirant sans faire le moindre mal à son corps. Le personnage décide quels habits il veut trancher et lesquels il veut laisser intact. Il pourrait par exemple choisir de détruire seulement la chemise d'un ennemi ou de ne lui laisser que ses sous-vêtements. Lorsqu'on l'exécute contre une cible employant une armure susceptible d'être coupée (que ce soit le métal en soi ou les courroies qui la maintiennent), le combattant devra faire un test de Fracasement contre la Solidité de l'armure. Le guerrier qui effectue cette manœuvre doit appliquer un malus de -150 en Attaque s'il utilise une arme conventionnelle, ou de -100 si elle possède la règle Précise. Cette attaque peut être associée à d'autres manœuvres de combat, telles qu'Attaque de zone (ce qui lui permettrait de dénuder plusieurs individus d'un seul mouvement).

• **Tir visé, Rebond** : un personnage peut utiliser cette manœuvre pour lancer ou tirer des projectiles en les faisant rebondir sur des objets autour de lui, tels que des murs ou des rochers, et atteindre des cibles qui sont en dehors de sa trajectoire de tir. Si le tir ou lancement ne demande qu'un rebond, le personnage applique un -20 à sa compétence d'Attaque, tandis que si c'est plus d'un, le malus est de -40. Dans un cas comme dans l'autre, étant donné que l'attaque perd une partie de sa puissance, la valeur des Dégâts de Base est réduite de 10 points. Cette manœuvre permet de contourner un abri ne protégeant la cible que de face, et il est même possible d'attaquer des ennemis complètement à couvert du moment que le personnage a une idée approximative de sa position (mais en appliquant tout de même un malus supplémentaire de -40 ou de -80, équivalent à Cécité partielle ou complète).

• **Dégâts retardés** : lorsqu'il atteint la maîtrise, un combattant peut choisir de retarder les Dégâts causés à son adversaire de un à cinq rounds (c'est-à-dire d'entre trois et quinze secondes) quand il lance une attaque TRAnchante, PÉNétrante ou CONtondante, réussissant à ce que son rival ne soit conscient des Dégâts subis que quelques instants après l'impact. Le mouvement est si inhumainement rapide que le corps lui-même ne se rend pas compte au départ des blessures ; celles-ci apparaissent sans raison apparente quelques secondes plus tard. Les êtres organiques ayant reçu une coupure ou un coup de ce type perdent généralement beaucoup de sang, qui gicle avec force. Par conséquent, les Dégâts retardés provoquent toujours une hémorragie. En plus du simple détail esthétique, cette manœuvre est très utile si elle est correctement employée, par exemple pour permettre à un assassin de s'écarter de la victime qu'il a tuée avant même qu'elle ne s'en soit rendu compte.

Un combattant réalisant une attaque avec Dégâts retardés doit appliquer un malus de -10 à sa compétence d'Attaque et déclarer avant de lancer les dés le nombre de rounds prévus avant que la blessure ne soit manifeste.

• **Pluie de projectiles** : lorsqu'un combattant atteint la maîtrise dans sa compétence d'Attaque, il est capable de lancer d'un seul mouvement une véritable vague de projectiles. Cette manœuvre permet de lancer une Attaque de zone à distance. Si le personnage utilise des armes de Cadence de Feu 50 ou moins, il couvre une zone d'un mètre de rayon pour chaque tranche de 20 points de compétence d'Attaque possédée, tandis que si les armes ont une Cadence de Feu supérieure à 50, la zone est d'un mètre pour chaque tranche de 40 points de compétence. Par exemple, un combattant ayant 240 en Attaque pourrait réaliser une attaque sur une zone de 6 ou 12 mètres de rayon, en fonction du type d'arme utilisé. Du fait de la quantité de projectiles, une attaque de cette sorte double les Dégâts de base de l'arme utilisée. Dans le cas où seraient employées des armes de plusieurs types, il faudra faire la moyenne de leurs Dégâts respectifs. En plus de la maîtrise, quiconque déclare utiliser Pluie de projectiles doit être capable d'en lancer au moins 5 dans un seul round. Il se peut donc qu'il ne puisse l'employer qu'avec certaines armes, tandis que d'autres seront trop lentes pour cela.

Cette manœuvre n'entraîne aucun malus à la compétence, mais c'est une action d'attaque complète et le personnage qui s'en sert ne peut déclarer d'attaques supplémentaires. Au cas où il voudrait choisir des cibles dans la zone, le combattant appliquerait un malus de -50 à sa compétence. N'oubliez pas qu'un personnage qui emploie Pluie de projectiles utilise un minimum de 10 armes lors de chaque attaque (normalement, 3 à 4 par mètre de rayon couvert par l'attaque). Y avoir recours de façon répétée demande une grande quantité de projectiles.

• **Immobiliser à distance** : cette manœuvre permet à un personnage de paralyser un adversaire en utilisant des projectiles, que ce soit en plantant ses vêtements au mur dans lui causer de Dégâts, ou directement en lui transperçant les membres. Contrairement à ce que représente une simple attaque visée sur une manche ou une main, cette attaque entoure complètement le corps d'un adversaire avec des dizaines de projectiles, lui empêchant tout mouvement. Pour effectuer cette manœuvre, le personnage doit appliquer un malus de -80 en Attaque s'il ne souhaite pas causer de dégâts à son objectif, ou de -50 si cela lui est indifférent. C'est une action d'attaque complète ; le personnage qui l'utilise ne peut déclarer d'attaques supplémentaires d'aucune sorte. Immobiliser à distance suit les règles d'une attaque d'Immobilisation conventionnelle, mais utilise une valeur de caractéristique de 8, qui peut être augmentée ou diminuée de 3 points maximum, en fonction de la résistance des vêtements de la cible et du type d'arme employé par l'attaquant. Logiquement, la victime de cette manœuvre doit se trouver près d'un mur ou d'un quelconque élément de décor susceptible d'être utilisé pour le soutenir.

SACRIFICES

Il existe des pouvoirs et des techniques du Ki permettant de sacrifier des points de vie afin d'augmenter certains Effets, de diminuer le coût de Développement Intérieur ou d'obtenir d'autres bénéfices semblables. Sauf indication contraire, ces cas sont soumis à la règle du Sacrifice. Cela signifie que les points de vie ainsi perdus ne se récupèrent pas de manière conventionnelle. Ils ignorent la Régénération naturelle ou mystique d'un personnage de même que les effets des sorts, les pouvoirs et les techniques de guérison. Les points sacrifiés sont récupérés à un rythme de 10 par jour (dans le cas des êtres à Encaissement, on ajoute à cette quantité leur Multiplicateur d'Encaissement), quelles que soient les autres conditions spéciales. Cela est dû au fait que les Sacrifices consomment corps et âmes ceux qui les effectuent, ce qui rend la période de récupération inhérente à l'individu et exclut d'autres effets particuliers. Par principe, les êtres à Encaissement doivent multiplier la quantité de points de vie indiquée par leur Multiplicateur d'Encaissement afin d'obtenir les bénéfices d'un Sacrifice.

L'APPRENTISSAGE

● Un des éléments les plus ardues auxquels puissent être confrontés le Meneur de Jeu et les joueurs est de déterminer la façon dont un personnage est capable d'acquérir la connaissance du Ki. Il est important de rappeler que le simple fait que quelqu'un possède les points de DI nécessaires au développement d'un pouvoir ou d'une technique n'implique pas qu'il soit automatiquement capable de la maîtriser. Les compétences du Ki sont réellement complexes, demandant à celui qui tente de les apprendre d'y consacrer beaucoup de temps et d'entraînement. Il est par conséquent très difficile que quelqu'un puisse dominer un pouvoir ou une technique du jour au lendemain, quel que soit son talent. Il faut avant tout se souvenir que le Ki n'est pas quelque chose qui s'apprend de manière « automatique » en appartenant à telle ou telle classe. Même un Virtuose martial n'est pas censé être un véritable expert du Ki dès le début : il est possible qu'il ait besoin de monter de quelques niveaux pour commencer à tirer profit de son Développement Intérieur. Il peut même arriver que le Meneur de Jeu ne permette pas aux joueurs de développer des pouvoirs du Ki sans qu'aient auparavant lieu des événements précis.

Voici une série de règles générales que le MJ peut utiliser pour déterminer le temps approximatif dont a besoin un personnage afin de développer et de perfectionner ses pouvoirs de la puissance intérieure.

Rang d'apprentissage et de complexités

En premier lieu, il est nécessaire de déterminer l'étendue des connaissances et de l'apprentissage du personnage. Ainsi qu'on l'a expliqué plus haut, le Développement Intérieur mesure le talent et l'expérience d'un individu dans tout ce qui est en rapport avec le Ki et, par conséquent, plus il aura de points, plus il lui sera facile d'apprendre des techniques et des pouvoirs de la puissance intérieure. C'est donc son DI total qui déterminera son rang d'apprentissage comme indiqué dans le **Tableau 6**. Il faut ensuite établir la complexité du pouvoir ou de la technique que l'on souhaite développer. En fonction de son coût en DI, il pourra être classé en quatre rangs de complexité différents, également visibles dans le **Tableau 6**. Une fois que nous avons les deux valeurs, il suffit de consulter la case correspondante pour nous faire une idée du temps requis pour développer la technique ou le pouvoir souhaité. Les cases marquées « — » signifient que le personnage est incapable d'apprendre un pouvoir du Ki d'une telle complexité, tandis que celles où on lit le mot « Instantané » indiquent que le personnage n'aurait besoin que de quelques secondes pour créer la technique ou le pouvoir en question.

N'oubliez pas que, afin de commencer à développer tout pouvoir ou technique du Ki en suivant ces règles, il faut d'abord posséder Contrôle du Ki ou Utilisation du Némésis. Sans cela, le personnage est tout simplement incapable ne serait-ce que de comprendre le fonctionnement basique des pouvoirs et techniques de la puissance intérieure.

Célia, qui possède 150 points de DI, a un rang d'apprentissage de 2. La jeune fille décide de commencer à apprendre le pouvoir du Ki Élimination du poids, dont le coût est de 10 DI (et donc de complexité 1). Après avoir regardé la case correspondant, nous constatons que Célia aurait besoin d'environ 10 semaines pour y arriver.

Niveau surnaturel : s'il s'agit d'une partie au taux de surnaturel extrêmement élevé, le personnage peut augmenter son rang d'apprentissage de +1.

Entraînement : les valeurs indiquées dans le **Tableau 6** impliquent que le personnage consacre la majeure partie de son temps à s'entraîner et à développer ses compétences du Ki. Au cas où il ne pourrait pas porter tous ses efforts sur son entraînement, la complexité augmente d'un rang. Si elle est déjà de rang 4, il n'est tout simplement pas possible de développer la technique si le personnage ne lui consacre pas tout le temps dont il dispose.

Maîtres et instructeurs : si le personnage possède un instructeur, sa capacité d'apprentissage augmente comme si elle était un rang au-dessus de ce que dicte son DI. S'il est entraîné par un véritable maître, elle augmente de deux rangs. Ainsi, un personnage ayant 250 points de DI (rang 3) aurait l'équivalent d'un rang 4 avec un instructeur et 5 avec un maître.

Lémures, avec ses 280 points de DI, serait un personnage avec un rang 3 d'apprentissage. S'il souhaitait développer sans aide une technique de Ki coûtant 50 points de DI (c'est-à-dire de rang 2 de complexité), il mettrait environ 50 semaines (plus ou moins un an). S'il avait un instructeur, il le ferait en 50 jours, alors que si c'était un vrai maître qui lui enseignait, il n'aurait besoin que d'une cinquantaine d'heures.

Développement Intérieur insuffisant

Parfois, certains concours de circonstances peuvent faire que quelqu'un devrait avoir la possibilité de maîtriser une technique ou un pouvoir du Ki mais, ne disposant pas d'assez de DI libre, il est incapable de le faire. Si le Meneur de Jeu l'accepte, le personnage peut développer jusqu'à un maximum de 50 points au-dessus de son DI actuel afin d'apprendre un pouvoir ou une technique en particulier. De cette manière, l'individu en question ne maîtrisera pas réellement la technique ou le pouvoir, mais pourra tenter d'en faire usage dans des situations limites. Il y a malheureusement de fortes chances qu'il ne réussisse pas à l'effectuer correctement, car il tente de faire usage de capacités qui pour l'instant le dépassent. Chaque fois que quelqu'un tentera d'employer une technique ou un pouvoir appris dans ces circonstances, il devra donc d'abord faire un test de Pouvoir, en appliquant un malus de -1 à sa caractéristique pour chaque tranche de 10 points de DI supplémentaire utilisée pour l'obtenir. Si ce test échoue, non seulement il aura été incapable de l'effectuer correctement, mais il perdra en plus le double de points de Ki qu'elle lui aurait coûté en cas de succès. S'il s'agit d'un pouvoir ne demandant pas de Ki, il perdra à la place un point de Fatigue.

Un personnage ayant obtenu du DI supplémentaire grâce à cette méthode devra obligatoirement dépenser les points de Développement Intérieurs libres qu'il gagnera par la suite afin de payer la quantité de points reçus en plus. Une fois la différence investie, il n'aura plus besoin de faire le test de pouvoir.

TABLEAU 6 : APPRENTISSAGE DE TECHNIQUES OU DE POUVOIRS DU KI

Rang d'apprentissage	Complexité 1 (Entre 10 et 40 DI)	Complexité 2 (Entre 45 et 80 DI)	Complexité 3 (Entre 85 et 120 DI)	Complexité 4 (Plus de 125 DI)
1 (DI 50-99)	1 DI par mois	—	—	—
2 (DI 100-199)	1 DI par semaine	1 DI par mois	—	—
3 (DI 200-299)	1 DI par jour	1 DI par semaine	1 DI par mois	—
4 (DI 300-399)	1 DI par heure	1 DI par jour	1 DI par semaine	1 DI par mois
5 (DI 400-499)	1 DI par minute	1 DI par heure	1 DI par jour	1 DI par semaine
6 (DI 500-599)	Instantané	1 DI par minute	1 DI par heure	1 DI par jour
7 (DI 600 et +)	Instantané	Instantané	1 DI par minute	1 DI par heure

Même s'il ne lui restait que 30 points de DI libres, Célia a réussi à maîtriser une technique de 50 DI ou, ce qui revient au même, dépassant de 20 points ce que lui permet son Développement Intérieur. Par conséquent, à chaque fois qu'elle voudra en faire usage, elle devra faire un test de Pouvoir (en appliquant un -2 à la valeur de sa caractéristique à cause des 20 points de DI en plus qu'elle utilise) ou la technique échouera automatiquement et elle perdra le double de son coût en Ki.

Apprentissage des Arts Martiaux

De même que les pouvoirs du Ki, les arts martiaux demandent aux pratiquants de s'y consacrer fortement. En premier lieu, ce sont des styles de combat vraiment complexes, créés au fil de nombreuses années (parfois même des siècles entiers) de travail à plein-temps. Un guerrier ne peut donc pas maîtriser simplement un art martial par lui-même du jour au lendemain : une vaste base de connaissances est généralement nécessaire. Le plus courant est d'apprendre ces notions d'un maître ou d'un tuteur, mais il est aussi parfaitement possible de les justifier d'une autre manière, tel que leur étude au moyen d'anciens parchemins renfermant toutes les techniques d'un style en particulier. En principe, la complexité d'un art martial est si grande qu'il faudrait à une personne normale de longs mois, voire des années, pour maîtriser un style, mais il ne faut malgré tout pas oublier que les personnages d'Anima sont tout sauf normaux. Une fois atteint un certain niveau de compétence, un artiste martial est capable d'imiter un art de combat en peu de temps, ou même de développer le sien seulement à partir d'une petite base. Même si habituellement la période d'apprentissage requise pour qu'un personnage domine un style doit être déterminée par le Maître de Jeu, voici une série d'indications pouvant servir de base.

Au départ, un personnage tout juste créé (qu'il soit de niveau 1 ou plus élevé) devrait pouvoir connaître tous les arts martiaux que lui permettent ses compétences d'Attaque et de Défense ; cela est généralement basé sur le fait qu'il a, dans le passé, eu la possibilité de les apprendre d'une quelconque manière imaginable. De même, un combattant n'a besoin d'aucune justification pour atteindre de nouveaux degrés de compétence dans un art martial qu'il connaît déjà. Une fois les conditions remplies, on suppose qu'il s'est suffisamment amélioré pour développer par soi-même tous les progrès propres à son style. Ainsi, il est facile pour un individu de commencer en connaissant quelques styles de combat et de les améliorer au fur et à mesure qu'il gagne en habileté. Néanmoins, un problème apparaît lorsque quelqu'un souhaite apprendre un style inconnu au cours d'une partie. Il y a dans ce cas deux facteurs très importants à prendre en compte : le rang d'apprentissage du combattant et la complexité de l'Art Martial qu'il veut apprendre. En premier lieu, il faut additionner les compétences d'Attaque et de Défense du personnage, puis déterminer le rang de complexité de l'art martial. Avec ces deux éléments, nous pouvons consulter le **Tableau 7** afin de nous faire une idée approximative du temps que mettrait un guerrier à maîtriser tel ou tel style de combat.

Nobunaga a trouvé un instructeur capable de lui enseigner le Kardad, dont le rang de complexité est de 2. Étant donné que sa compétence d'Attaque est de 160 et sa compétence de défense de 170 (ce qui fait un total de 330) et qu'il connaît plus de deux styles (ce qui augmente d'un degré son rang d'apprentissage), il mettra un mois à apprendre correctement l'art martial.

Niveau surnaturel : s'il s'agit d'une partie au taux de surnaturel extrêmement élevé, le personnage peut augmenter son rang d'apprentissage de +1.

Artiste martial : si le personnage est un combattant expert qui connaît au moins deux autres arts martiaux, il gagne un rang d'apprentissage.

Entraînement : les valeurs indiquées dans le Tableau 7 impliquent que le personnage consacre la majeure partie de son temps à s'entraîner. Au cas où il ne pourrait pas porter tous ses efforts sur son entraînement, il perd un rang d'apprentissage.

Maîtres et Instructeurs : on suppose que le personnage doit avoir un instructeur (ou une base équivalente) pour apprendre un art martial. Au cas où son enseignant serait un véritable maître, il gagne un rang d'apprentissage.

Qu'est-ce qu'un maître ?

À plusieurs reprises au fil de ce chapitre, il a été dit que d'avoir un instructeur ou un maître facilitait énormément la tâche d'apprendre et de développer des arts martiaux, des techniques ou des pouvoirs du Ki. Mais ceci nous amène à poser la question suivante : qui peut réellement être considéré comme un instructeur ou un maître ?

En principe, tout individu maîtrisant une technique ou un pouvoir du Ki, ou encore un art martial que son apprenti ignore, est en soit considéré comme un instructeur. Par conséquent, quiconque possédant des connaissances qu'une autre personne ignore peut l'instruire pour en faire usage, ce qui facilite énormément l'apprentissage. Peu importe que le DI ou la compétence de combat de celui qui souhaite apprendre la technique ou le style martial soit supérieur à celui de son instructeur : en ce qui concerne ces capacités en particulier, ses connaissances sont moindres et l'expérience de celui qui enseigne lui servira.

Un maître, pour sa part, représente un niveau bien plus élevé que l'instructeur. C'est quelqu'un qui non seulement a des connaissances que le personnage ignore, mais qui en plus détient une vaste expérience dépassant de loin les capacités de son apprenti. Il peut par conséquent s'adapter aux besoins de son élève et être bien plus compétent dans son enseignement.

Un personnage est donc considéré comme un maître s'il a au moins 150 points de DI de plus que son disciple, dans le cas des techniques ou des pouvoirs du Ki. Dans le cas des arts martiaux, il devra avoir 100 points de plus que l'apprenti à son total des compétences d'Attaque et de défense, en plus de maîtriser le style au niveau avancé ou suprême. À noter que, selon ces critères, quelqu'un peut être un maître pour certains et un simple instructeur pour d'autres.

TABLEAU 7 : APPRENTISSAGE DES ARTS MARTIAUX

Rang d'apprentissage	Complexité 1	Complexité 2	Complexité 3	Complexité 4	Complexité 5
1 (total 100-199)	Un an	Trois ans	Une décennie	—	—
2 (total 200-299)	Trois mois	Un an	Trois ans	Une décennie	—
3 (total 300-399)	Un mois	Trois mois	Un an	Trois ans	Une décennie
4 (total 400-499)	Une semaine	Un mois	Trois mois	Un an	Trois ans
5 (total 500-599)	Un jour	Une semaine	Un mois	Trois mois	Un an
6 (total 600-699)	Une heure	Un jour	Une semaine	Un mois	Trois mois
7 (total 700 et +)	Une minute	Une heure	Un jour	Une semaine	Un mois



CHAPITRE 3

NOUVEAUX AVANTAGES ET COMPÉTENCES

*Le pouvoir réside en chacun.
la difficulté est de savoir le trouver*

Alvarado

Ce chapitre présente de nombreux nouveaux pouvoirs du Ki, avantages et modules de style qui offrent aux joueurs une plus grande variété et flexibilité dans la création de leur personnage. Ils fonctionnent tous comme dans le **Livre de Base**, avec certains coûts et conditions. On trouvera également pour la première fois les pouvoirs du Némésis et les Limites, deux nouvelles capacités surnaturelles conçues afin d'élargir l'éventail des personnages jouables.

NOUVEAUX AVANTAGES

Vous trouverez dans cette section une liste de nouveaux Avantages en rapport avec la puissance intérieure du Ki et d'autres éléments similaires. Comme dans le **Livre de Base**, leur coût indique la quantité de Points de Création qu'il est nécessaire d'investir pour les posséder. Il n'y a aucune restriction dans leur usage : tout personnage, quelle que soit la classe à laquelle il appartient, peut y avoir accès.

ACCUMULATION DE KI ACCRUE

Lorsqu'il se concentre pour accumuler du Ki, le personnage est capable d'augmenter fortement sa capacité à concentrer son énergie à grande vitesse.

Effets : si le personnage n'effectue aucune autre action pendant le round, active ou passive, à part accumuler du Ki, il peut ajouter +1 à la valeur de toutes ses Accumulations de Ki durant ce round. Investir un point de Création en plus augmente ce bonus à +2.

Limites : l'effet de cet avantage ne peut pas être combiné avec celui de l'avantage Pleine accumulation, pour augmenter l'Accumulation tout en effectuant d'autres actions dans le même round.

Coût : 1, 2

APPRENTISSAGE MARTIAL

Le personnage possède une incroyable facilité à maîtriser les techniques et les pouvoirs du Ki en très peu de temps, même celles qu'il devrait lui être extrêmement difficile d'apprendre.

Effets : quelqu'un ayant cet avantage augmente de deux le rang d'apprentissage que lui donne son DI dans le **Tableau 6**. Ainsi, un personnage ayant 120 points de DI (rang 2) apprendrait des techniques comme s'il était de rang 4.

Coût : 1

DISPENSE DE GESTES (SCEAUX)

Le personnage n'a pas besoin de faire de gestes pour pratiquer des Sceaux d'Invocation, car l'essence de ces derniers est directement liée à son âme.

Effets : le personnage ne réduit pas son Accumulation de Ki, même s'il est incapable d'utiliser ses mains.

Coût : 1

KI IMPERCEPTIBLE

L'énergie physique du personnage est extrêmement difficile à détecter car elle disparaît sans laisser de traces.

Effets : cet avantage donne un bonus spécial de +10 par niveau en Dissimulation du Ki.

Limites : cet avantage ne donne aucun bonus si le personnage ne développe pas le pouvoir Dissimulation du Ki.

Coût : 1

LIMITE DOUBLE

Le personnage a un double potentiel qui lui permet de lier son essence à deux Limites.

Effets : le personnage peut choisir jusqu'à deux Limites au lieu d'une.

Coût : 1

PERCEPTION DU KI

Les sens du personnage sont capables de percevoir naturellement le Ki, ce qui lui permet d'accroître énormément ses capacités de détection.

Effets : cet avantage donne un bonus spécial de +10 par niveau en Détection du Ki.

Limites : cet avantage n'apporte aucun bonus si le personnage ne développe pas le pouvoir Détection du Ki.

Coût : 1



Certains naissent avec la capacité innée de dissimuler leur énergie

PLEINE ACCUMULATION

Le personnage est doté de la capacité à accumuler son énergie physique de manière innée, sans avoir besoin de se concentrer pour y arriver. Il est par conséquent capable d'utiliser pleinement son Ki en toute liberté, sans que ses pouvoirs ne soient réduits par aucun facteur.

Effets : le personnage ne réduit pas ses Accumulations de Ki lorsqu'il réalise des actions actives ou passives. En termes de jeu, il dispose toujours de sa pleine accumulation, quoi qu'il fasse durant le round.

Coût : 2

POUVOIR INNÉ

Toute l'énergie physique du personnage provient de son âme qui alimente ses techniques et pouvoirs du Ki.

Effets : lorsqu'il doit calculer ses points de Ki initiaux, au lieu d'utiliser normalement la valeur de base de ses caractéristiques, le personnage n'emploie que celle de Pouvoir et multiplie par six la quantité que lui donne celle-ci. Les points supplémentaires lorsque la caractéristique est supérieure à 10 son également multipliés.

Limites : cet avantage ne peut être choisi que dans le cas où l'on applique les règles optionnelles d'Unification des points de Ki.

Coût : 1

En utilisant cet avantage, un personnage ayant un Pouvoir de 11 aurait une Réserve de Ki de départ de 72 points : six fois sa valeur initiale (qui serait dans ce cas 12 en Ki).

SCEAUX MAGISTRAUX

Les Sceaux d'Invocation réalisés par le personnage jouissent d'une puissance inusitée, car son âme renforce énormément leurs effets.

Effets : lorsque l'on établit le test de difficulté d'une invocation en utilisant des Sceaux, le personnage est considéré comme ayant deux niveaux de plus. Un personnage de niveau 2 pourrait donc invoquer des créatures comme s'il était de niveau 4.

Coût : 1

TECHNIQUES DÉLIÉES

Les techniques du personnage sont complètement déliées, sans qu'il soit nécessaire de maintenir entre elles une structure de corrélation.

Effets : le personnage peut développer ou apprendre des techniques de la puissance intérieure librement, sans avoir besoin de suivre les règles d'arbre, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin des techniques de niveau inférieur pour en apprendre d'autres de niveau supérieur.

Coût : 1

NOUVEAUX POUVOIRS DU KI

Les pouvoirs du Ki sont des capacités uniques que les personnages peuvent développer avec des points de Développement Intérieur. Leur utilisation, sauf indication contraire dans leur description, est innée et ne dépense pas de Ki ; si un personnage possède un pouvoir sans coût indiqué, il peut l'employer aussi souvent qu'il le souhaite.

Voici une liste détaillée de nouveaux pouvoirs du Ki venant s'ajouter à ceux qui apparaissaient déjà dans le **Livre de Base**. On y trouve leurs conditions, leur coût en Développement Intérieur et les capacités spéciales qu'ils procurent.

DÉPLACEMENT DES MASSES

La maîtrise supérieure de son énergie permet au personnage d'augmenter la valeur de la masse qu'il peut faire bouger à distance. Par conséquent, le poids qu'il touche augmente à raison de 50 kg par point de Ki dépensé et il peut contrôler plusieurs objets au lieu de se limiter à un seul.

Conditions : Déplacement d'objets

Coût : 20 DI

ARMURE D'ÉNERGIE MAJEURE

Grâce à ce pouvoir, l'aura du personnage se renforce, ce qui lui permet d'accroître son Armure d'énergie jusqu'à IP 4. L'activation de ce pouvoir n'est pas innée, mais coûte un point de Ki générique tous les cinq rounds de fonctionnement. De même que l'Armure d'énergie conventionnelle, bien qu'elle compte comme une armure, on n'applique pas de malus à l'Initiative à cause de l'emploi de couches de protection supplémentaires.

Conditions : Armure d'énergie

Coût : 10 DI

ARMURE D'ÉNERGIE ARCANÉ

Lorsqu'un personnage maîtrise ce pouvoir, la valeur de son Armure d'Énergie passe automatiquement à IP 4 sans devoir payer d'activation ni de maintien. De plus, il peut l'augmenter jusqu'à IP 6 en investissant un point de Ki tous les 5 rounds. Comme dans les cas précédents, même si elle compte comme une armure, on n'applique pas de malus à l'Initiative à cause de l'emploi de couches de protection supplémentaires.

Conditions : Armure d'énergie majeure

Coût : 10 DI

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

La maîtrise absolue de son énergie permet au personnage de donner à ses attaques un aspect élémentaire, ses assauts et ses coups étant liés de manière innée à un élément précis. Dès qu'il accède à ce pouvoir, le personnage doit choisir l'élément avec lequel il aura une affinité, parmi les suivants : Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Obscurité. Un personnage possédant un quelconque déséquilibre envers un élément (qu'il soit magique, racial ou du Ki) sera obligé de le sélectionner s'il veut accéder à ce pouvoir. S'il le souhaite, un personnage ayant opté pour l'Air, l'Eau ou le Feu peut utiliser respectivement ÉLectricité, FROId ou CHAleur comme Mode secondaire. S'il a choisi la Terre, il peut attaquer avec un Mode secondaire CONtondant, quelle que soit l'arme qu'il utilise. Si son Mode primaire est déjà CONtondant, ses Dégâts augmentent de 10 points.

S'il le désire, un personnage peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en se spécialisant à chaque fois dans un élément différent.

Conditions : Extension de l'aura à l'arme

Coût : 10 DI

DÉGÂTS ACCRUS

Amplifie la puissance destructive de l'énergie physique, élevant par conséquent de 10 points les Dégâts de l'arme ou de l'attaque employée. Ce pouvoir fonctionne aussi avec des projectiles.

Conditions : Extension de l'aura à l'arme

Coût : 10 DI

PORTÉE ACCRUE

Ce pouvoir permet de contrôler la forme de l'énergie qu'un personnage laisse s'écouler vers son arme, augmentant la surface effective que peuvent couvrir ses attaques. Les armes doublent donc le nombre de cibles qu'elles peuvent atteindre en utilisant des Attaques de zone : les Petites et les Moyennes touchent respectivement six ou huit ennemis, tandis que les Grandes arrivent jusqu'à dix.

Conditions : Extension de l'aura à l'arme

Coût : 10 DI



VITESSE ACCRUE

Représente le fait que le personnage a appris à utiliser le flux du Ki afin d'accroître de manière surhumaine sa vitesse et les mouvements des armes qu'il brandit. Il obtient par conséquent un bonus spécial de +10 à son Initiative. Vitesse accrue sert aussi dans un combat sans armes.

Conditions : Extension de l'aura à l'arme

Coût : 10 DI

ABSORPTION D'ÉNERGIE

La maîtrise de ce pouvoir permet au personnage d'utiliser son énergie intérieure comme protection, en absorbant des dégâts surnaturels ou énergétiques. Il peut par exemple transformer les dégâts provoqués par une Décharge de Lumière ou une technique surnaturelle, mais pas ceux infligés par une épée affectant l'énergie. Au lieu de perdre des points de vie, le personnage peut sacrifier du Ki au rythme d'un point générique pour cinq points de dégâts reçus. Cette conversion est entièrement volontaire ; le personnage peut toujours choisir de subir des dégâts physiques au lieu de perdre des points de Ki. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre des dégâts infligés par des effets obligeant à réussir des tests de résistance.

Conditions : Extrusion de Ki

Coût : 30 DI

Sérénade lance une décharge d'obscurité contre Exode, lui infligeant un total de 100 points de dégâts. Étant donné qu'Exode possède Absorption d'énergie et que l'attaque est de type clairement surnaturel, il peut choisir de rediriger ces dégâts et de perdre à la place 20 points de Ki. Si, par exemple, il ne lui en restait que 12 en réserve, il perdrait quand même 40 points de vie, car il ne serait pas capable d'absorber tous les dégâts avec son Ki.

BOUCLIER PHYSIQUE

La simple énergie résiduelle que dégage le personnage agit comme un bouclier physique qui repousse toute attaque contre son corps. Tous les impacts n'ayant pas la puissance nécessaire rebondissent sur lui de manière inoffensive sans lui causer le moindre dégât. En termes de jeu, le personnage obtient un Seuil d'Invulnérabilité naturel équivalant à sa base de Présence.

Conditions : Extrusion de Ki

Coût : 10 DI

GUÉRISON SUPÉRIEURE

Augmente les effets de Guérison par le Ki, permettant à un personnage de récupérer cinq points de vie pour chaque point de Ki générique dépensé. Ce pouvoir ne permet pas de réparer complètement les Dégâts reçus ; il n'est pas possible d'en récupérer plus de la moitié de cette façon.

Conditions : Guérison par le Ki

Coût : 10 DI

STABILISATION

Permet au personnage de stopper les hémorragies et de tirer d'autres individus de l'état entre la vie et la mort. Afin d'empêcher les effets de la perte de sang, il doit investir entre 2 et 5 points de Ki génériques, en fonction de la gravité des blessures. Si on l'utilise pour stabiliser quelqu'un se retrouvant avec des points de vie négatifs, ce pouvoir permet à la victime d'effectuer un nouveau test de Résistance afin de sortir de l'état entre la vie et la mort. Pour deux points de Ki génériques supplémentaires investis, le patient obtient un bonus de +5 en RPhy afin de réaliser ce test.

Conditions : Guérison par le Ki

Coût : 10 DI

SACRIFICE VITAL

Le personnage est capable de consommer sa force vitale afin de la transformer en pure énergie physique. Ainsi, pour deux points de vie sacrifiés en utilisant ce pouvoir, on lui permet de récupérer un point de Ki de sa réserve. Les points de vie dépensés en utilisant ce pouvoir comptent comme un sacrifice et, par conséquent, sont récupérés à un rythme différent des autres blessures.

Conditions : Transmission du Ki

Coût : 10 DI

AURA DE DISSIMULATION

Le personnage peut également cacher le Ki d'autres individus se trouvant près de lui ou avec qui il est en contact. En termes de jeu, ce pouvoir lui donne la capacité d'utiliser sa Dissimulation du Ki avec d'autres personnes en appliquant un malus. S'il est en contact direct avec quelqu'un, il ne subit qu'un -40 à son pouvoir, tandis que s'il se trouve à quelques mètres de lui, ce malus passe à -120. Chaque individu supplémentaire qu'il tentera de camoufler donnera un malus en plus de -10. Le jet de dissimulation est global, ce qui inclut le personnage.

Conditions : Dissimulation du Ki

Coût : 10 DI



Jiang Pao extériorise son énergie afin d'accroître la vitesse de son arme

IMMUNITÉ ÉLÉMENTAIRE : FEU

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité à la chaleur. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent à cinq intensités de Feu. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq de la source de chaleur. Par exemple, afin d'être immunisé à des flammes équivalant à 15 intensités, un personnage devrait dépenser 10 points de Ki. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable à la chaleur ou au feu ne peut choisir ce pouvoir.

Conditions : Élimination des besoins

Coût : 20 DI

IMMUNITÉ ÉLÉMENTAIRE : FROID

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité aux basses températures. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent de cinq intensités de Froid. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq de la source de froid. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable aux basses températures ne peut choisir ce pouvoir.

Conditions : Élimination des besoins

Coût : 20 DI

IMMUNITÉ ÉLÉMENTAIRE : ÉLECTRICITÉ

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité aux courants électriques. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent de cinq intensités d'Électricité. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq du courant. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable à l'électricité ne peut choisir ce pouvoir.

Conditions : Élimination des besoins

Coût : 20 DI

RÉCUPÉRATION D'AUTRUI

Donne la capacité d'utiliser la Récupération sur d'autres individus, leur permettant de récupérer de l'épuisement physique. Le coût en Ki reste le même et l'on garde aussi la limite d'un point par round.

Conditions : Récupération

Coût : 10 DI

ACCROISSEMENT SUPÉRIEUR

Ce pouvoir fonctionne comme Augmentation des caractéristiques, à la différence qu'elles peuvent être accrues de quatre points au maximum au-dessus de leur valeur originale (au lieu de trois). Le coût en Ki de son activation reste le même, mais son maintien se réduit à un point tous les dix rounds.

Conditions : Augmentation des caractéristiques

Coût : 20 DI

TECHNIQUES DE COMBAT IMPROVISÉES

Ce pouvoir permet au personnage d'utiliser des techniques improvisées. Les techniques de combat improvisées sont expliquées dans le Chapitre 5 de ce livre.

Conditions : Utilisation du Ki

Coût : 50 DI

FORCER TECHNIQUES

Ce pouvoir donne la capacité d'augmenter les effets des techniques de combat au-delà de leur pouvoir original, en y investissant une plus grande quantité d'énergie, c'est-à-dire qu'un personnage peut dépenser plus de Ki et obtenir des effets supérieurs. Pour forcer une technique, il est nécessaire d'accumuler le double de points de Ki de son coût original. Par exemple, une technique dont le coût serait Agilité 4 et Dextérité 5 demanderait une accumulation d'Agilité 8 et de Dextérité 10.

Ce faisant, la technique augmenterait ses effets de la moitié de leur valeur, en arrondissant vers le bas : un bonus de +100 en Attaque passerait à +150 et cinq attaques supplémentaires limitées passeraient à sept. La valeur d'un multiplicateur de dégâts augmente d'un point seulement. La difficulté des tests de Résistance augmente de 40 points. Ainsi, une technique de Dégâts fois trois passerait à Dégâts fois quatre, et une RPhy de 120 passerait à 160.

Une fois qu'un personnage obtient cette compétence, il est capable de forcer des techniques maintenues, mais seulement au début : on ne l'applique pas aux effets maintenus durant les rounds suivants.

Conditions : Utilisation du Ki

Coût : 20 DI

L'émure maîtrise une technique du Ki lui offrant un bonus de 50 points à sa compétence d'Attaque et de 50 à ses Dégâts, avec un coût en Ki de Dextérité 5 et de Force 6. Si, dans un cas extrême, il souhaitait la forcer, il devrait pour cela accumuler Dextérité 10 et Force 12, ce qui accroîtrait les bonus de la technique jusqu'à +75 en Attaque et en Dégâts (50 de base plus la moitié de leur valeur).

AURA DE COMBAT

Certains combattants considèrent l'Aura de combat comme un « instinct meurtrier » plutôt que comme un pouvoir du Ki. Elle est une conséquence naturelle du pouvoir spirituel et combatif élevé d'un personnage. Sa Présence est si extrêmement puissante que, lorsqu'il l'extériorise, il peut influencer ceux qui l'entourent, même s'ils ne sont pas capables de percevoir son énergie. Face à une aura de combat écrasante, une personne peut se sentir inquiète, ressentir une peur incompréhensible ou même se retrouver totalement paralysée, comme un crapaud regardant un serpent dans les yeux.

Les individus affectés par l'Aura de combat doivent réussir un test de Résistance en utilisant uniquement leur base de Présence. Toutefois, dans le cas où ils auraient développé la compétence secondaire Impassibilité, ils peuvent appliquer le bonus que celle-ci leur offre. La difficulté dépend de la Présence de celui qui déchaîne l'Aura et de ses Accumulations de Ki. Plus il est puissant, plus l'influence de son Aura sera grande. Afin de calculer sa valeur, on prend la base de Présence et on y ajoute un bonus dépendant de la somme de toutes ses Accumulations, comme indiqué dans le **Tableau 8**. Par exemple, un personnage de niveau 10 (base de Présence 75), dont les Accumulations atteignent 14 points, crée une Aura de combat de difficulté 105. Les malus aux actions modifient le niveau de difficulté produit par l'Aura, car ils réduisent la capacité offensive d'un personnage.

Si les victimes réussissent le test, ils ne subissent aucun préjudice. Dans le cas contraire, les conséquences dépendent de leur marge d'échec, selon le **Tableau 9**. Un individu ayant déjà réussi le test n'est pas obligé de le refaire avant que plusieurs heures ne se soient écoulées.

Ce pouvoir n'a pas d'effets sur des individus dont la Présence n'est inférieure que de dix points à celle du personnage : leurs énergies spirituelles sont tout simplement trop semblables.

Activer l'Aura de combat est une action passive, que l'on peut réaliser à volonté. Néanmoins, lorsque quelqu'un commence à Accumuler du Ki afin de réaliser une technique ou est très excité à l'idée d'un combat, il ne peut généralement pas éviter de la déchaîner inconsciemment. Bien que son utilisation soit un pouvoir gratuit, maintenir l'Aura de manière prolongée (de même que l'activer et la désactiver continuellement) peut consommer les réserves de Ki d'un personnage. Par conséquent, pour cinq rounds d'utilisation de l'aura de combat, l'individu perd un point de Ki générique.

En général, l'Aura de combat a un rayon de portée équivalent en mètres à la Présence du personnage divisée par 5.

Conditions : Contrôle du Ki

Coût : 40 DI



Un groupe de quatre gardes entoure Exode, tentant en vain de l'arrêter. Las et ne souhaitant pas combattre, Exode, qui est actuellement de niveau 9, déclenche son Aura de combat avec une difficulté de 90 (70 de Présence plus 20 en raison de ses Accumulations). Percevant instinctivement le pouvoir de leur adversaire, les gardes, tous de niveau 1, lancent les dés et ajoutent le résultat à leur Présence, obtenant des valeurs finales de 39, 45, 49 et 67. Trois d'entre eux éprouvent une peur instinctive, alors que le quatrième est paralysé par l'énergie de son rival.

TABEAU 8 : AURA DE COMBAT

Valeur des Accumulations	Bonus à la Difficulté de l'Aura
6 à 8	+0
9 à 10	+10
11 à 13	+20
14 à 16	+30
17 à 22	+40
23 à 27	+50
28 et +	+60

Affecté : l'Aura de combat joue inconsciemment sur la capacité de réaction du personnage, ralentissant ses mouvements et l'empêchant d'agir en pleine possession de ses moyens. Lui-même ne le sait pas, mais il subit un malus à toutes les actions de -10. Il peut refaire le test tous les cinq rounds, bien que le résultat ne puisse aggraver son état.

Peur : une peur irrationnelle saisit le personnage, engourdissant ses membres et brouillant son esprit. Il subit donc l'état de peur et applique les malus appropriés. Tant qu'il ne trouve pas de raison valable pour dominer sa crainte, il ne peut refaire le test. Il pourrait par exemple se rendre compte qu'il est possible de défaire l'ennemi après que l'un de ses compagnons l'aura frappé, lui donnant une chance de relancer les dés.

Paralysie : la sensation d'oppression est si grande que le personnage se retrouve paralysé, à peine capable de bouger à cause du pouvoir qu'il l'enveloppe. Il subit donc l'état de paralysie tel qu'il est décrit dans le **Chapitre 14** du **Livre de Base**. La victime ne peut tenter de refaire le test que si sa vie est mise en danger ou s'il est sur le point d'assister à une scène insupportable.

Évanouissement : la pression causée par l'Aura de combat est si forte que le personnage perd connaissance. Il restera évanoui plusieurs heures ou bien jusqu'à ce que quelqu'un décide de le réveiller.

TABEAU 9 : EFFETS DE L'AURA

Marge d'échec	Effet
0 à -19	Affecté
-20 à -49	Peur
-50 à -99	Paralysie
-100 ou moins	Évanouissement

MAÎTRISE PHYSIQUE

Ce pouvoir rend capable de fusionner le corps et l'énergie. Grâce à lui, le personnage obtient un bonus de +10 à sa RPhy contre tout type de dégâts.

Conditions : Contrôle du Ki

Coût : 10 DI

CHANGEMENT PHYSIQUE

Le personnage peut utiliser son énergie afin de modifier légèrement son apparence physique. Le changement ne sera que superficiel, mais suffisant pour avoir un aspect assez différent. Ce pouvoir ne permet pas de modifier le sexe d'un personnage (mais peut en donner l'impression), ni d'augmenter ou de diminuer sa taille de plus de vingt centimètres. Il ne faut pas oublier que même si l'apparence change, ce n'est pas le cas de l'expressivité corporelle et de la manière de se déplacer propre à chacun. Il convient toujours d'associer ce pouvoir à la compétence secondaire **Déguisement**.

Pour percevoir une modification et se rendre compte du Changement physique, il faut réussir un test Impossible de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. On peut également ressentir l'utilisation de ce pouvoir au moyen d'un test Difficile de Détection du Ki. Au niveau Absurde, on peut même percevoir la véritable forme qui se cache derrière le changement.

L'activation de ce pouvoir coûte 10 points de Ki et un point supplémentaire par minute pour le garder actif. Du fait de la dépense continue d'énergie que cela suppose, le personnage utilisant ce pouvoir applique un malus de -80 à son pouvoir de Dissimulation du Ki.

Conditions : Maîtrise physique

Coût : 30 DI

CHANGEMENT SUPÉRIEUR

Le personnage possède la maîtrise absolue de sa capacité de changement, ce qui lui permet à présent d'adopter des formes très différentes. Il peut accroître considérablement sa taille (quoique pas au-delà de Grande), ou la réduire de moitié. Il est également capable d'imiter des formes non humaines pas trop complexes, et même des objets inanimés. Utiliser un Changement supérieur fait passer le coût d'activation à 20 points de Ki et le maintien à 2 par minute.

Conditions : Changement physique

Coût : 20 DI

MULTIPLICATION DES CORPS

Le personnage est capable de créer des copies de lui-même, des images résiduelles qu'il rend tangibles avec son Ki. Bien qu'elles ne soient pas réelles, ces « ombres » sont matérielles et interagissent librement avec le monde, que ce soit en faisant un travail manuel, en parlant ou même en combattant. Elles apparaissent sous le même aspect et avec le même équipement que celui qui les a créées mais ne gardent aucune de ses capacités spéciales ou mystiques. Par exemple, même si un personnage portait une épée à deux mains de qualité +10 capable d'affecter l'Énergie, l'arme avec laquelle ses images se manifesteront n'aura pas de telles caractéristiques. Elles conservent malgré tout, de manière limitée, la plupart de ses capacités physiques, bien que leur potentiel soit considérablement inférieur à celui de l'original ; elles appliquent un malus à toute action de -80 (et, par conséquent, un -4 à leurs caractéristiques) par rapport à ce dernier. Les copies ne sont pas liées entre elles, mais avec leur créateur, celui-ci pouvant les contrôler avec une action passive même si une grande distance les sépare.

Utiliser ce pouvoir est une action active qui oblige le personnage à y consacrer un round complet. Par conséquent, si quelqu'un veut activer une multiplication des corps, il ne peut effectuer aucune autre action au moment où il les crée, même pas se défendre. La quantité d'ombres pouvant se manifester équivaut à un tiers de la caractéristique de Pouvoir, arrondi vers le bas. Chacune d'entre elles coûte 4 points de Ki générique plus 1 point tous les cinq rounds de maintien.

Il est extrêmement difficile de se rendre compte qu'une ombre n'est pas une personne réelle, ou de la différencier de son porteur simplement en la regardant. Cela nécessite de réussir un test Impossible de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. Détection du Ki permet de distinguer instantanément les copies d'êtres réels. Toutefois, leur créateur peut utiliser Dissimulation du Ki (avec un malus de -100) pour tenter de les camoufler.



Si on les utilise pour combattre, chaque ombre agit de manière indépendante, mais elles ne pourront jamais obtenir un résultat d'Initiative supérieur à celui de leur créateur ni utiliser de techniques du Ki, de magie ni de compétences psychiques. Une exception à cette règle est que les ombres peuvent utiliser des pouvoirs du Ki ne coûtant rien, comme Extrusion d'énergie. Une ombre n'a pas de résistance aux dégâts et disparaît donc immédiatement si elle subit une quelconque attaque ou blessure qui lui fait perdre des points de vie (ne serait-ce qu'un seul).

Conditions : Maîtrise physique

Coût : 30 DI

Un personnage ayant 9 en Pouvoir pourrait créer jusqu'à trois copies de lui-même en dépensant 12 points de Ki (quatre pour chacune d'entre elles). Tous les cinq rounds, il doit dépenser 4 points de plus pour les conserver.

MULTIPLICATION DES CORPS MAJEUR

Ce pouvoir améliore la Multiplication des corps du personnage en réduisant le coût en points de Ki qu'il doit investir dans leur création et en augmentant le nombre total de copies qu'il peut arriver à créer. Grâce à elle, le coût descend à 2 points de Ki par copie, et le nombre maximal de corps que l'on peut former à la fois monte jusqu'à une valeur équivalant à sa caractéristique de Pouvoir.

Conditions : Multiplication des corps

Coût : 30 DI

Le même personnage qu'avant pourrait créer jusqu'à neuf copies en dépensant 18 points de Ki (deux pour chaque ombre).

MULTIPLICATION DES CORPS ARCANÉ

C'est le niveau maximum que puisse atteindre un personnage en utilisant la Multiplication des corps. Elle est similaire à la précédente, sauf que le coût de chaque copie est réduit à 1 point de Ki et que le nombre maximal qu'il peut maintenir à la fois augmente jusqu'à un total de cinq fois sa caractéristique de Pouvoir.

Conditions : Multiplication de corps majeur

Coût : 40 DI

Dans ce cas, quelqu'un ayant 9 en Pouvoir serait capable de créer 45 copies en dépensant 45 points de Ki (un par copie).

MAGNITUDE

Magnitude permet au personnage d'accroître la capacité physique des copies qu'il crée en utilisant la Multiplication des corps. Il peut s'il le souhaite investir 3 points de Ki supplémentaires au moment où l'ombre se forme afin de réduire son malus aux actions à -60 seulement (et, par conséquent, à -3 celui de ses caractéristiques). Cette augmentation et la dépense supplémentaire entraînée sont volontaires, c'est-à-dire qu'il peut continuer de créer des copies sans utiliser Magnitude.

Conditions : Multiplication des corps

Coût : 30 DI

Un personnage possédant Magnitude veut créer trois copies de lui-même. Du fait qu'il possède Multiplication des corps majeur, chacune ne lui coûte que 2 points de Ki. Souhaitant que deux d'entre elles ne subissent qu'un malus de -60 à toute action, il investit 6 points supplémentaires ; créer les trois ombres voulues lui coûtera 12 points de Ki (10 pour les deux ayant Magnitude et 2 pour celle qui ne l'a pas).

MAGNITUDE ARCANÉ

Comme Magnitude, sauf que le malus aux actions des ombres est de -20 (et -1 pour les caractéristiques), à condition d'investir 6 points de Ki supplémentaires au moment de leur création. Comme précédemment, l'utilisation de Magnitude arcané est totalement volontaire ; on peut continuer à créer des copies normales.

Conditions : Magnitude

Coût : 40 DI

CONTRÔLE DE L'ÂGE

Le personnage peut jouer sur les effets qu'a le passage du temps sur son corps, le faisant vieillir plus lentement et conservant ses capacités physiques, même devenu âgé. Bien que même ce pouvoir ne puisse éviter une certaine détérioration de l'apparence extérieure, elle multiplie par trois ou quatre l'espérance de vie d'une personne normale, réduisant de moitié tout malus physique qu'elle pourrait subir comme conséquence d'un âge avancé.

Conditions : Maîtrise physique

Coût : 20 DI

IMITATION DE TECHNIQUES

Que ce soit en voyant une technique précise ou en étant la cible, le personnage peut la maîtriser immédiatement s'il possède assez de DI libre pour l'apprendre. Dès ce round, il l'ajoute à son répertoire et est capable de l'utiliser comme si elle était sienne. Toutes les techniques copiées coûtent 10 DI de moins que l'originale si elles sont de premier niveau, 20 DI pour le deuxième et 30 DI pour celle de niveau trois. Si le personnage ne possède pas assez de DI libre au moment où il l'observe, il ne pourra pas copier la technique plus tard. Les techniques apprises de cette manière ne comptent pas lorsque l'on doit déterminer le nombre total de techniques que possède un personnage souhaitant développer ses propres techniques. Par exemple, si quelqu'un copie deux techniques de niveau un, celles-ci ne lui permettent pas d'en créer une de niveau deux.

Ce pouvoir ne fonctionne pas avec des techniques demandant un Héritage du Sang ou en dépendant directement.

Conditions : Contrôle du Ki

Coût : 50 DI

Lémures affronte Exode qui utilise sur lui l'attaque Néo Génésis, une technique de niveau trois à 120 points de DI. Lémures parvient difficilement à survivre et, grâce au fait qu'il possède Imitation de techniques et assez de points de DI libres, il décide de copier le Néo Génésis (même s'il n'est pas capable de développer lui-même une technique de niveau trois). Étant donné que Néo Génésis est de niveau trois, le coût en DI à payer pour son imitation n'est que de 90 points.

LES POUVOIRS DU NÉMÉSIS

Les capacités spéciales du Némésis se développent comme les pouvoirs du Ki. En termes de jeu, elles fonctionnent de façon similaire aux précédentes. Elles ont un coût en points de Développement Intérieur qu'il est nécessaire d'investir afin de maîtriser chacune d'entre elles. Néanmoins, le simple accès aux pouvoirs du Némésis ne permet pas de développer des techniques, le Contrôle du Ki restant nécessaire. Naturellement, rien n'empêche un personnage ayant suffisamment de DI d'essayer de maîtriser en parallèle des pouvoirs du Ki et du Némésis.

Voici une liste détaillée de tous ces pouvoirs, avec leurs conditions, leur coût en Développement Intérieur et les capacités spéciales qu'ils donnent.

UTILISATION DU NÉMÉSIS

Utilisation du Némésis est la base de tous les pouvoirs de vide existentiel. C'est le pilier fondamental de cet art et, une fois qu'il a accès à ce pouvoir, le personnage peut utiliser son DI afin d'en maîtriser indépendamment d'autres du Némésis. En termes de jeu, c'est la condition sine qua non permettant d'accéder au reste des pouvoirs.

Conditions : aucune.

Coût : 70 DI



ARMURE DE VIDE

Le personnage est capable d'utiliser le Némésis comme un écran de vide contre toute sorte d'impact dirigé contre lui. Par conséquent, toutes les attaques qu'il reçoit réduisent automatiquement leurs Dégâts de 10 points. Si, pour une quelconque raison, ces Dégâts atteignent 0, les attaques ne font aucun dommage.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 20 DI

Un personnage qui, du fait qu'il porte une épée longue et possède une Force de 8, cause des Dégâts de 60 verrait ces derniers réduits à 50 s'il attaquait quelqu'un protégé par une Armure de vide.

TABLEAU 10 : PORTÉES DU NÉMÉSIS

Pouvoir	Distance maximale	Pouvoir	Distance maximale
1-3	1 mètre	13-14	50 mètres
4-5	3 mètres	15	100 mètres
6-7	5 mètres	16-17	500 mètres
8-9	10 mètres	18	1 km
10	15 mètres	19	5 km
11-12	25 mètres	20	25 km



NOHT

Noht est une version amplifiée de l'Armure de vide qui offre la capacité d'annuler la majeure partie de la puissance des attaques. Elle augmente donc jusqu'à -30 le malus aux Dégâts de toute attaque dirigée contre le personnage.

Conditions : Armure de vide

Coût : 30 DI

ANNULATION DU KI

En utilisant le Némésis, le personnage peut créer un puissant froid spirituel, une tornade d'énergie négative qui interfère avec le Ki d'autrui et l'annule. Lorsque quelqu'un active ce pouvoir, il produit une aura qui réduit les Accumulations de tous ceux qui se trouvent autour de lui. La valeur de ce malus est déterminée par la somme des Accumulations du personnage, comme cela est indiqué dans la première colonne du **Tableau II**. Lorsqu'une quelconque Accumulation d'un individu touché tombe à zéro, il est incapable d'utiliser des points de Ki de cette caractéristique. Activer l'aura est une action passive, même si la maintenir coûte deux points de Ki par round.

L'annulation touche toutes les cibles de la même manière dans un rayon indiqué dans le **Tableau 10**, qu'ils soient alliés ou ennemis. Si le personnage s'efforce de concentrer son aura sur un seul individu, le coût en Ki augmente à 5 points pas round.

Un personnage maîtrisant en parallèle le Némésis et le Ki peut tenter d'employer des techniques tout en ayant activé ce pouvoir, mais ses propres Accumulations se verront réduites de moitié. L'Annulation du Ki n'est pas superposable : si deux personnages l'utilisent sur un même individu, on applique seulement le malus le plus élevé. Rien n'empêche d'utiliser ce pouvoir en même temps que d'autres annulations, telles que celle des matrices ou de la magie.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

Faust, qui possède des Accumulations de Force 3, Agilité 2, Dextérité 5, Constitution 1, Volonté 1 et Pouvoir 1 (un total de 14), souhaite utiliser son pouvoir d'Annulation du Ki. S'il dépensait deux points de Ki par round, ses ennemis subiraient un malus de -2 à toutes ses Accumulations.

TABLEAU 11 : ANNULATION DU KI

Valeur des Accumulations	Annulation du Ki	Annulation majeure
1 à 8	Pas d'annulation	-1 aux Accumulations
9 à 12	-1 aux Accumulations	-2 aux Accumulations
13 à 16	-2 aux Accumulations	-3 aux Accumulations
17 à 20	-3 aux Accumulations	-4 aux Accumulations
21 à 24	-4 aux Accumulations	-5 aux Accumulations
25 à 27	-5 aux Accumulations	-6 aux Accumulations
28 et +	-6 aux Accumulations	-7 aux Accumulations

ANNULATION MAJEURE DU KI

Comme la précédente, sauf que le personnage est capable d'accroître la puissance de son aura, ce qui fait que le malus appliqué par ses adversaires devient celui de la seconde colonne du **Tableau II**. En l'utilisant à ce niveau, le coût de l'annulation passe à 5 points de Ki par round, ou à 10 si l'on concentre sur une seule cible. Lorsque le personnage emploie l'Annulation majeure du Ki, il est incapable d'utiliser des techniques du Ki, car elle interfère avec ses propres Accumulations.

Conditions : Annulation du Ki

Coût : 20 DI

Avec ce pouvoir, Faust pourrait générer une aura d'Annulation qui provoquerait un malus de -3 aux Accumulations de ses adversaires.

ANNULATION DE LA MAGIE

Ce pouvoir permet de produire un puissant froid spirituel qui interfère avec les fibres de la magie, les affaiblissant et les dispersant comme s'il s'agissait de cendres entraînées par un vent puissant. En activant ce pouvoir, le personnage diminue la puissance de tous les sortilèges lancés à ce moment ou actifs dans le rayon d'action. La quantité de Zéon que perdent les sorts est déterminée par la valeur conjointe de toutes les Accumulations du personnage, comme cela est indiqué dans la première colonne du **Tableau 12**. Si le potentiel du sort descend au-dessous de sa valeur de base au moment de son lancement, il est annulé et n'a aucun effet. Si, au contraire, il fonctionnait déjà, il cesse simplement de le faire tant que dure l'annulation. Il est important de préciser que les sorts maintenus ne sont pas nécessairement détruits, mais voient simplement leurs effets réduits tant que l'annulation reste active. Une fois celle-ci terminée, ils retrouvent leur puissance originelle au rythme d'un Effet ajouté par round. En outre, ce pouvoir peut également influencer légèrement le fonctionnement d'objets magiques de faible pouvoir, du moment que le Meneur de Jeu considère cela approprié.

Activer l'aura est une action passive, même si son maintien coûte deux points de Ki par round. Le rayon d'action est déterminé par le **Tableau 10** et touche indifféremment tout personnage se trouvant à l'intérieur, ami ou ennemi. Si l'on souhaite se fixer sur une seule cible, le coût du maintien passe à 5 points de Ki par round.

Un personnage ayant des capacités mystiques peut lancer des sorts tout en gardant active l'annulation, mais il subit un malus à son AMR équivalent à la valeur du Zéon qui diminue. L'Annulation du Ki n'est pas superposable : si deux personnages l'utilisent sur un même individu, on applique seulement le malus le plus élevé. Rien n'empêche d'utiliser ce pouvoir en même temps que d'autres annulations, telles que celle des matrices ou du Ki.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

TABLEAU 12 : ANNULATION DE LA MAGIE

Valeur des Accumulations	Annulation	Annulation majeure
6 à 8	-10 de Zéon	-20 de Zéon
9 à 10	-20 de Zéon	-30 de Zéon
11 à 13	-30 de Zéon	-50 de Zéon
14 à 16	-40 de Zéon	-70 de Zéon
17 à 22	-50 de Zéon	-80 de Zéon
23 à 27	-60 de Zéon	-100 de Zéon
28 et +	-80 de Zéon	-140 de Zéon

Faust, dont les Accumulations de Ki sont de 14 points au total, active son Annulation de magie lorsqu'il affronte un puissant Seigneur des Ténèbres. Grâce à elle, il réduit de 40 points le potentiel de tous les sortilèges de son ennemi. Si le Seigneur des Ténèbres avait activé un sort de Créer Obscurité lancé avec un potentiel de 100 et un autre de Dissimulation lancé avec un potentiel de 120, tous deux seraient réduits à une valeur de 60 et 80 points respectivement. Étant donné que, dans le cas de Dissimulation, cela fait passer le pouvoir du sortilège sous sa valeur de base, il cessera tout simplement de fonctionner. Ensuite, le Seigneur des Ténèbres se prépare à lancer un sort de Perdition en dépensant 120 points de Zéon mais, à cause du malus, il n'aurait que 80 points de Zéon et n'agirait pas non plus.

Une fois que l'Annulation de la magie cessera de faire son effet, aussi bien le sort de Créer Obscurité que celui de Dissimulation récupéreront avec le temps tout leur potentiel, car tous deux existaient avant l'activation du pouvoir de Némésis. La Perdition, en revanche, n'a jamais existé.



ANNULATION MAJEURE DE LA MAGIE

Cette version élargie de l'Annulation de la magie permet au personnage d'utiliser la seconde colonne du **Tableau 12** afin de déterminer la quantité de Zéon annulé. Par conséquent, le coût en Ki par round passe à cinq, ou à dix dans le cas où l'on se concentrerait sur un seul individu.

Conditions : Annulation de la magie

Coût : 20 DI

ANNULATION DES MATRICES

De même qu'il agit sur la magie et sur le Ki, le personnage peut utiliser l'énergie du Némésis pour interférer avec les matrices psychiques et annuler leur force. À volonté, il déclenche un froid spirituel qui diminue le potentiel de tout pouvoir psychique dans son rayon d'action (**Tableau 10**), qu'il soit inné ou utilisé dans le même round, comme indiqué dans le **Tableau 13**. Dans le cas des pouvoirs maintenus car innés, ils récupèrent leur puissance originelle au rythme de dix points à partir du moment où cesse l'annulation. Lorsqu'ils sont, au contraire, utilisés à cet instant précis, si l'annulation réduit le potentiel du pouvoir au-dessous de sa valeur de base, il ne fonctionne pas. Un échec provoqué par une annulation ne provoque pas de Fatigue chez le psy.

Activer l'aura est une action passive, même si son maintien coûte deux points de Ki par round. Elle touche indifféremment tous les personnages se trouvant à l'intérieur. Si l'on souhaite se fixer sur une seule cible, le coût du maintien passe à 5.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

ANNULATION MAJEURE DES MATRICES

Comme la précédente, sauf que le personnage peut utiliser s'il le souhaite la seconde colonne du **Tableau 13** pour déterminer la valeur de réduction du potentiel psychique. Cela augmente le coût à cinq points de Ki par round, ou à dix si l'on se fixe sur une seule cible.

Conditions : Annulation des matrices

Coût : 20 DI

TABLEAU 13 : ANNULATION DES MATRICES

Valeur des Accumulations	Annulation mineure	Annulation majeure
6 à 8	-10 au Potentiel	-20 au Potentiel
9 à 10	-20 au Potentiel	-40 au Potentiel
11 à 13	-40 au Potentiel	-80 au Potentiel
14 à 16	-60 au Potentiel	-100 au Potentiel
17 à 22	-80 au Potentiel	-120 au Potentiel
23 à 27	-100 au Potentiel	-160 au Potentiel
28 et +	-120 au Potentiel	-200 au Potentiel

ANNULATION DES LIENS

Le deuxième pouvoir d'annulation du Némésis consiste à jouer sur la structure de l'existence, en empêchant le fonctionnement des compétences de convocation. Tant qu'elle est active, tout personnage dans le rayon d'action de l'annulation (**Tableau 10**) applique un malus à sa compétence de Convoquer, Révoquer, Lier et Dominer, comme cela est indiqué dans le **Tableau 14**. Cela ne touche en rien des liens ou des dominations créées précédemment, ni n'interfère avec le contrôle d'un convocateur sur ses créatures.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

TABLEAU 14 : ANNULATION DE LIENS

Valeur des Accumulations	Annulation
6 à 8	-20
9 à 10	-40
11 à 13	-60
14 à 16	-80
17 à 22	-100
23 à 27	-140
28 et +	-180



Justina utilise ses pouvoirs du Némésis

EXTRUSION DE VIDE

Permet d'étendre le Némésis autour de soi-même, afin que l'énergie enveloppe le corps de l'usager de manière imperceptible. Grâce à cela, il est possible de toucher physiquement l'Énergie, infligeant des dégâts aux êtres intangibles (jusqu'à une valeur équivalant au double de sa présence) ou bloquant des attaques immatérielles avec la compétence de Parade. En plus de ces capacités, l'Extrusion de vide fait que toutes les attaques du personnage, même si elles sont physiques, utilisent le Mode d'Énergie et provoquent des dégâts de Froid. Tant que quelqu'un maintient ce pouvoir actif, la température alentour semble baisser légèrement et la lumière est un peu plus ténue.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

CORPS DE VIDE

Le personnage est capable de fusionner la force du Némésis avec son corps, ce qui fait que ses fonctions vitales s'alimentent de cette énergie. Il obtient ainsi un bonus spécial de +20 à toutes ses Résistances, aussi bien physiques que mentales et magiques, et en plus cesse de subir les effets de l'hémorragie.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 10 DI

SANS BESOINS

Dès l'instant où il maîtrise ce pouvoir, le personnage cesse totalement d'avoir un quelconque besoin physique, comme manger ou dormir. Un individu souffrant de dépendance envers la nourriture ou la boisson sera néanmoins toujours avide de manger, de même que quelqu'un ayant un sommeil lourd continuera de ressentir le besoin psychologique de dormir de temps à autre pour ne pas s'épuiser.

Conditions : Corps de vide

Coût : 10 DI

MOUVEMENT DE VIDE

Permet de se déplacer à travers les boucles existentielles que produit le pouvoir du Némésis. En termes de jeu, le personnage peut utiliser sa caractéristique de Pouvoir au lieu de son Agilité afin de déterminer son Mouvement et n'a pas besoin de Surhumanité ou de Zen pour se déplacer à une vitesse supérieure à 10. Lorsque quelqu'un utilise ce pouvoir, ses mouvements sont en apparence étranges et chaotiques, comme s'il manquait des séquences ou des images entre une position et une autre. Pour cette raison, le personnage ne subit pas le malus de -80 à sa compétence de Discrétion même s'il se déplace au maximum de sa vitesse.

Conditions : Corps de vide

Coût : 20 DI

FORME DE VIDE

En extériorisant son pouvoir, le personnage peut remplacer sa forme physique par de la pure énergie du Némésis, se transformant temporairement en être spectral. Dans cet état, il est complètement immatériel et ne peut être blessé ou arrêté que par des attaques ou des corps capables d'affecter l'Énergie. De plus, ses coups deviennent intangibles et, par conséquent, ne peuvent être parés que par des armes ou des défenses qui sont prévues pour. Bien qu'il s'agisse d'un pouvoir passif, il est nécessaire d'investir un point de Ki pour l'activer et un autre tous les cinq rounds de maintien.

Conditions : Extrusion de vide, Corps de vide

Coût : 30 DI

ESSENCE DE VIDE

En poussant un peu plus loin la fusion entre son corps et le Némésis, le personnage s'alimente de l'essence même du néant, s'écartant encore plus de l'existence. Il cesse grâce à cela de subir des malus à cause de la douleur ou de la fatigue, de même qu'il ignore ceux des critiques ne produisant pas de véritables carences physiques, telles qu'un membre paralysé ou une amputation.

Conditions : Corps de vide

Coût : 20 DI

UN AVEC LE NÉANT

Comme étape finale, le corps du personnage fusionne entièrement avec l'énergie du Némésis, ce qui fait que forme physique et spirituelle ne font plus qu'une. Il se retrouve par conséquent au-delà de la douleur, de la fatigue ou des dommages physiques : peu importe le type de blessure qu'il puisse subir, son énergie gardera toujours sa forme d'origine, annulant tout dégât éventuel. Ainsi, au cas où le personnage recevrait une blessure lui mutilant un bras, le Némésis maintiendra attaché ce qui en reste. Même si les dégâts sont si sérieux que l'extrémité est amputée, il en formera une d'énergie pure qui fonctionnera exactement comme l'original. Théoriquement, le personnage peut survivre tant qu'il lui reste sa tête et quelques organes vitaux.

En termes de jeu, le personnage ne reçoit jamais aucun malus pour raisons physiques, même s'il s'agit de dégâts massifs. Par conséquent, tous les critiques reçus sont immédiatement annulés, sauf s'ils sont dirigés vers l'un de ses points vulnérables. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre des malus provoqués par des pouvoirs magiques ou psychiques, les conséquences de l'activation de Magnus ou les Héritages du Sang.

Conditions : Essence de vide

Coût : 40 DI

AURA DE VIDE

Le personnage peut extérioriser son aura, créant autour de lui un froid existentiel affectant quiconque s'approche. Tout être vivant qui y pénètre doit effectuer un test de RPhy contre une difficulté du double de la base de Présence du personnage, ou subir un malus de -20 à toute action. Si quelqu'un réussit le test, il n'a pas besoin de le refaire avant que quelques heures ne soient passées, tandis que ceux qui échouent ont une nouvelle chance tous les cinq rounds. Ce pouvoir n'est pas superposable, et un individu touché par deux Auras de vide n'appliquerait pas un -40 à sa compétence.

Le rayon de l'Aura de vide est déterminé par le **Tableau 10**. C'est un pouvoir automatique et volontaire ; le personnage qui l'utilise peut l'activer et la désactiver à volonté.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 30 DI

NON-DÉTECTION

De par le simple vide qui couvre sa présence, le personnage devient extrêmement difficile à percevoir par des moyens surnaturels, qu'ils soient magiques, psychiques ou du Ki. Il obtient donc un bonus équivalant au double de sa Présence à sa RMyt et à sa RPsy contre tout type de détection magique ou psychique. De même, ceux qui utilisent le pouvoir de Détection du Ki pour le trouver subissent automatiquement un malus de même valeur.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 10 DI

SURHUMANITÉ (NÉMÉSIS)

Ce pouvoir permet au personnage d'effectuer des actions physiques impossibles pour d'autres êtres humains. Il est possible grâce à lui d'atteindre le niveau Surhumain dans le Tableau des difficultés et de tirer le meilleur parti des compétences permises par ses caractéristiques.

Conditions : Utilisation du Némésis

Coût : 20 DI

ZEN (NÉMÉSIS)

Le Zen est l'état de perfection absolue entre le corps et l'âme. En termes de jeu, il fonctionne comme la Surhumanité, sauf qu'il permet au personnage d'atteindre la difficulté Zen dans ses tests et ses compétences.

Conditions : Surhumanité (Némésis)

Coût : 40 DI





Samiel, Le Lion Noir d'Abel

MODULES DE STYLE

Voici une série de nouveaux modules de style permettant aux personnages d'améliorer leur habileté martiale. Ils appartiennent tous au champ martial et le coût en Points de Formation (PF) pour les obtenir compte dans la limite correspondante.

MODULE D'ACCUMULATION DE PROJECTILES

Ce Module permet au personnage de se spécialiser dans le lancer de plusieurs projectiles à la fois, sans que sa précision ne s'en trouve modifiée.

Effets : un combattant peut utiliser la manœuvre Accumulation de projectiles sans subir de malus en Attaque. Il appliquera donc un -10 à son Initiative pour chaque projectile supplémentaire lancé avec cette manœuvre, mais pas de -5 à sa compétence d'Attaque.

Coût : 20 PF

MODULE DE DEUXIÈME ARME : STYLE DÉFENSIF

Ce Module permet d'utiliser les armes de corps à corps de manière particulièrement défensive, le personnage pouvant l'utiliser pour éviter les agressions au lieu d'attaquer.

Effets : un combattant portant une arme de corps à corps supplémentaire peut l'utiliser pour améliorer sa capacité défensive au lieu de son attaque, ce qui lui permettra d'arrêter une seconde attaque sans appliquer aucun malus à sa compétence défensive. Ainsi, la seconde attaque ne subit aucun malus, la troisième un -30 (comme si c'était la seconde attaque), la quatrième un -50 (comme si c'était la troisième) et ainsi de suite. Si un personnage souhaite utiliser son arme de cette manière, il ne peut pas lancer d'attaque supplémentaire avec elle.

Coût : 30 PF

MODULE DE CRITIQUE ACCRU

Ce Module permet au personnage d'accroître l'efficacité de ses coups critiques, portant ainsi au maximum les conséquences de tous dégâts provoqués par ses attaques.

Effets : permet au combattant d'appliquer un +10 aux jets pour calculer son Niveau de Critique. Ce modificateur s'ajoute à tout autre qu'il pourrait obtenir grâce aux techniques du Ki, armes surnaturelles ou autres éléments similaires.

Coût : 20 PF

MODULE DE GARDE DU CORPS

Le personnage est habitué à défendre d'autres individus, s'interposant facilement face à toute attaque subie par ses protégés.

Effets : réduit à -10 les malus applicables lorsque l'on tente de couvrir une autre personne ou de l'écarter de la trajectoire d'une attaque. Il ne donne aucun avantage si le personnage utilise des boucliers surnaturels.

Coût : 30 PF

MODULE D'IMMOBILISATION

INHABITUELLE

L'entraînement exhaustif du personnage lui permet de tenter d'immobiliser ses adversaires en utilisant les armes les plus invraisemblables, même celles qui n'ont pas été conçues dans ce but.

Effets : permet d'effectuer une manœuvre d'Immobilisation avec des armes n'ayant pas cette règle spéciale, en appliquant un malus de -60 au lieu du -40 habituel. Si la manœuvre est un succès, le personnage utilise pour le test opposé de caractéristiques

sa Dextérité, quoiqu'avec un malus de -3 à cette valeur.

Coût : 40 PF

MODULE DE TENUE

Le personnage est particulièrement habile lorsqu'il tient ses armes ; il est très dur à désarmer.

Effets : ce Module donne au personnage le possédant un bonus de +3 à la valeur de ses caractéristiques lorsqu'il effectue un test pour éviter d'être désarmé.

Coût : 10 PF

MODULE DE MOUVEMENT DANS UN ESPACE RÉDUIT

Même dans les espaces les plus réduits, le combattant est capable d'agir le plus naturellement du monde.

Effets : diminue de moitié les malus applicables en attaque ou en défense au sein d'un espace réduit.

Coût : 30 PF

MODULE D'ATTAQUE INHABITUELLE

Le personnage est un véritable expert qui trouve des usages curieux pour ses armes habituelles. Il peut brandir toute arme de manière extravagante sans pour autant réduire sa compétence.

Effets : permet au personnage d'utiliser le mode secondaire des armes qu'il sait manier, sans aucun type de malus à sa compétence. Il pourrait par exemple brandir une hallebarde et l'utiliser pour attaquer de façon CONTondante (au lieu de la catégorie TRanchante) avec toute sa compétence.

Coût : 20 PF

MODULE D'ESQUIVE AVEC BOUCLIER

Le personnage est habitué à profiter au maximum des bénéfices de l'association de l'usage d'un bouclier avec sa mobilité pour se défendre des attaques.

Effets : permet à un personnage qui esquivé en utilisant un bouclier de profiter du bonus que donne celui-ci en parade au lieu de l'esquive. Par exemple, un combattant qui esquivé obtiendrait un bonus de +20 en utilisant un bouclier moyen au lieu de +10.

Coût : 30 PF

LIMITES

Les Limites sont des pouvoirs spéciaux que possèdent certains individus pour, dans certains cas spécifiques, éveiller leur énergie et leur permettre de récupérer une partie de leur Ki. Il s'agit d'une faculté innée, liée de manière intrinsèque à l'âme de chaque personne, qui opère de façon différente dans chaque cas. Si le Meneur de Jeu le permet, un joueur peut choisir la Limite qu'il juge la plus appropriée à la condition et à la nature de son personnage, en payant un prix en DI. Il n'est possible d'en prendre qu'une et, une fois sélectionnée, on ne peut plus ensuite en changer ni choisir de Limites supplémentaires. Seuls les êtres naturels ayant une Natura de 10 ou plus peuvent choisir une Limite. Les entités Entre Mondes et les Esprits ne peuvent pas en avoir. Dans le cas où les règles d'Unification des points de Ki ne sont pas utilisées, le joueur peut choisir à quelles caractéristiques appartient le Ki récupéré.

MORS : LIMITE DE LA MORT

L'énergie du combattant s'alimente par l'acte d'en finir avec l'existence de ses adversaires, ce qui lui permet de récupérer du Ki en tuant ses ennemis. Le personnage possédant cette Limite récupère donc un point de Ki pour chaque opposant tué au combat. Par exemple, s'il se débarrasse en un seul round de trois adversaires, il gagnera automatiquement trois points de Ki. Le pouvoir fonctionne jusqu'à un maximum de 10 points de Ki par round, même si le nombre de victimes est supérieur. Cela veut dire que si un personnage extermine des centaines de gens à la fois avec une attaque de zone, il ne récupérera que 10 points de Ki. Il est important de signaler que le pouvoir de ses rivaux ne joue en rien sur la quantité de Ki recouvré, car c'est l'acte de tuer en soi qui renforce l'énergie du personnage. Il n'obtient cependant aucun bénéfice de l'extermination de formes de vie inférieures, des êtres totalement inoffensifs tels que des herbivores, des insectes, et ainsi de suite.

Coût : 20 DI

CÉNOBUS : LIMITE DU SACRIFICE

Les dégâts reçus augmentent le pouvoir naturel du sujet, ce qui fait que plus il perd de points de vie, plus il récupère de Ki. En termes de jeu, tous les 5 points de dégâts subis lui permettent de récupérer un point de Ki. La quantité maximum de Ki pouvant être récupérée par un personnage en une journée avec cette Limite est de 60. Même s'il reçoit une guérison surnaturelle ou possède une vitalité exceptionnelle, le personnage ne pourra pas obtenir plus de Ki.

Coût : 20 DI

CAELUM : LIMITE DU DANGER

Lorsqu'il se trouve dans un état critique, l'énergie du personnage s'éveille, augmentant énormément ses réserves de pouvoir. Par conséquent, au moment où ses points de vie passent au-dessous du quart du total, il récupère automatiquement 30 points de Ki. Une fois activé, ce pouvoir ne prendra à nouveau effet qu'après un certain temps et il ne pourra pas être utilisé de nouveau jusqu'à ce que le personnage se repose de manière prolongée durant au moins une journée entière.

Coût : 15 DI

AGON : LIMITE DE LA GUERRE

Le simple fait de combattre augmente l'énergie physique du personnage ; il récupère un point de Ki par round où il se bat. Cette Limite ne fonctionne que lorsque l'individu se trouve réellement au combat : de simples entraînements ou lutter dans le seul but de récupérer du Ki n'aurait aucun effet. Elle a une valeur maximum de 80 points par jour.

Coût : 20 DI

CUSTODIUM : LIMITE DU GARDIEN

Cette Limite est basée sur le désir fort de protéger les êtres chers au personnage et libère son énergie dans les moments les plus critiques. Si quelqu'un d'important pour lui est gravement blessé ou est sérieusement en danger, le personnage obtient immédiatement 30 points de Ki. Au cas où l'être cher meurt (ou du moins si le personnage le croit mort), la valeur passe à 40 points.

Coût : 10 DI

CRUOR : LIMITE DU SANG

Les blessures critiques provoquent une forte réaction chez le personnage, transformant la puissance de l'impact en pure énergie dont il est capable de profiter. À chaque fois qu'il subit un critique (qu'il ait ou non eu un effet), le personnage récupère 10 points de Ki.

Coût : 10 DI

TERMINUS : LIMITE DE FIN

Lorsqu'il est vraiment près de la mort et que sa vie tient à un fil, le Ki du personnage récupère quasiment toute sa force. Au moment où quelqu'un ayant cette Limite se retrouve avec des points de vie négatifs, il récupère immédiatement 30 points de Ki précédemment perdus. Les effets de cette capacité sont limités à une utilisation par jour.

Coût : 10 DI



Haut Inquisiteur Azriel



CHAPITRE 4

LES ARTS MARTIAUX

*Le corps est né comme la plus grande
de toutes les armes.*

*Lorsque tu apprends à le maîtriser,
tuer devient aussi facile que de respirer.*

Shang

CHAPITRE IV: LES ARTS MARTIAUX



LES ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux sont sans aucun doute l'un des éléments les plus importants dans les combats sans armes. La maîtrise de ces systèmes de lutte complexes offre aux personnages une infinité d'avantages et de bénéfices lorsqu'il s'agit d'affronter leurs rivaux, au point qu'ils peuvent parfois même être supérieurs à la meilleure des armes. Nous abordons dans cette section de nouveaux arts martiaux, systèmes d'apprentissage et règles optionnelles pour leur utilisation.

Niveaux des arts martiaux

Dominus Exxet introduit un système alternatif pour l'utilisation et l'apprentissage des arts martiaux qui permet de graduer les compétences des personnages se spécialisant dans le combat à mains nues. Au lieu d'exister à un seul niveau de connaissance, chaque art martial est divisé en différents niveaux : trois dans le cas des basiques et deux pour les avancés. On mesure ainsi les différents niveaux de compétence qu'un combattant est capable d'atteindre lorsqu'il emploie des arts martiaux, les étapes qu'il doit suivre afin de perfectionner son style. Plus ses compétences augmentent, plus il aura de connaissances et plus il pourra accroître les avantages et bénéfices offerts par les styles qu'il connaît.

Lorsqu'un personnage souhaite apprendre un art martial basique, il devra d'abord l'obtenir au niveau initial, le degré minimal de connaissance. Ensuite, une fois qu'il remplira les différentes conditions, il pourra continuer vers le niveau expert et le niveau suprême.

Les arts martiaux avancés fonctionnent de manière similaire même si, étant donné leur complexité, ils n'ont que deux niveaux : initial et arcane. Naturellement, il est toujours nécessaire de posséder le niveau inférieur de connaissance d'un style pour accéder au suivant.

Au cas où le Meneur de Jeu ne souhaiterait pas appliquer ce système, il n'a qu'à ignorer l'existence des niveaux initiaux, suprêmes et arcane. Les niveaux experts des arts martiaux basiques et initiaux des arts martiaux avancés sont équivalents à ceux des arts martiaux présentés dans le **Livre de Base**.

Le coût des arts martiaux

On arrive à maîtriser entièrement les avantages d'un art martial en investissant une quantité de Points de Formation qui varie considérablement en fonction du niveau de compétence que l'on souhaite atteindre. Les arts martiaux basiques ont un coût de 20 PF pour le niveau initial, de 30 PF pour l'expert et de 50 PF pour le suprême. Au cas où le personnage déciderait de développer directement ses compétences dans un art martial au lieu d'une arme, le premier lui coûtera la moitié des points pour tous les niveaux (10, 15 et 25 Points de Formation, respectivement). Les arts martiaux avancés, au contraire, ont toujours un coût de 50 PF, que ce soit pour le niveau initial ou l'arcane. Tous ces coûts sont cumulatifs. Par exemple, étant donné que pour développer un art martial au niveau expert il faut d'abord le

connaître au niveau initial, le personnage devra dépenser un total de 50 PF (d'abord 20 PF, puis 30 autres PF). Les personnages de la classe Tao jouissent de coûts réduits lorsqu'ils doivent maîtriser les différents niveaux des arts martiaux (10 PF pour les arts martiaux basiques au niveau initial et expert, et 20 PF pour tous les autres).

Ces coûts sont indiqués dans le **Tableau 15**. La seconde valeur que l'on trouve pour les arts martiaux basiques correspond au coût du premier style que maîtrise le personnage, ainsi que cela a été expliqué plus haut.

TABLEAU 15 : Coûts des Arts Martiaux

Art Martial Basique	Coût	Tao
Niveau Initial	20 / 10 PF	10 / 5 PF
Niveau Expert	30 / 15 PF	10 / 5 PF
Niveau Suprême	50 / 25 PF	20 / 10 PF
Art Martial Avancé	Coût	Tao
Niveau Initial	50 PF	20 PF
Niveau Arcane	50 PF	20 PF

Combinaison de styles

Comme c'était le cas avec le système du **Livre de Base**, un personnage est libre de combiner les avantages de tout art martial avec ceux d'un autre, en choisissant les bénéfices qui l'intéressent le plus dans chaque. Par exemple, quelqu'un qui connaîtrait le Shotokan, le Lama et le Kempo pourrait se servir des Dégâts du Shotokan, des attaques supplémentaires du Kempo et de l'annulation des malus en défense du Lama. Tous les bonus spéciaux en compétence d'Attaque, de Parade et d'Esquive sont également cumulables, aussi bien entre différents arts martiaux qu'entre différents niveaux d'un même style. Par exemple, un personnage ayant atteint un niveau de connaissances expert en Shotokan recevra un bonus de +10 à son Attaque (+5 pour le niveau initial et encore +5 pour l'expert). Ces bonus sont considérés comme des bonus automatiques de classe ; ils comptent dans la limite maximale de +50 en bonus automatique.

N'oubliez pas que, lorsqu'un personnage maîtrise différents arts martiaux, il ne les utilise pas séparément. Ce qu'il fait en réalité, c'est créer son propre style de combat, en extrayant de chacun les caractéristiques qui l'intéressent.

Les Dégâts dans les arts martiaux

Tous les arts martiaux basiques causent des Dégâts particuliers quand ils sont utilisés pour se battre. Tout personnage maîtrisant plus d'un art martial peut choisir les Dégâts les plus élevés des styles connus et les appliquer au combat. Cependant, contrairement à ce qui arrive avec les différents avantages des arts martiaux, les Dégâts ne peuvent être améliorés en combinant des éléments de chacun d'eux. Un combattant doit simplement choisir les Dégâts du style qu'il préfère et les conserver. Ainsi, un maître de Moai Thai et de Shotokan au niveau expert ne pourrait pas choisir des Dégâts de 50 plus le quadruple de son modificateur de Force : il ne garderait que le plus élevé des deux.

Limites des arts martiaux

On continue d'appliquer la règle qui limite le nombre d'arts martiaux que peut maîtriser un personnage (un tous les 40 points développés dans ses compétences d'Attaque ou de Défense), quel que soit le niveau de connaissance possédé par le combattant dans chaque style. Par exemple, quelqu'un ayant une Attaque finale de 140 et une Défense de 160 (300 points au total), pourrait maîtriser jusqu'à 7 arts martiaux à n'importe quel niveau.

Coudières, genouillères, brassards et gantelets

Souvent, un combattant qui utilise son corps dans la lutte souhaite utiliser un objet quelconque afin d'améliorer la puissance de ses coups, tels que des gantelets, des poings américains ou des bottes de métal. Bien qu'il soit évidemment possible d'accroître ainsi les dégâts, il est également certain qu'un véritable artiste martial a normalement besoin d'une totale liberté de mouvement, sous peine de voir sa vitesse de réaction ou son habileté réduites. Un combattant employant des gantelets de combat, des genouillères, des coudières renforcées ou d'autres éléments semblables augmente les Dégâts de ses attaques de +10 en échange d'un malus de -10 à son Initiative ou de -5 en Attaque et en Défense. En utilisant du matériel particulièrement lourd, on peut accroître le bonus des Dégâts jusqu'à +20 mais, en échange, les malus en Initiative ou à la compétence doublent également. N'oubliez pas qu'un bonus de qualité ne peut, sous aucun prétexte, modifier positivement la compétence d'Attaque ou de défense des combattants lorsqu'ils emploient les arts martiaux. Même en portant des brassards ou des jambières de grande qualité, on n'obtiendra jamais pour autant un bonus en Attaque ou en Défense.

Ces règles ne s'appliquent qu'aux armes de nature entièrement physique, directement reliées au corps. Tonfas, griffes ou autres armes de nature similaire ne profiteraient pas de ses bénéfices.

STYLES MARTIAUX RÉELS

Certains des arts martiaux exposés ci-dessous portent les noms de styles réels ou y font référence. Il convient de signaler qu'il ne s'agit pas le moins du monde de versions absolument fidèles des arts martiaux en question, mais d'adaptations s'inspirant vaguement de leurs principes de base. La raison pour laquelle on a choisi d'employer ces noms est de faciliter non seulement leur côté visuel, mais également de simplifier leur utilisation dans tout milieu, pas uniquement sur Gaïa.

ARTS MARTIAUX BASIQUES

Les arts martiaux basiques sont les styles de combat les plus simples, ceux auxquels les personnages ont accès dès le premier niveau. Chacun est divisé en trois niveaux d'habileté différents (initial, expert et suprême) qui dépendent de diverses conditions de compétences. Lorsqu'un personnage connaît un style martial et remplit les conditions pour monter de niveau, il est libre d'investir les PF nécessaires quand il le souhaite.

Avantages : indique les avantages que l'art martial donne au personnage qui le maîtrise. Sauf indication contraire, tous les bénéfices sont cumulables avec ceux des niveaux inférieurs. Par exemple, quelqu'un pratiquant l'Aïkido au niveau expert aurait aussi les avantages offerts par le niveau initial et le niveau expert.

Dégâts : on indique ici les Dégâts qu'inflige l'art martial, ainsi que le Mode employé.

Conditions : afin de pouvoir dominer les différents niveaux d'un style en particulier, il est nécessaire de remplir les conditions indiquées dans cette section. Lorsque des conditions de compétence sont indiquées, cela fait référence à leur valeur totale.

Développement Intérieur : les arts martiaux offrent au personnage un bonus en Développement Intérieur. On indique ici le nombre de points donnés par chacun. Ces valeurs ne sont pas des bonus automatiques de classe et ne sont obtenues que lorsque l'on maîtrise un niveau martial en particulier, pas à chaque fois que le personnage monte d'un niveau.

Bonus : les bonus qu'offre l'art martial aux compétences d'Attaque, de Parade et d'Esquive sont des bonus automatiques de classe. Ils sont donc soumis à la limite maximale de +50 tout comme d'autres bonus automatiques de ces compétences.

Complexité : indique le rang de complexité que présente le style martial pour être appris.

AÏKIDO

L'art martial connu sous le nom d'Aïkido est un ancien système de combat inventé dans les premiers temps de Kuon Teikoku. D'après certains contes orientaux, sa naissance est due à l'impossibilité des hommes à affronter des créatures douées d'une force surhumaine, ce qui poussa plusieurs maîtres à développer un style permettant de tourner cette force à leur avantage. Répondant à cette légende, l'Aïkido permet de se défendre des attaques en employant la puissance de l'adversaire contre lui. À l'aide de quelques mouvements seulement, ceux qui le pratiquent attrapent ou brisent facilement les bras et les jambes de leurs ennemis, les lancent dans les airs ou les immobilisent complètement. La base de la philosophie de ce style de combat est que la violence d'un individu, convenablement utilisée, est capable d'en finir avec lui facilement.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : les Dégâts de l'Aïkido sont de 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Lors d'une contre-attaque, on ajoute le double du modificateur de Force de l'adversaire (avec un bonus minimum de +5). Cet avantage fonctionne uniquement contre des ennemis de forme humanoïde. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Habileté manuelle 20.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : grâce à sa maîtrise des prises et des lancés, le personnage n'applique pas de malus aux manœuvres d'Immobilisation et de Renversement lors d'une contre-attaque.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Habileté manuelle 40, Attaque sans armes 100, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : donne un bonus de +2 aux tests de caractéristiques opposés lorsque l'on détermine le résultat d'une Immobilisation ou d'un Renversement après ou pendant une contre-attaque.

Dégâts : comme pour le niveau initial, sauf qu'il multiplie par quatre le modificateur de Force de son attaquant. Si on l'utilise combiné à un autre art martial, on peut ajouter le modificateur de Force de l'attaquant (non multiplié) aux Dégâts de l'art martial choisi.

Conditions : Habileté manuelle 80, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Esquive ou en Parade sans armes.

KUNG FU

Le Kung Fu est l'art martial le plus important et le plus répandu au Shivat depuis des milliers d'années. Certains assurent même que la plupart des arts martiaux orientaux pratiqués actuellement n'en sont que des ramifications, séparées il y a des siècles. Néanmoins, il n'est pas non plus tout à fait correct de considérer le Kung Fu comme un seul style, car sous cette appellation se retrouvent des centaines de systèmes différents. La majeure partie s'inspire du mouvement des animaux et les maîtres s'en servent comme référence afin de créer des techniques de combat voyantes, quoiqu'efficaces. Grâce à cette grande variété, ceux qui le pratiquent jouissent d'une incroyable facilité pour modifier leur style selon le besoin du moment.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Acrobaties 20, Habileté manuelle 20 et Style 10.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : un maître de Kung Fu peut choisir d'appliquer un bonus de +10 en Attaque, Parade, Esquive, Dégâts ou Initiative selon ce qui lui convient à chaque round. Il doit décider où il utilisera le bonus avant le calcul de l'Initiative. S'il s'en sert pour améliorer son Attaque, sa Parade ou son Esquive, on ne le considère pas comme bonus automatique de classe ; il peut donc dépasser +50.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Acrobaties 40, Habileté manuelle 40, Style 20, Attaque sans armes 120, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : lorsqu'il atteint ce niveau de compétence, le personnage augmente à +20 le bonus variable qu'il reçoit. Cet avantage ne s'ajoute pas au modificateur de niveau expert, mais le remplace.

Dégâts : comme pour les niveaux initial et expert, sauf que le personnage peut également choisir d'attaquer sur le Mode PERforant.

Conditions : Acrobaties 120, Habileté manuelle 120, Style 100, maître en Attaque et en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

PUGILAT

Le Pugilat est un style de combat ancestral développé par les habitants de l'Ilmora, bien longtemps avant l'arrivée du Messie. Il est basé sur un sport dont le but était de cultiver le corps de ceux qui le pratiquaient, mais il ne tarda pas à devenir un système de combat terriblement brutal. Peu à peu, il cessa d'être employé dans son pays d'origine, mais de nombreux lutteurs continuèrent de l'utiliser. Certains le considèrent comme l'art martial dont allaient dériver avec le temps aussi bien le Pancrace que la Boxe, car dans le Pugilat les prises se mêlent aux coups de poing brutaux. Visuellement, c'est un style féroce et apparemment informe, mais en réalité ceux qui l'utilisent font preuve d'un énorme contrôle sur leur équilibre et leur force, devenant de véritables maîtres des immobilisations et des prises.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Pugilat permet de réaliser la manœuvre de combat d'immobilisation en réduisant le malus de moitié (c'est-à-dire à -20).

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Athlétisme 30, Prouesses de force 30

Développement Intérieur : aucun

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : grâce à une maîtrise parfaite de l'équilibre et du mouvement, un personnage ayant atteint ce niveau de maîtrise en Pugilat n'applique aucun malus à sa compétence de combat tandis qu'il immobilise un adversaire. Cela signifie qu'il devient capable d'attaquer et de se défendre avec toute sa compétence même en tenant un ennemi. Il continuera malgré tout de subir les malus pertinents à son Mouvement s'il compte bouger en entraînant son rival.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Athlétisme 50, Prouesses de force 50, Attaque sans armes 110, Défense sans armes 110.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : quelqu'un d'immobilisé par un personnage ayant ce niveau en Pugilat subit un malus de -5 à sa caractéristique au lieu de -3 lorsqu'il tente de se libérer.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : Prouesses de force 120, maître en Défense sans armes.

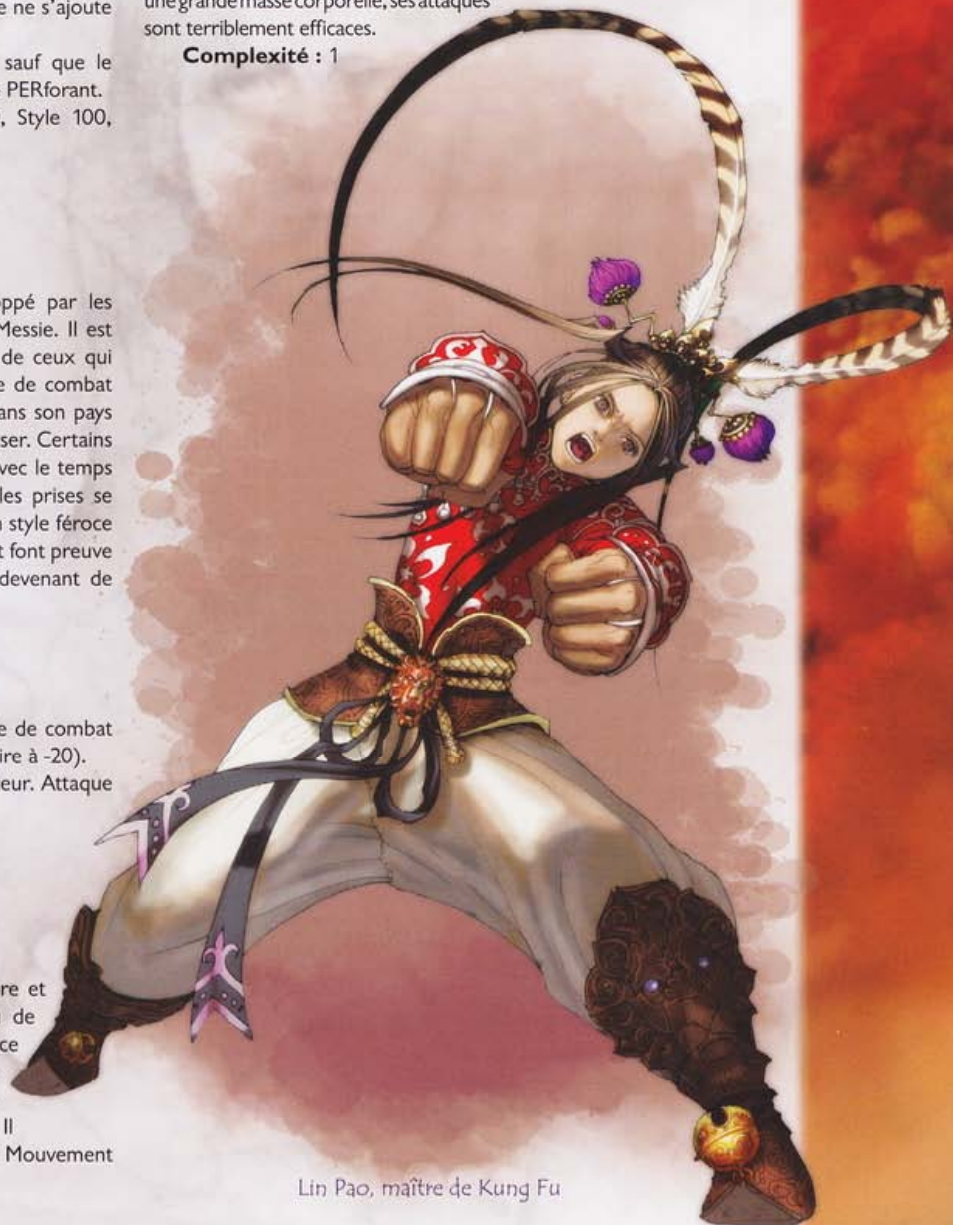
Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

SHOTOKAN

Le Shotokan, l'art martial le plus connu et le plus pratiqué au Lannet, est un système de combat où l'on emploie forts coups tant avec les poings qu'avec les jambes. Son style consiste à profiter des points faibles dans la défense d'un adversaire pour le vaincre en un seul mouvement. Au lieu d'utiliser uniquement la force physique, un adepte du Shotokan apprend à utiliser l'équilibre dans chacun de ses coups de poings et de pieds afin d'atteindre le maximum de puissance dans ses impacts. Ainsi, même sans une grande masse corporelle, ses attaques sont terriblement efficaces.

Complexité : 1



Lin Pao, maître de Kung Fu



NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : aucune.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : +5 en Attaque sans armes

NIVEAU EXPERT

Avantages : aucun.

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Attaque sans armes 120, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +5 en Attaque sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : aucun.

Dégâts : 50 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.

BOXE

La boxe est un système de combat traditionnel devenu très populaire au cœur du Vieux Continent durant les sept derniers siècles. Il s'agit d'un style qui utilise uniquement les poings, à l'aide de combinaisons rapides de coups avec une puissance vraiment inhabituelle. Le style porte au maximum aussi bien la vitesse, la puissance que la force des combattants, leur permettant pratiquement de détruire leurs rivaux en employant seulement les mains.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : 10 plus le double du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 30.

Développement Intérieur : aucun

Bonus : +5 en Initiative en combat sans armes.

NIVEAU EXPERT

Avantages : lorsqu'il effectue une contre-attaque, le personnage obtient un bonus spécial de +10 en Attaque. Ce modificateur n'est pas considéré comme un bonus automatique de classe.

Dégâts : 20 plus le double du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 60, Attaque sans armes 120, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +5 en Initiative en combat sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : aucun.

Dégâts : 30 plus le double du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 120, maître en attaque et en défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes, +10 en Initiative en combat sans armes.

MOAI THAI

Le Moai Thai est un puissant art martial qui accroît par-dessus tout l'efficacité de la puissance physique de ses adeptes. Même si, visuellement, il n'est pas aussi spectaculaire que d'autres styles, un combattant de Moai Thai tente fondamentalement de détruire ses adversaires en utilisant les parties les plus dures de son corps, telles que les coudes, les genoux ou même la tête. Profitant de la force de ses impacts, ses attaques sont généralement dirigées contre les articulations ou les côtes et sont capables aussi bien de briser des os que de disloquer les membres avec une indéniable facilité.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le double du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 30.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le triple du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 40, Attaque sans armes 130.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : du fait de la puissance dévastatrice des coups, on ajoute un +20 aux jets pour calculer le niveau du critique d'une attaque utilisant des arts martiaux.

Dégâts : 20 plus le quadruple du modificateur de Force de l'utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 160, maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

CAPOEIRA

La Capoeira est sans aucun doute l'un des styles de combat les plus spectaculaires et les plus attirants qui existent. Elle emploie un système de mouvements rythmiques semblables à une danse acrobatique. Certains soutiennent même qu'il s'agissait à l'origine d'une danse traditionnelle qui a fini par se transformer en art martial. Un combattant de Capoeira utilise principalement les jambes au combat, traçant de grands arcs et effectuant des impacts latéraux, bien qu'il s'appuie sur les bras pour garder son équilibre et qu'il soit nécessaire d'utiliser tout le corps pour qu'elle soit véritablement efficace.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : la Capoeira emploie des mouvements tournants en arc de cercle très prononcés. Lorsque le personnage effectue une manœuvre d'Attaque de zone, on considère qu'il utilise une arme moyenne et il pourra toucher trois adversaires.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Danse 20.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.



Véronique Cortès,
maître de Capoeira

NIVEAU EXPERT

Avantages : comme pour le précédent, sauf que l'attaque sans armes du personnage équivaut à celui d'une grande arme et pourra toucher cinq adversaires.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Danse 40, Esquive sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Esquive.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : lorsqu'il atteint ce niveau, les mouvements du combattant possèdent la capacité naturelle de frapper une foule d'ennemi avec une énorme facilité. Il peut par conséquent employer la manœuvre d'Attaque de zone en appliquant seulement un malus de -10 en Attaque.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Danse 120, maître en Esquive sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Esquive

MALLA-YUDDHA

Le Malla-yuddha est un style martial développé par les nomades sur les terres sombres. Il avait pour objectif de se défendre facilement, à mains nues, d'attaquants armés mais, au fil du temps, ce qui avait commencé par quelques trucs finit par se transformer en art très complexe et bien structuré. Actuellement, ses secrets sont transmis de famille en famille comme une tradition et ses adeptes sont très peu nombreux.

Le style en soi se base sur d'agiles mouvements des bras et des jambes dont le but est de dévier ou d'absorber facilement des attaques armées, afin de trouver la faille dans la défense de l'adversaire. À plus d'une reprise, un spadassin expert s'est demandé comment il était possible que l'on arrive, avec la paume des mains ou avec les doigts, à bloquer la lame d'une épée à l'incroyable manière des combattants de Malla-yuddha.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : grâce à sa spécialisation contre les armes, un personnage utilisant cet art martial obtient un bonus de 10 points en Solidité pour parer les attaques à mains nues.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Habileté manuelle 20.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : le personnage ne subit aucune sorte de Dégâts lorsqu'il pare des armes à mains nues, quel que soit le Fracasement de l'attaquant. À cet effet, on considère qu'il est maître en Parade.

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Habileté manuelle 40, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : + 10 DI.

Bonus : +10 en Parade sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : une fois ce niveau atteint, lorsqu'il réussit une contre-attaque, le personnage peut effectuer une manœuvre de Désarmement sans aucun malus.

Dégâts : 40 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Habileté manuelle 100, maître en Parade sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Parade sans armes.

SAMBO

Le Sambo, dont le nom provient d'une combinaison de mots qui se traduit par « défense personnelle sans armes », est un style de combat défensif et très précis. Ses origines remontent à la naissance du Sacrosaint Empire et l'on suppose qu'il fut créé comme base d'entraînement pour certains ordres militaires. Au-delà du côté voyant ou stylisé, le Sambo cherche à être terriblement efficace. Ses mouvements comprennent des manœuvres considérées comme « sales » par les adeptes d'autres arts martiaux. Il est malgré tout indéniable qu'il s'agit d'un système de combat très épuré, capable de s'adapter facilement à toute sorte de situation ou d'attaquant.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : les adeptes du Sambo peuvent réduire de moitié les malus aux manœuvres de combat Renversement et Désarmement.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : aucune.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : ce niveau réduit également de moitié les malus aux manœuvres Immobilisation et Attaque de zone.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Attaque sans armes 130.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : au niveau final, un maître de Sambo réduit de moitié les malus de ses Attaques Visées. Cette réduction s'ajoute à la règle de Précise qu'ont déjà les attaques à mains nues, ce qui fait que le personnage n'applique qu'un quart du malus (en arrondissant vers le haut par tranches de 5).

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : maître en Attaque et en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade sans armes.

KEMPO

Le Kempo est une discipline de combat libre, extrêmement offensive, qui emploie des combinaisons de coups. Son style consiste à attaquer rapidement l'adversaire en espérant trouver des failles dans sa garde grâce à l'accumulation d'impacts sur des points vitaux. Le combattant est ainsi capable d'affaiblir son ennemi ou d'en finir entièrement avec lui. Ses origines sont discutées mais, du moins en théorie, il provient du Shivat et a beaucoup de racines communes avec le Kung Fu. Ironie du sort, il est bien plus pratiqué au Phaïon, où se trouvent les meilleurs dojos.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : les enchaînements rapides de coups permettent à celui pratique le Kempo de lancer les Attaques supplémentaires avec un malus de -15 à sa compétence au lieu du -25 habituel.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : aucune.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.



NIVEAU EXPERT

Avantages : comme pour le précédent, sauf que le malus aux Attaques supplémentaires est réduit à -10 seulement.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : 120 en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : permet de lancer une Attaque supplémentaire comme si le personnage avait 100 points de plus en Attaque. Ainsi, un combattant avec une compétence de 200 pourrait effectuer jusqu'à quatre attaques avec 170 (une tous les 100 points d'Att.) et une autre grâce à cet avantage.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans arme.

TAE KWON DO

Le Tae Kwon Do est un système de combat créé pour associer usage du corps et usage des armes. Il a été développé par les habitants de l'Eien Phaion Seimon après la première invasion des armées de l'Empereur Éternel. Dans le Tae Kwon Do, le côté voyant et perfectionniste des arts martiaux de l'île de Varja s'est mêlé à l'utilitarisme et à l'efficacité des styles du Vieux Continent. Le Tae Kwon Do insiste particulièrement sur l'utilisation des jambes au combat, avec pour spécialité des coups de pied efficaces dirigés vers les ouvertures dans la garde des rivaux. Certains pensent que la plus grande utilité de ce style est sa facilité à être employé tout en brandissant des armes, mais ceux qui sous-estiment la véritable maîtrise du Tae Kwon Do se retrouvent souvent éclipsés par l'incroyable habileté que peuvent finir par développer ses adeptes.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : permet de lancer une attaque supplémentaire avec les jambes une fois que le personnage a épuisé toutes les autres. Il subit alors un malus de -30 à la compétence, de la même manière que les armes additionnelles. À l'encontre des règles générales du combat sans armes, il est possible d'effectuer cette attaque supplémentaire même si le personnage a utilisé des armes durant ce round.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : aucun.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : réduit le malus de l'Attaque supplémentaire à -20.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Attaque sans armes 130, Défense sans armes 100.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : élimine totalement les malus de l'Attaque supplémentaire qu'offre cet art martial. En termes de jeux, le personnage peut utiliser une attaque en plus avec toute sa compétence.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.



Tae Kwon Do

LAMA

Si ce n'était parce qu'il s'agit de l'un des styles basiques de combat les moins connus du monde, le Lama serait considéré sans l'ombre d'un doute comme l'un des systèmes martiaux de défense les plus efficaces qui soient. Également nommé Art de la Grue à cause de son élégance et de la beauté de ses mouvements, il permet à un combattant d'affronter sans problème plusieurs ennemis ou une succession continue de coups, grâce à la parfaite coordination de ses esquives et parades.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Style 20.

Développement Intérieur : aucun

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

NIVEAU EXPERT

Avantages : l'habileté parfaite dont jouit le personnage lui permet de se défendre d'une seconde attaque sans appliquer de malus d'aucune sorte pour attaque supplémentaire. En termes de jeu, la seconde attaque ne provoque aucun malus, le troisième -30 (comme si c'était la seconde attaque), le quatrième un -50 (comme si c'était la troisième) et ainsi de suite.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Style 40, Défense sans armes 130.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : étend l'habileté du niveau expert d'une attaque en plus. Le personnage peut donc se défendre sans aucun malus jusqu'à trois attaques par round. Ainsi, la quatrième attaque reçue provoquera un malus de -30, la cinquième de -50, la sixième de -70 et ainsi de suite.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : Style 80, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

PANCRACE

Le Pancrace est un système de combat consistant à agripper et immobiliser votre opposant de multiples façons. Ses techniques sont normalement spécialisées dans toutes sortes de chutes, coups, étranglements, coups de pieds et projections aussi voyantes qu'efficaces. La base de cet art martial est de s'approcher le plus possible de l'adversaire pour soit l'entraîner au sol, où il est bien plus facile d'en finir avec lui, soit à l'immobiliser puis à effectuer une technique très puissante.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Pancrace permet de réaliser les manœuvres de combat Immobilisation et Renversement en réduisant le malus de moitié. Ainsi, le personnage peut le faire avec -20 et -15 respectivement.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 20.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : permet de réaliser les manœuvres de combat Immobilisation et Renversement sans malus d'aucune sorte.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Prouesses de force 40, Attaque sans armes 130.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : le personnage effectuant une Immobilisation ou un Renversement peut choisir de faire la totalité des Dégâts au lieu de la moitié en exécutant n'importe laquelle des deux manœuvres.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : Prouesses de force 120, maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

TAI CHI

Plus qu'un art martial, le Tai Chi est une philosophie. Il s'agit d'un système de combat qui emploie des mouvements fluides et élégants, permettant d'attaquer les ennemis non seulement avec le corps, mais aussi avec l'énergie intérieure de chaque combattant. La plupart des gens sont incapables de comprendre ses principes, mais pour ceux qui parviennent à en perfectionner l'usage, le Tai Chi permet de déployer une puissance de combat irrésistible.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Pouvoir de son utilisateur, ce qui représente l'énergie interne. Étant donné que le Ki est simplement canalisé comme renforcement, on attaque sur le Mode CONTondant et non ÉNergie.

Conditions : aucune.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le double du modificateur de Pouvoir de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Utilisation du Ki.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : aucun.

Dégâts : 20 plus le triple du modificateur de Pouvoir de son utilisateur. Si on l'emploie en association avec un autre art martial, on peut ajouter une fois le modificateur de Pouvoir aux Dégâts du style choisi. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : utilisation de l'énergie nécessaire, Attaque sans armes 180, Défense sans armes 180.

Développement Intérieur : +30 DI.

Bonus : aucun.

KARDAD

Le Kardad est la synthèse de différents styles de combat développés par la caste des guerriers du Baho qui, du moins en théorie, introduit des éléments très rudimentaires des complexes arts martiaux employés par les Deva. Le Kardad demande un entraînement ardu afin d'assouplir le corps et d'obtenir une musculature considérable, ainsi que la pratique constante de mouvements extrêmement complexes. Grâce à cela, il est devenu un style clairement défensif très efficace permettant à ses adeptes d'éviter facilement les attaques, d'échapper à tout type de prise et de garder l'équilibre à tout moment.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : du fait de la maîtrise défensive et de la manœuvrabilité des mouvements de combat du Kardad, un personnage pratiquant ce style martial reçoit un bonus de +1 à ses tests de caractéristique lorsqu'il doit se défendre contre des manœuvres d'Immobilisation et de Renversement, ou s'échapper lorsqu'on l'agrippe. Ce bonus ne s'applique pas quand on effectue ces actions, mais seulement lorsque le personnage en est la cible.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Athlétisme 40, Habileté manuelle 20.

Développement Intérieur : aucun.

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : comme pour le précédent, sauf que le bonus aux tests de caractéristiques passe à +3.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Athlétisme 60, Habileté manuelle 40, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : un maître suprême du Kardad est extrêmement doué dans chacun de ses mouvements sans exception, ce qui lui permet de faire avec son corps des choses qui seraient presque impossibles pour un homme conventionnel. Grâce à cela, le personnage peut refaire une fois par round tout test de caractéristique opposé raté pour se défendre d'une Immobilisation, d'un Renversement ou se libérer d'une prise.

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONTondant.

Conditions : Athlétisme 120, Habileté manuelle 100.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.



XING QUAN

Le Xing Quan est un style qui provient du Shivat. Il s'agit d'un art martial terriblement offensif où l'on recherche en permanence à s'approcher à courte distance de l'adversaire pour pénétrer sa garde et l'attaquer sans faire de quartier. C'est en outre un système de combat principalement conçu pour les combats à un contre un, car c'est ainsi que le combattant peut pleinement profiter du véritable potentiel du Xing Quan.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : dans le cas où le personnage aurait l'Initiative du round et déclarerait une action offensive sur un ennemi en particulier, il obtiendrait un bonus spécial de +10 en Attaque contre lui. Cela est dû au fait qu'il est capable de dépasser la garde de son adversaire, augmentant ainsi l'efficacité des coups. Si le personnage est obligé de se défendre pour une raison quelconque, déclare des Attaques supplémentaires contre d'autres cibles ou effectue toute manœuvre de combat qui ne serait pas une Attaque visée contre son opposant direct, il n'applique pas ce modificateur. Rien ne l'empêche de déclarer plusieurs Attaques supplémentaires et de maintenir ce bonus, du moment qu'ils sont tous dirigés contre le même adversaire. À partir du moment où il applique ce bonus, il ne peut plus attaquer d'autre antagoniste durant ce round.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Habilité manuelle 20.

Développement Intérieur : aucun

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : comme pour le niveau initial, sauf que le bonus spécial en attaque passe à +20.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Habilité manuelle 50, Initiative 100, Attaque sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : comme pour les niveaux initial et expert, sauf que le bonus passe à +30.

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Habilité manuelle 100, Initiative 120, maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : aucun.

KUAN

S'il devait exister un seul style de combat spécialisé dans la défense à mains nues contre les projectiles, ce serait sans aucun doute le Kuan. Il s'agit d'un art martial provenant du Shivat, basé sur de rapides mouvements des pieds et des mains permettant au combattant de réagir instantanément lorsque quelque chose est lancé ou tiré contre lui.

Complexité : 1

NIVEAU INITIAL

Avantages : grâce à son entraînement, le personnage réduit de moitié son malus en Parade pour Projectiles Lancés (c'est-à-dire qu'il ne subit qu'un -25).

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Habilité manuelle 40.

Développement Intérieur : aucun

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : du fait de l'incroyable précision défensive atteinte par un adepte de ce style, le personnage réduit de moitié le malus qu'il appliquerait en parant ou en esquivant des Projectiles tirés.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Habilité manuelle 60, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

Avantages : arrivé à ce niveau de dextérité, le personnage ne subit aucun malus à sa compétence lorsqu'il se défend contre des Projectiles Lancés ou Tirés (comme s'il utilisait un bouclier). N'oubliez pas que, dans le cas de sortilèges et de pouvoirs spéciaux, cet art martial ne donne pas au personnage la possibilité d'arrêter des attaques intangibles ou d'énergie.

Dégâts : comme pour le niveau expert.

Conditions : Habilité manuelle 140, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade sans armes.

SOO BAHK

Le Soo Bahk est un art martial ancien, aujourd'hui presque disparu, qui fut populaire durant les années qui précédèrent la formation du Sacrosaint Empire. La base du style consiste à contrôler l'espace de combat, empêchant à tout moment que les attaques de flanc ou venant de positions adverses représentent un problème pour le combattant. Par définition, le système de lutte insiste sur l'utilisation des pieds au combat, comme au Tae Kwon Do, mais en ajoutant des poussées, des coups latéraux et des mouvements pour éviter que les adversaires ne s'approchent trop ou ne se situent dans une position défavorable pour le combattant.

Complexité : 2

NIVEAU INITIAL

Avantages : grâce à sa maîtrise de l'espace de combat, le personnage reçoit la moitié des malus dus aux attaques reçues de flanc.

Dégâts : 10 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Vigilance 50.

Développement Intérieur : aucun

Bonus : aucun.

NIVEAU EXPERT

Avantages : le personnage ne subit aucun malus en Défense contre les attaques de flanc. De même, il peut attaquer des adversaires situés sur ses côtés avec toute sa compétence sans avoir besoin de d'abord leur faire face.

Dégâts : 20 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Vigilance 90, Défense sans armes 120.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

NIVEAU SUPRÊME

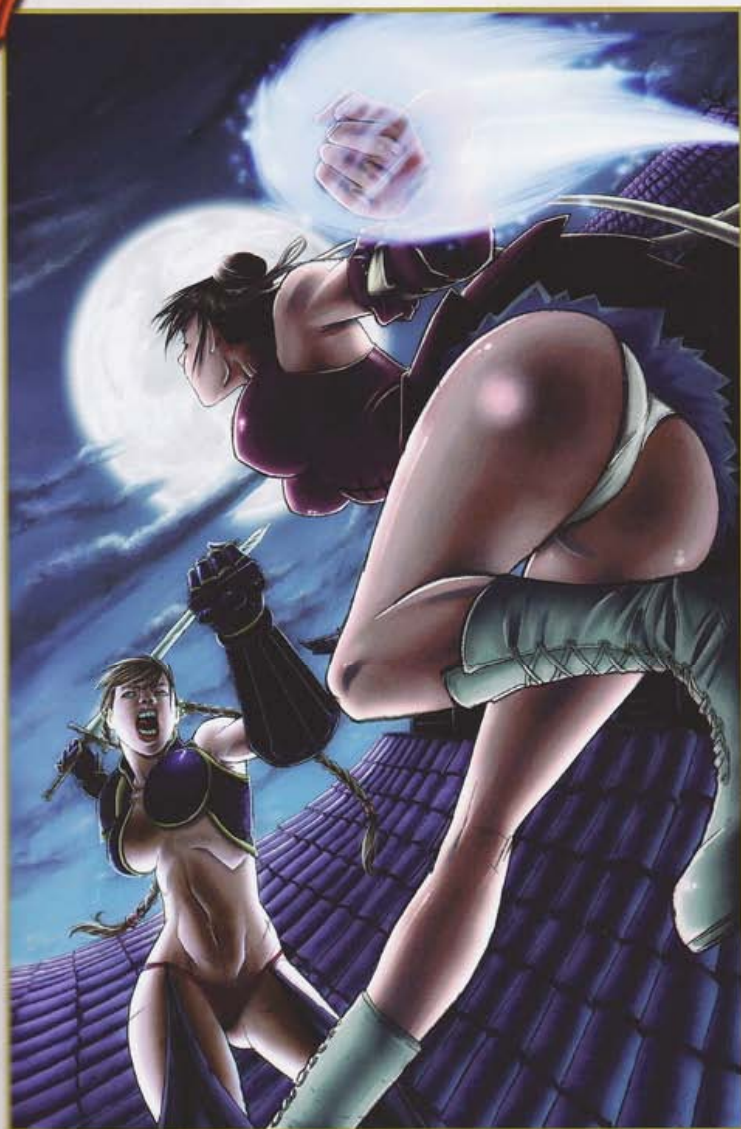
Avantages : même à terre, le personnage ne subit plus de malus en Attaque ou en Défense. Néanmoins, l'attaquant continuera d'appliquer le bonus de position supérieure contre un adversaire au sol, même si le défenseur possède cet art martial au niveau suprême.

Dégâts : 30 plus le modificateur de Force de son utilisateur. Attaque de Mode CONtondant.

Conditions : Vigilance 120, Acrobaties 60, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Parade ou en Esquive sans armes.



Le Velez, un art martial avancé

ARTS MARTIAUX AVANCÉS

Les arts martiaux avancés sont des styles de combat extrêmement complexes qui demandent un niveau considérable de compétence et de connaissance de la part de ses adeptes pour être maîtrisés. Ils impliquent toujours des exigences spécifiques qui obligent le personnage à connaître certains arts martiaux basiques afin d'être capable d'en apprendre un avancé. Chacun d'eux est divisé en deux niveaux de compétence (initial et arcane). Lorsqu'un personnage connaît un style martial et remplit les conditions nécessaires pour monter d'un niveau, il est libre d'investir les PF nécessaires dès qu'il le souhaite.

Bonus de Maître : les arts martiaux avancés au niveau arcane donnent au personnage un modificateur spécial appelé Bonus de Maître. À plus d'un titre, il est l'équivalent des armes de qualité pour les artistes martiaux de haut niveau : c'est un bonus spécial qui s'ajoute automatiquement à la compétence d'Attaque. À l'encontre de la règle générale, le Bonus de Maître permet de dépasser la limite de +50 aux compétences d'Attaque et de défense, car il ne compte pas comme bonus automatique de classe. Néanmoins, contrairement à d'autres modificateurs offerts par les arts martiaux, les Bonus de Maître ne peuvent être ni associés, ni ajoutés : le personnage doit choisir celui qui lui donne le modificateur le plus élevé dans

un domaine précis. Par exemple, si un combattant connaissait deux arts martiaux lui offrant deux Bonus de Maître de +15 et +20 en Attaque, il n'appliquerait que le plus élevé des deux plutôt que leur somme. Les Bonus de Maître ne s'appliquent pas avec les armes des styles martiaux.

EMP

L'Emp est une technique de combat épurée qui prépare ses adeptes à combattre des ennemis armés. Son but est, par-dessus tout, de pousser au maximum l'usage du corps au combat afin d'être supérieur à toute arme. Visuellement, le style emploie d'étranges mouvements en spirale, ce qui fait que le lutteur fait continuellement tourner son corps et ses bras afin d'envelopper les attaques de ses rivaux.

Complexité : 3

NIVEAU INITIAL

Avantages : le style permet à ses utilisateurs d'effectuer un Désarmement sans appliquer aucun malus à la compétence, ajoutant un bonus de +3 aux tests opposés de caractéristiques pour cette manœuvre. Si le personnage connaît le Malla-yuddha au niveau expert, ce bonus passe à +4 dans les contre-attaques.

Dégâts : l'Emp emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Kempo (niveau expert), Kuan (niveau expert) ou Malla-yuddha (niveau expert), maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Attaque sans armes et +10 en Initiative lorsqu'on utilise des arts martiaux.

NIVEAU ARCANE

Avantages : à chaque fois que le personnage réussit une défense contre une attaque avec une arme, il peut automatiquement faire un test opposé de caractéristiques afin de désarmer son opposant comme s'il avait effectué contre lui une manœuvre de Désarmement. Cela est dû au fait que toutes les défenses réalisées par le combattant absorbent l'impact, écartant l'arme brandie des mains de son adversaire. Le test de caractéristiques est direct, sans que l'attaquant ou le défenseur n'applique de modificateur d'aucune sorte, même celui du niveau initial de l'Emp.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Kempo (niveau expert), Kuan (niveau expert) ou Malla-yuddha (niveau expert), Attaque sans armes 280, Défense sans armes 260.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Initiative lorsqu'on utilise des arts martiaux.

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans armes.

SÉLÉNÉ

D'après ce qu'affirment de nombreux historiens, le Séléne est probablement le premier art martial étudié comme système de combat structuré. Il s'agit d'un style incroyablement compliqué, bien que ses mouvements soient en apparence si simples que même les meilleurs maîtres ne pourraient pas deviner la difficulté de ses techniques. Le Séléne est basé sur la projection de la force des attaquants vers eux-mêmes, les faisant voler dans les airs comme de simples poupées de chiffon. Pourtant, ses défenses et ses contres sont si imperceptibles et rapides que ceux qui voient un adepte de ce style en action ont l'impression que ses adversaires tombent au sol ou traversent les airs sans que personne ne les ait touchés.

Le Séléne est traditionnellement pratiqué uniquement par des femmes et il s'agit d'un style si fortement restrictif que l'on ne permet à aucun homme, sous peine de mort, de pénétrer ses secrets.

Complexité : 5



NIVEAU INITIAL

Avantages : par sa capacité à profiter de sa compétence défensive, un maître de Séléné double le bonus de contre-attaques s'il emploie son action de réponse pour attaquer son adversaire en utilisant des arts martiaux. Ces bonus ne peuvent s'appliquer si le personnage à l'intention d'attaquer en utilisant une arme ou un autre type d'offensive spécialisée.

Dégâts : le Séléné emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Aikido (niveau expert), maître en défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : après avoir atteint le niveau de compétence suprême du Séléné, absolument tous les mouvements du personnage sont une action à la fois défensive et offensive. Par conséquent, à chaque fois qu'il réussit une défense, quelqu'un ayant le niveau arcané peut lancer une contre-attaque avec toute sa compétence, qu'il lui reste ou non des attaques disponibles. En termes de jeu, le personnage pourra contre-attaquer à tout moment, tant que le résultat obtenu le lui permet. Les contres effectués en utilisant cette méthode ne comptent pas réellement comme des attaques et le personnage pourra donc continuer à utiliser librement sa capacité à attaquer lorsque ce sera à lui d'agir, même s'il a déjà réalisé plusieurs contres auparavant. Cette compétence est limitée à un contre par attaque reçue et ne peut être utilisée si le personnage a été obligé à se mettre à la défensive pour ce round.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Aikido (niveau expert), Surhumanité, Esquive ou Parade sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

SUYANTA

Connu sous le nom de Style du Vide, le Suyanta est un étrange art martial d'origine non humaine. Certains affirment qu'il provient des D'anjainis, mais d'autres maîtres attribuent sa création à des entités bien plus obscures et anciennes. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'un système de combat de type surnaturel, spécialisé dans la destruction de l'énergie interne des adversaires par la génération de flux de vide à l'intérieur de leurs corps. À travers chaque impact, un adepte du Suyanta arrache une partie de l'essence de l'individu qu'il frappe, jusqu'à ce qu'il en finisse entièrement avec son énergie.

Ce style est généralement associé au Némésis.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Suyanta rend le combattant capable de détruire non plus le corps de ses adversaires mais leur énergie physique. C'est pour cela que, lorsqu'il lance une attaque, il peut choisir de réduire la Réserve de Ki de son opposant au lieu de lui ôter des points de vie. S'il décide d'employer cette compétence, ce qu'il doit déclarer avant de lancer les dés, l'attaque enlèvera à son ennemi une quantité de points de Ki équivalant aux Dégâts causés. Si on n'utilise pas les règles d'Unification des points de Ki, l'attaquant pourra choisir la caractéristique précise où sont perdus les points. Dans le cas des créatures à Encaissement, la quantité de Ki est divisée par le Multiple d'Encaissement de la créature. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit obligatoirement appliquer les Dégâts du Tai Chi, au lieu de pouvoir choisir ceux de tout autre art martial qu'il connaît. Pour le reste, l'attaque est lancée normalement et l'adversaire peut s'en défendre sans aucun malus spécial.

Dégâts : le Suyanta emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Tai Chi (niveau expert), Extrusion de Ki, maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +15 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : le personnage n'a plus besoin de choisir entre attaquer le corps ou l'énergie physique de ses adversaires. Une fois ce degré de compétence atteint, toutes ses attaques ôtent la même quantité de point de vie et de Ki à ses opposants.

Dégâts : ajoute le modificateur de Pouvoir aux Dégâts du Suyanta au niveau initial.

Conditions : Tai Chi (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 300.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus de Maître : +15 en Attaque sans armes.

VELEZ

Afin de maîtriser le Velez, il est nécessaire que ses adeptes contrôlent leur énergie interne et sachent la canaliser. Ce style concentre toute la puissance spirituelle de l'artiste martial lorsqu'il frappe, lui permettant de créer un flux de pouvoir capable de traverser jusqu'à la matière physique. Il s'agit sans aucun doute de l'un des arts martiaux les plus spectaculaires et les plus rares du monde, même si les seuls à connaître ses secrets sont peu enclins à les transmettre. À haut niveau, le combattant n'a même pas besoin de bouger : il modèle l'énergie autour de lui et l'utilise comme une extension de son corps.

Complexité : 5

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Velez permet aux personnages de frapper sur le Mode Énergie. Néanmoins, les attaques lancées avec cet art martial peuvent toujours être parées normalement, car elles ne sont pas intangibles.

Dégâts : le Velez emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Tai Chi (niveau expert) ou Kung Fu (niveau expert), Extrusion de Ki.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : arrivé à ce niveau, le personnage est capable d'utiliser son énergie comme une extension de son être, frappant avec elle au lieu de son propre corps. Par conséquent, non seulement le personnage attaque sur le Mode Énergie, mais ses attaques sont en plus considérées comme intangibles par nature et ne peuvent être parées sauf avec des défenses capables d'arrêter l'énergie. De même, la condition surnaturelle de ces attaques les rend invisibles à ceux qui ne peuvent sentir ou voir l'énergie, et donc tout personnage ne possédant pas Détection du Ki ou incapable de voir les éléments surnaturels appliquera contre elles le malus de Cécité. Finalement, le personnage peut, s'il le souhaite, utiliser sa caractéristique de Pouvoir au lieu de sa Force, de sa Dextérité ou de son Agilité pour faire les tests opposés de caractéristiques lorsqu'il effectue ou subit toute manœuvre le demandant, telles que Renversement, Immobilisation, ou Désarmement.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Tai Chi (niveau expert) ou Kung Fu (niveau expert), Attaque sans armes 280.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus de Maître : +15 en Esquive ou en Parade sans armes.

ASAKUSEN

Quoiqu'actuellement le mot Asakusen soit utilisé pour désigner tout style de combat créé pour tuer, il s'agit en réalité de l'un des arts martiaux les plus complexes du monde. Il trouve son origine sur Varja au cours des années de splendeur de Kuon Teikoku, devenant rapidement le plus parfait de tous les styles de combat du continent oriental. Il s'agissait cependant d'un art martial créé uniquement pour tuer et son côté sanguinaire le fit interdire par l'Empereur Éternel lui-même. Beaucoup des différents styles du Kung Fu dérivent précisément de l'Asakusen qui est toujours considéré comme le degré de perfection maximal auquel puisse aspirer un artiste martial.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : en perfectionnant absolument tous les aspects de la technique du combattant, l'Asakusen offre un bonus de +10 en Esquive, en Attaque, en Parade, en Initiative et aux Dégâts lorsque l'on utilise des arts martiaux. En plus de ce bonus général, le personnage peut continuer d'ajouter un +10 spécial à l'une d'entre elles, de la manière expliquée pour le Kung Fu.

Dégâts : l'Asakusen augmente de +10 les Dégâts de l'art martial basique utilisé, ainsi que cela est indiqué dans la section Avantages.

Conditions : Kung Fu (niveau expert), Attaque sans armes 160, Défense sans armes 160.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : ceux indiqués dans la description des Avantages.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : malgré la spécialisation générale de l'Asakusen, le combattant peut forcer sa technique de façon surhumaine, s'adaptant parfaitement à toute situation qui se présente. Il applique donc un bonus spécial de +40 au champ choisi, au lieu du +20 du niveau expert du Kung Fu. N'oubliez pas que ce modificateur n'est ni un bonus automatique de classe ni un Bonus de Maître. De par son caractère assassin, l'Asakusen donne en plus un bonus de +20 au calcul du niveau des critiques, du moment qu'ils sont causés par des Attaques Visées sur des points vitaux n'ayant pas pour but de mettre hors de combat ou de faire perdre connaissance à l'adversaire.

Dégâts : Comme pour le niveau initial.

Conditions : Kung Fu (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 280, Défense sans armes 280.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +10 en Attaque sans armes et +10 en Parade ou en Esquive sans armes. Ces bonus sont différents de ceux que reçoit le personnage dans la section Avantages au niveau initial.

LAMA TSU

Le Lama Tsu, ou Grue Royale, est le style originel duquel a surgi l'art connu comme Lama. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une version bien plus complexe qui demande à l'utilisateur d'avoir une parfaite connaissance du Ki et de sentir tout ce qu'il y a autour de lui. Ainsi, le combattant effectue une rapide succession de mouvements d'une beauté incroyable (habituellement appelés « les plumes de la grue ») qui lui permet de se défendre sans le moindre problème de n'importe quelle quantité d'adversaires ou d'attaques.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : en tant que version améliorée du Lama, cet art martial annule les malus de deux Défenses supplémentaires. Cet avantage s'ajoute aux défenses supplémentaires que donne déjà le Lama aux niveaux expert et arcané. Avec cet art martial, un personnage pourra donc ignorer les malus de quatre, voire cinq attaques (en fonction du degré de connaissance qu'il a du Lama).

Dégâts : le Lama Tsu emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Lama (niveau expert), Détection du Ki, Style 120, Défense sans armes 220.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Parade ou en Esquive sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : une fois ce niveau de compétence atteint, peu importe le nombre d'adversaires qu'affronte le personnage, ni la quantité d'attaques reçues simultanément : il n'applique jamais de malus à sa défense lorsqu'il reçoit des attaques supplémentaires.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Lama (niveau expert), Érudition, Style 140, Défense sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

SÉRAPHITE

Le Séraphite, connu comme l'art du feu, est un style martial ancestral qui, d'après la légende, fut développé dans l'antiquité afin de chasser des démons. C'est un système de combat structuré de manière extrêmement complexe, toutes ses techniques sans exception étant terriblement offensives. Dans leur concept, les mouvements du Séraphite sont exceptionnellement risqués car, afin de les utiliser pleinement, ses adeptes doivent être prêts à mettre leur vie en danger et à se lancer de front contre les attaques de leurs ennemis. En échange, ils augmentent de manière exponentielle leur efficacité au combat et sont capables d'en finir avec quasiment n'importe quel adversaire. Actuellement, le Séraphite est très peu pratiqué et seuls quelques membres de l'Inquisition maintiennent vraiment son usage en activité.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : s'il le souhaite, le personnage peut augmenter temporairement son Attaque de +20 en échange d'un malus de -30 en défense. Cette compétence doit être déclarée avant de calculer l'Initiative. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un bonus spécial et qu'il ne se trouve donc pas dans la limite des bonus automatiques de classe.

Dégâts : le Séraphite accroît de +10 les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Shotokan (niveau expert) ou Kempo (niveau expert), Extrusion de Ki, Attaque sans armes 180.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : À volonté, le personnage adopte un mode de combat offensif lui permettant d'ignorer en partie les attaques de ses ennemis. Il peut donc, avant de calculer l'Initiative, déclarer qu'il applique un modificateur spécial de +30 à son Attaque, subissant en parallèle un malus de -50 en défense. En échange, il peut continuer d'attaquer lorsque c'est à son tour d'agir, même s'il a reçu une attaque l'ayant obligé à se mettre sur la défensive ou lui ayant infligé des dégâts. Seules les attaques provoquant une critique bloqueront cette capacité. Ce mode offensif ne peut être utilisé associée à la manœuvre que permet l'avantage du niveau initial du Séraphite.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Shotokan (niveau expert) ou Kempo (niveau expert), Extrusion de Ki, Attaque sans armes 280.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans armes.

MELKAIH

Il s'agit d'un étrange système de combat qui améliore la force et l'adresse de ses adeptes jusqu'à un niveau surhumain. Son style est basé sur des prises, des lancés et des renversements d'une incroyable efficacité. On prétend que tant qu'un lutteur connaissant l'art du Melkaiah gardera les pieds au sol, il ne pourra pas être défait par des moyens conventionnels.

Complexité : 3

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Melkaiah offre un bonus de +3 aux tests de caractéristique de Force ou de Dextérité lorsque l'on effectue des manœuvres de Renversement et d'Immobilisation.

Dégâts : le Melkaiah emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Pancrace (niveau expert) ou Pugilat (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 160, Défense sans armes 160.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.



NIVEAU ARCANÉ

Avantages : la maîtrise absolue du combattant de l'usage des clés, des projections et des lancés lui permet de profiter jusqu'à des limites impossibles les manœuvres de combat impliquant d'immobiliser son adversaire d'une manière ou d'une autre. Le personnage peut donc appliquer un bonus spécial de +50 à sa compétence lorsqu'il effectue une Attaque Complète (c'est-à-dire lorsqu'il libère son opposant afin d'améliorer son attaque) et obtient un bonus de +3 à ses tests de caractéristiques de Force pour les manœuvres d'Écrasement et d'Étranglement.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Pancrace (niveau expert) ou Pugilat (niveau expert), Attaque sans armes 260, Défense sans armes 260.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +10 en Attaque sans armes et +10 en Parade ou en Esquive sans armes.

DUMAH

Le Dumah, également connu sous le nom d'« art du vent », est un style martial qui enseigne à ses adeptes à utiliser leurs mains et leurs jambes comme s'il s'agissait d'armes tranchantes. Cela est dû au fait que, grâce à des mouvements extrêmement rapides et à la maîtrise de l'usage du Ki, le combattant modèle l'air afin de couper ses ennemis pratiquement sans les toucher. Il s'agit d'une pratique tribale très peu connue qui se transmet généralement uniquement entre membres d'une même famille.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : le personnage employant cet art martial peut choisir entre les Modes TRAnchant ou PÉNétrant lorsqu'il attaque son opposant. La puissance de ses coupures est telle qu'il réduit de deux points l'IP de toute armure défensive. De plus, il ajoute aussi un +10 au Fracasement de ses attaques.

Dégâts : le Dumah accroit de +10 les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Kempo (niveau expert) ou Capoeira (niveau expert), Extrusion de Ki.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : lorsqu'il atteint ce niveau, les mains et les jambes du combattant sont virtuellement capables de tout trancher. Peu importe la défense ou la protection : elle sera insuffisante pour résister aux attaques du personnage. Il obtient par conséquent un bonus de +25 au Fracasement de ses attaques sans armes et celles-ci réduisent de six points l'IP du défenseur. De plus, tous dégâts infligés par le Dumah provoquent automatiquement une hémorragie, même s'il n'a pas produit de critique.

Dégâts : augmente de +10 les Dégâts du Dumah au niveau initial.

Conditions : Kempo (niveau expert) ou Capoeira (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 280.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans armes.

MUSHIN

Enfoui dans les ténèbres de l'histoire se trouve le style de Mushin, « les trois cent vingt-sept mouvements de la mort ». C'est un art ancestral créé pour tuer. L'adresse de ses adeptes est telle qu'il leur suffit d'un léger frôlement des doigts pour en finir avec n'importe quel ennemi. Son système de combat est basé sur l'attaque des points de pression du corps des opposants, provoquant une réaction en chaîne capable de les mettre hors d'état de nuire ou de les détruire de l'intérieur.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : le personnage peut attaquer les points de pression de ses adversaires, les détruisant de l'intérieur et réduisant considérablement leurs capacités. Au lieu de causer des dégâts directs, une attaque contre les points de pression oblige à effectuer un test de RPHY contre une difficulté équivalant aux Dégâts causés plus 20 (jusqu'à un maximum de RPHY 220). Par exemple, si l'attaque provoque la perte de 100 PV, le test de RPHY se fera contre 120. Si la Résistance échoue, le personnage touché recevra un malus à toutes les actions équivalant à son niveau d'échec et perdra le double de cette quantité en points de vie. Par exemple, si quelqu'un échouait de 40 points, il subirait un malus de -40 aux actions et perdrait 80 PV. Ces malus se récupèrent au rythme de 5 points par round. Logiquement, cet art martial n'a d'effet que sur les êtres organiques dont le corps est par nature sensible aux dommages sur les points de pression. Du fait de l'essence même de cet art martial, des créatures telles que les dragons ou entités similaires ne sont pas affectées. Faire usage de cette faculté est totalement volontaire. Avant de lancer les dés, le combattant peut déclarer s'il compte l'utiliser ou si, au contraire, il lance une attaque avec des dégâts conventionnels.

Dégâts : le Mushin emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Kung Fu (niveau expert) ou Xing Quan (niveau expert), Médecine 100 (ou Spécialisation en Anatomie 60), maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +15 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : augmente de 20 points la difficulté des RPHY contre les attaques sur les points de pression et augmente sa valeur maximale jusqu'à 240. De plus, le personnage a accès à une vaste gamme d'effets spéciaux auxquels il peut soumettre ses adversaires au moyen des points de pression, comme le montre l'encart **Mushin**.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Kung Fu (niveau expert) ou Xing Quan (niveau expert), Surhumanité, Médecine 120 (ou spécialisation en Anatomie 80), Attaque sans armes 300.

Développement Intérieur : +15 DI.

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans armes.



MUSHIN

Lorsqu'il attaque les points de pression, un maître arcané de Mushin peut choisir de provoquer certains états spécifiques chez ses adversaires s'ils ne réussissent pas la RPHY correspondante. Néanmoins, la difficulté que représentent de telles attaques fait que le personnage doit appliquer un malus à son Attaque à chaque fois qu'il emploie l'une de ces manœuvres martiales.

État	Malus en Attaque
Faiblesse	-5
Douleur	-10
Douleur extrême	-25
Paralysie légère	-20
Paralysie partielle	-30
Paralysie totale	-50
Coma	-60
Mort	-70



HAKYOUKUKEN

Beaucoup considèrent le Hakyokuken comme l'art martial le plus proche de la perfection ayant jamais existé. D'ailleurs, son origine n'est même pas humaine et sa véritable provenance reste donc un mystère. Un adepte du Hakyokuken maîtrise la tension de chaque muscle de son corps et projette ses coups avec une puissance dévastatrice, détruisant littéralement ses adversaires de l'intérieur. Son style montre en plus comment anticiper n'importe quel coup : s'il n'y a pas d'attaquant, il n'y a pas besoin de défense.

Complexité : 5

NIVEAU INITIAL

Avantages : la plupart des armures n'offrent pas de protection contre ses attaques, c'est pourquoi elles enlèvent -2 à leur IP si elles sont souples. Comme on détruit les ennemis de l'intérieur, on ajoute +20 aux jets pour calculer le niveau du critique d'une attaque avec cet art martial. Cette dernière faculté ne sert que contre des êtres organiques.

Dégâts : le Hakyokuken augmente de +20 les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Shotokan (niveau expert) ou Moai Thai (niveau expert), Utilisation de l'énergie nécessaire, maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Initiative lorsque l'on utilise des arts martiaux et +10 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : quand on atteint le niveau arcané, le Hakyokuken devient l'un des styles de combat les plus destructifs qui soient. Ses attaques ont une telle puissance qu'elles annulent automatiquement les protections de toute armure souple, sauf les bonus reçus pour la qualité. Ainsi, une armure souple +10 ne serait qu'IP 2, quel que soit son IP réel. De même, sa capacité à détruire les ennemis de l'intérieur accroît le bonus pour calculer le niveau du critique jusqu'à +40 (même s'il ne continue de fonctionner que contre des êtres organiques).

Dégâts : augmente de +10 les Dégâts du Hakyokuken au niveau initial.

Conditions : Shotokan (niveau expert) ou Moai Thai (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Initiative lorsque l'on utilise des arts martiaux.

Bonus de Maître : +20 en Attaques sans armes.

SHEPHON

Le Shephon est probablement le système de défense le plus parfait qui soit. On le nomme « l'art de l'eau » car il s'inspire des courants pour laisser couler librement ses mouvements avec un naturel absolu. Grâce à cela, un maître de ce style est potentiellement capable d'éviter toute attaque, se laissant porter par la force déchaînée par ses ennemis mais sans être atteint par elle.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : lorsque le personnage déclare qu'il entre en mode de Défense totale, il augmente le bonus de cette manœuvre jusqu'à +60.

Dégâts : le Shephon emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Aikido (niveau expert) ou Kuan (niveau expert), Utilisation du Ki, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : comme le précédent, mais le personnage applique un bonus de +100 à sa Défense lorsqu'il entre en mode de Défense totale.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Aikido (niveau expert) ou Kuan (niveau expert), Défense sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

ENUTH

« L'art du rêve », ainsi qu'est également appelé l'Enuth, fut créé lorsqu'eut lieu la Guerre de l'Obscurité. Une faction très importante de la garde sylvaine de la famille impériale, adoptant la philosophie de ne pas tuer soutenue par C'iel, créa l'Enuth afin de pouvoir affronter les sombres sans devoir nécessairement mettre un terme à leur existence. Du fait de l'incroyable résistance des duk'zarists, le style finit par se perfectionner jusqu'à des extrêmes incroyables afin d'égaliser le pouvoir offensif de leurs antagonistes.

Complexité : 3

NIVEAU INITIAL

Avantages : permet d'appliquer un bonus de +20 aux jets pour calculer le niveau du critique lorsque le personnage donne un coup ayant pour but de faire perdre connaissance. Il peut en plus réduire librement les Dégâts causés jusqu'à la quantité voulue, même après que les deux combattants ont lancé les dés. De cette façon, il serait par exemple capable de déclarer qu'il souhaite ne laisser qu'un point de vie à son ennemi après avoir attaqué avec toute sa compétence.

Dégâts : l'Enuth emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Sambo (niveau expert) ou Shotokan (niveau expert), Attaque sans armes 160, Défense sans armes 160.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +20 en Esquive et en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : absolument toutes les attaques du personnage sont automatiquement considérées comme des coups capables de mettre hors de combat ou de faire perdre connaissance à son adversaire. Pour cette raison, quels que soient les Dégâts causés ou le point d'impact, il faut toujours effectuer un test d'inconscience en suivant les règles générales. Dans le cas d'êtres à Encaissement, toutes les attaques sont considérées comme Visée sur des points vulnérables. Le personnage applique un bonus de +50 afin de calculer le niveau du critique des effets de l'inconscience. En second lieu, sa maîtrise de l'énergie vitale est si élevée que, après avoir touché un adversaire au moins une fois, elle lui permet de calculer la force restante qu'il possède. Il est donc capable de faire un calcul approximatif de la quantité de points de vie qu'a encore son opposant du moment qu'il a réussi à lui infliger des dégâts avec une attaque.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Sambo (niveau expert) ou Shotokan (niveau expert), Surhumanité, Érudition, Attaque sans armes 280, Défense sans armes 280.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +15 en Esquive ou en Parade sans armes et +15 en Attaque sans armes.

HANJA

Certains affirment que le Soo Bahk et le Hanja ne sont pas vraiment deux arts martiaux différents, mais deux niveaux d'un même système de combat. Cela est juste à plus d'un titre, car le Hanja est une version supérieure et bien plus perfectionnée du premier. Tout comme son « petit frère », ce style est spécialisé dans la maîtrise de l'espace de combat, créant autour du lutteur une zone de défense absolue qui lui permet de se protéger automatiquement des attaques provenant de n'importe quelle direction. Ses adeptes sont capables de calculer non naturellement la trajectoire des assauts en sentant tout ce qui est proche ils pressentent même le mouvement de l'air afin de trouver la défense la plus appropriée.

Complexité : 3



NIVEAU INITIAL

Avantages : un combattant utilisant cet art martial ne subit aucun malus en Défense lorsqu'il reçoit des attaques de dos, ni lorsqu'il se bat dans des espaces réduits. De même, il peut attaquer des adversaires situés n'importe où avec toute sa compétence sans avoir besoin de leur faire face.

Dégâts : le Hanja emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Soo Bahk (niveau expert), Détection du Ki, Vigilance 200, maître en Défense sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : une fois arrivé au degré maximum, cet art martial offre au combattant une maîtrise absolue sur son environnement, lui permettant de se défendre avec toute sa compétence dans toute situation. Par conséquent, le personnage ne subit aucune sorte de malus en Défense s'il souffre de Paralysie légère ou partielle (même si c'est à cause d'une manœuvre d'immobilisation), ni s'il a été soumis à une mise en joue.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Soo Bahk (niveau expert), Surhumanité, Érudition, Vigilance 240, Défense sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans armes.

GODHAND

Le système de combat Godhand est en réalité un art martial extrêmement moderne, du moins selon les critères d'autres styles de complexité équivalente. Il fut créé par le second Empereur, Lazare Giovanni, en réunissant des éléments d'origines très différentes. Le Godhand est un style qui consiste à concentrer pendant quelques instants toute l'énergie physique et spirituelle dans une seule extrémité, tandis que l'on recherche un point vulnérable dans la garde de l'adversaire. Le combattant est ainsi capable d'en finir avec ses ennemis d'un unique coup dévastateur de puissant inégalable.

Complexité : 4

NIVEAU INITIAL

Avantages : le Godhand permet à un combattant de préparer une attaque pendant quelques secondes afin d'accroître énormément sa puissance. Le personnage doit sacrifier l'une de ses attaques, ce qui donne un bonus spécial de +30 en Attaque et de +50 aux Dégâts à la première attaque lancée dans le round suivant. Bien entendu, rien ne l'empêche de déclarer qu'il effectue de multiples attaques durant un round et de sacrifier le dernier d'entre eux à cette fin. Pour activer cette compétence, le personnage doit réellement disposer de la capacité à lancer une attaque, mais il doit décider volontairement ne pas en faire usage. Donc, quelqu'un qui a été obligé à se mettre sur la défensive ou qui a employé toutes les actions offensives dont il dispose dans un round ne pourra pas préparer l'attaque accrue : il a tout simplement perdu l'occasion de le faire.

Dégâts : Godhand emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Boxe (niveau expert) ou Shotokan (niveau expert), maître en Attaque sans armes.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : comme pour le niveau initial, sauf que l'attaque accrue applique un bonus spécial de +60 en Attaque et de +100 aux Dégâts.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Boxe (niveau expert) ou Shotokan (niveau expert), Surhumanité, Extrusion de Ki, Attaque sans armes 300.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus de Maître : +15 en Attaques sans armes.

REX FRAME

Le Rex Frame est un style de combat contondant qui augmente la capacité du personnage à recevoir des coups sans subir de dégâts. Au moyen d'une parfaite synchronisation de l'énergie et de l'entraînement physique, les combattants poussent la résistance de leur corps jusqu'à des limites surhumaines, réussissant à lui faire encaisser sans protection d'aucune sorte des impacts capables de couper en deux une armure de métal.

Complexité : 3

NIVEAU INITIAL

Avantages : à cause des extrêmes jusqu'auxquels ses adeptes poussent leur corps, un personnage avec cet art martial obtient un Indice de Protection naturel de 3 contre tout type d'attaque, même celles d'Énergie. On peut l'associer à n'importe quelle sorte d'armure comme couche supplémentaire, bien que l'on n'applique pas pour cela de malus spéciaux à l'Initiative. De plus, il offre un Seuil d'Invulnérabilité de 60 contre tout type d'attaque conventionnelle ne pouvant affecter l'énergie.

Dégâts : le Rex Frame emploie les Dégâts de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Malla-yuddha (niveau expert) ou Moai Thai (niveau expert), maître en Défense sans armes, Surhumanité.

Développement Intérieur : +10 DI.

Bonus : +10 en Esquive ou en Parade sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : la valeur de l'Indice de Protection naturel du personnage passe à 6 et son Seuil d'Invulnérabilité augmente jusqu'à 200.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Malla-yuddha (niveau expert) ou Moai Thai (niveau expert), Défense sans armes 300, Zen.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus de Maître : +20 en Esquive ou en Parade sans armes.

EXELION

L'Exelion est un système de combat développé par les Deva dans l'antiquité. Au lieu d'employer la force physique, ce style unique enseigne à ses adeptes comment extérioriser l'énergie de leur âme à travers leurs membres, afin de l'utiliser comme une arme d'un pouvoir insurpassable. Lorsqu'ils combattent, les mains (et parfois aussi les jambes) des maîtres de l'Exelion sont enveloppées d'une énergie crépitante qui laisse derrière elle une légère trace quand ils se déplacent à grande vitesse.

Complexité : 5

NIVEAU INITIAL

Avantages : aucun.

Dégâts : l'Exelion utilise comme Dégâts le double de la Présence du personnage plus son modificateur de Pouvoir. Aucun autre modificateur provenant d'arts martiaux, de compétences, de techniques du Ki, d'objets ou d'autres sources semblables ne s'ajoute à cette quantité ; les Dégâts de l'Exelion sont toujours non modifiables. Bien qu'il s'agisse d'un style s'alimentant de l'âme de ceux qui le pratiquent, ses impacts gardent un caractère physique et, malgré les apparences, il n'attaque pas sur le Mode Énergie.

Conditions : Kardad (niveau expert) ou Tai Chi (niveau expert), maître en Attaque sans armes, Extension de l'aura à l'arme.

Développement Intérieur : +15 DI.

Bonus : +10 en Attaque sans armes.

NIVEAU ARCANÉ

Avantages : aucun.

Dégâts : comme pour le niveau initial.

Conditions : Kardad (niveau expert) ou Tai Chi (niveau expert), Surhumanité, Attaque sans armes 300.

Développement Intérieur : +20 DI.

Bonus de Maître : +25 en Attaque sans armes.

LES ARMES DANS LES ARTS MARTIAUX

Certains arts martiaux entraînent aussi leurs adeptes à l'utilisation d'armes particulières, permettant aux lutteurs de les employer efficacement au combat. C'est la raison de l'existence d'objets tels que les nunchakus, les tonfas ou les éventails de combat, qui sont associés à certains styles de lutte. Dans ces cas-là, un personnage est capable de manier ces armes en appliquant les bonus en Attaque et en défense que lui offrent les arts martiaux, comme il le fait lorsqu'il se bat à mains nues. Il convient de préciser que tout ce qu'ils permettent, ce sont les bonus de compétence de combat mais aucun autre des avantages associés. Par exemple, même si un personnage avec Kempo et Kung Fu peut utiliser un nunchaku ou un éventail avec toute sa compétence, il ne pourra pas lancer d'Attaque supplémentaire en appliquant seulement le -10 du Kempo ni ajouter le bonus variable de +10 du Kung Fu.

Le personnage n'a besoin de savoir manipuler aucune des armes indiquées pour pouvoir apprendre un art martial associé. Si, une fois l'art martial connu, il décide de l'employer avec une de ses armes, il lui suffira d'investir les PF nécessaires, comme s'il acquérait un Module d'Armes conventionnel. Les personnages de classe Tao peuvent, en utilisant seulement la moitié des Points de Formation, obtenir l'un des Modules d'Armes associés aux styles qu'ils connaissent.

Voici une liste des modules d'armes en rapport avec les différents arts martiaux et leur coût en PF. Il convient de préciser que tous les styles de combat existant ne sont pas forcément associés à des armes.

ARTS MARTIAUX BASIQUES

AïKIDO

Armes : Jutte, Éventail de combat, Bâton, Saï, Tonfa, Lujiaodao
Coût : 40 PF

KUNG FU

Armes : Éventail de combat, Shang Gou, Hu Die Dao, Guandao, Pudao, Chui, Liu Xing Chui, Nunchaku, Griffes, Épée longue
Coût : 60 PF

SHOTOKAN

Armes : Katana, Tanto, Lance
Coût : 20 PF

MOAI THAI

Armes : Cestus, Ram Dao
Coût : 20 PF

CAPOEIRA

Armes : Sabre, Urumi, Talwar, Braquemart
Coût : 30 PF

KEMPO

Armes : Hu Die Dao, Tonfa
Coût : 10 PF

PANCRACE

Armes : Cestus, Dirk
Coût : 10 PF

SAMBO

Armes : Kerambit, Dirk, Poignard, Saï
Coût : 30 PF

TAE KWON DO

Armes : Bâton, Épée bâtarde, Braquemart, Pudao, Bâton de combat
Coût : 40 PF

TAI CHI

Armes : Lujiaodao, Hu Die Dao, Lajatang, Naginata
Coût : 30 PF

PUGILAT

Armes : Poignard, Kerambit, Cestus
Coût : 20 PF

KARDAD

Armes : Pata, Épée courte, Katar, Kriss, Lance
Coût : 40 PF

MALLA-YUDDHA

Armes : Lujiaodao, Main-gauche, Saï
Coût : 20 PF

LAMA

Armes : Tonfa, Bâton
Coût : 10 PF

KUAN

Armes : Bec de faucon, Lujiaodao, Hu Die Dao, Kerambit
Coût : 30 PF

SOO BAHK

Armes : Sang Kauw, Poignard
Coût : 10 PF

BOXE

Armes : Cestus, Katar
Coût : 10 PF

XING QUAN

Armes : Katar, Pata, Griffes, Vieillard du Printemps, Hu Die Dao
Coût : 40 PF

ARTS MARTIAUX AVANCÉS

SÉLENÉ

Armes : Stylet, Poignard, Saï, Kunai
Coût : 40 PF

MELKAI AH

Armes : Kerambit, Cestus, Kukri
Coût : 20 PF

EMP

Armes : Jutte, Main-gauche, Saï, Lujiaodao, Tonfa
Coût : 40 PF

SERAPHITE

Armes : Cestus, Falcata, Brise-lame, Glaive
Coût : 30 PF

SHEPHON

Armes : Saï, Main-gauche, Rondache
Coût : 20 PF

ENUTH

Armes : Bâton, Bâton de combat
Coût : 10 PF

HAKYOUKUKEN

Armes : Bâton, Tonfa, Nunchaku
Coût : 20 PF

SUYANTA

Armes : Dirk, Poignard, épée courte
Coût : 20 PF

HANJA

Armes : Vieillard du Printemps, Kau Sin Ke, Shang Gou
Coût : 20 PF

MUSHIN

Armes : Dirk, Pata
Coût : 10 PF

REX FRAME

Armes : Épée à deux mains, Épée à une main et demi, Hache à deux mains, Claymore, Grosse messer
Coût : 40 PF

Tsubasa Kurokami



CHAPITRE 5

CRÉATION DE TECHNIQUES DU KI

Après le pouvoir, il n'y a rien de plus éminent que de savoir maîtriser son usage.

Jean Paul

LES TECHNIQUES DU KI

Les techniques du Ki sont l'un des éléments les plus puissants dont puisse se servir un personnage. Ces facultés incroyables permettent d'effectuer des actions impossibles, allant de se transporter à des kilomètres de distance jusqu'à trancher l'air de son épée afin d'atteindre un ennemi très éloigné. Bien que le **Livre de Base** expose une méthode générale de création de techniques du Ki, nous abordons dans ce chapitre une foule de nouveaux effets et capacités à la portée des personnages.

Niveaux et arbres des techniques

Chaque technique correspond à l'un des trois niveaux différents qui indiquent sa puissance. Celles de premier niveau (ou basiques) sont les plus générales, celles qui donnent aux personnages des compétences spéciales de moindre capacité. Celles du second niveau (ou techniques majeures) sont réservées à des effets bien plus puissants : à plus d'un titre, ce sont les « mouvements finaux » classiques qui se trouvent à la disposition de la plupart des combattants. Pour finir, on trouve les techniques arcanes (ou de niveau trois) qui représentent un degré de pouvoir hors du commun. Une technique arcane n'est à la portée que des artistes martiaux les plus puissants, car on peut avec elle exterminer des armées entières ou abattre des montagnes avec une terrible facilité. Le niveau d'une technique fixe le coût minimum et maximum en DI qu'un personnage peut y investir, de même que le nombre de désavantages qu'elle peut avoir.

Lorsqu'un personnage développe des techniques du Ki, il ne peut commencer directement par créer celles de niveau deux ou trois. Le processus habituel implique de construire ce que l'on nomme un arbre des techniques ou, ce qui revient au même, de créer une série de techniques en rapport les unes avec les autres. Comme règle de base pour développer une technique de second niveau, il est nécessaire que le personnage en connaisse auparavant deux du premier et, pour en posséder un arcane, il doit en connaître deux de second niveau. Une fois ces limitations dépassées, le personnage peut avoir autant de techniques que le lui permettent ses points de DI. Par exemple, quelqu'un qui connaît déjà deux techniques de premier niveau pourrait en développer autant qu'il le souhaite du second niveau, ou bien continuer à créer plus de techniques de base, sans devoir obligatoirement en connaître un arcane.

TABEAU 16 : NIVEAUX ET ARBRES DES TECHNIQUES

Niveau	DI Maximum	DI Minimum	Désavantages maximums
1	50	20	1
2	100	40	2
3	200	60	3

Illustration Wen Yu Li



Comment créer une technique ?

La première chose à faire pour créer une technique du Ki est de choisir son niveau. Cela indiquera combien de DI on peut dépenser pour elle au maximum et au minimum, ce qui permet de déterminer la quantité exacte de Développement Intérieur à investir dans sa création. Une fois sa valeur décidée, on choisit ensuite quels seront ses effets. Toutes les techniques ont deux sortes d'effets : un principal, qui est son objectif premier ou élémentaire, et plusieurs effets secondaires, différentes capacités supplémentaires qui amplifient les pouvoirs de l'effet principal. Chaque technique peut comprendre plusieurs effets secondaires, mais toutes doivent toujours avoir un effet principal (et un seul). À chacun des effets correspond un coût en DI et en points de Ki. Alors que le coût en DI est le même qu'ils soient principaux ou secondaires, l'effet principal (un seul par technique) a toujours un coup moindre en points de Ki. Si la valeur en DI est trop élevée pour le niveau de la technique, on peut choisir différents désavantages (autant que le niveau de la technique) pour la réduire.

Finalement, une fois que l'on sait quels sont les effets de la technique et quel est son coût en Ki, il faut observer que chaque effet est basé sur une caractéristique en particulier. Cela signifie que, pour utiliser certaines capacités, le personnage doit accumuler du Ki des caractéristiques sur lesquelles elles se basent (les plus proches de la nature des pouvoirs qu'emploie la technique). Par exemple, un effet qui accroît la mobilité du personnage serait basé sur l'Agilité, alors qu'un autre qui multiplierait les Dégâts d'une attaque le serait sur la Force. Il reste cependant possible que, pour diverses raisons, il ne convienne pas d'utiliser les caractéristiques originelles des effets (ou qu'il soit simplement plus approprié de répartir son Coût sur plusieurs caractéristiques). Il existe pour ces cas-là plusieurs attributs optionnels pour chaque effet, mais dont l'usage accroît son coût en points de Ki. Chaque caractéristique optionnelle a une valeur en plus qui doit s'ajouter au coût en points de Ki de l'effet si l'on souhaite transférer des points d'un attribut à l'autre.

CRÉATION DE TECHNIQUES PAS À PAS

Voyons, une par une, les étapes nécessaires à la création d'une technique.

Étape 1 : choisissez le niveau de la technique

Choisissez le niveau de la technique afin de savoir combien de points de DI vous pouvez y dépenser et combien de désavantages elle peut avoir.

Nous allons créer une technique de second niveau. Le DI que nous pouvons y dépenser ne peut donc être inférieur à 40 ni supérieur à 100. En outre, elle ne pourra pas non plus avoir plus de 2 désavantages.

Étape 2 : décidez de son Effet Principal

Choisissez l'effet principal de la technique. Son coût en points de Ki est celui qui se trouve dans la colonne « Principal » du tableau de l'effet.

Nous décidons que la technique que nous sommes en train de créer sera offensive, avec pour effet principal +125 en Attaque. Nous regardons le tableau de l'effet et nous savons qu'il coûte 18 points de Ki (Dextérité) et 35 points de DI.

Étape 3 : Choisissez ses Effets Secondaires

Choisissez les effets secondaires de la technique, si vous souhaitez qu'elle en ait. On doit regarder le coût en points de Ki des effets secondaires dans la colonne « Secondaire » du tableau de l'effet.

Nous choisissons deux effets supplémentaires : Attaque à distance 100 mètres et Attaque visée -100. Vu qu'ils sont secondaires, nous regardons les tableaux et nous découvrons que leurs coûts sont de 8 points de Ki (Pouvoir) et 20 DI pour le premier effet, et de 9 points de Ki (Dextérité) et 15 DI pour le deuxième.

Étape 4 : Calculez le DI de la technique

Après avoir choisi les effets, additionnez le coût de chacun afin de déterminer le DI total nécessaire au développement de la technique. Si le coût ne se trouve pas dans la tranche de points permise par le niveau de la technique, enlevez quelques effets ou sélectionnez un désavantage qui le réduira. Si le coût en DI des effets choisis est inférieur à la valeur minimale permise par le niveau de la technique, vous pouvez tout de même créer la technique, mais son coût sera égal au minimum son niveau.

En additionnant le coût des trois effets que nous avons choisis pour notre technique, nous découvrons que sa valeur totale est de 70 DI (ce qui est admissible pour une technique de niveau deux).

Étape 5 : Calculez le coût en Ki des Effets

Déterminez le coût en Ki des effets choisis et les caractéristiques sur lesquelles ils se basent. Si vous avez choisi quatre effets, vous aurez quatre coûts différents de diverses caractéristiques. Si deux effets sont basés sur la même caractéristique, additionnez leur coût.

En additionnant le coût des trois effets, découvrons que la technique à un coût total en Ki de 27 points de Dextérité (18 + 9) et de 8 de Pouvoir.

Étape 6 : Distribuez les coûts en Ki parmi les caractéristiques

Voici l'étape finale et la plus complexe de toutes. À présent que vous savez ce que coûte chaque effet en points de Ki, vous êtes libre de distribuer ce coût entre les différentes caractéristiques optionnelles. Pour chaque effet de votre technique, vous pouvez répartir si vous le souhaitez tout ou une partie de son coût en Ki depuis sa caractéristique principale jusqu'à ses caractéristiques optionnelles. Chacun des effets a une valeur supplémentaire en fonction de la caractéristique vers laquelle vous comptez transférer des points, chiffre que vous devez ajouter au coût en Ki si vous voulez passer une partie du coût à cette caractéristique. Si vous souhaitez distribuer un coût sur plus d'une caractéristique optionnelle, vous devez toujours ajouter la valeur supplémentaire du changement de chaque caractéristique.

Étant donné que 27 semble être une valeur trop élevée à accumuler en Dextérité, nous allons transférer à deux autres caractéristiques les 18 points de l'effet de Bonus en attaque. Nous choisissons Force et Agilité qui ont toutes deux un coût supplémentaire de +2, ce qui fait que les 18 points de Ki en Dextérité se transforment en 22. Distribuons 10 de ces points en Force et laissons les 12 autres en Agilité. Après ces modifications, le coût final de la technique que nous avons créée sera Agilité 12, Force 10, Dextérité 9 et Pouvoir 8.

Modifier le coût en Ki et en DI des Techniques

Il existe une règle générale permettant d'accroître ou de diminuer le coût en Ki et en Développement Intérieur des techniques au moment de leur confection. Logiquement, en rendant la technique plus complexe, son créateur sera capable de minimiser la consommation de Ki pour son activation. Au contraire, la technique pourrait se simplifier beaucoup si son coût en Ki était disproportionné par rapport à ses effets.

À chaque fois que l'on augmente de 10 points de DI le coût d'une technique, on peut réduire d'un point le coût en Ki de l'une de ses caractéristiques. Cette capacité a plusieurs limitations. Tout d'abord, la quantité maximale de points que l'on peut ôter à la valeur en Ki ne peut dépasser 5 (ou, ce qui revient au même, on ne peut utiliser de cette manière plus de 50 points de DI). Par ailleurs, il n'est pas permis de réduire le coût pour une caractéristique en dessous de la moitié de son coût de départ, en arrondissant vers le haut. Finalement, il est nécessaire que la technique s'appuie au moins sur trois caractéristiques différentes pour que l'on puisse réduire son coût.

À l'opposé, vous pouvez diminuer de 5 le coût en DI d'une technique pour 2 points supplémentaires ajoutés à sa valeur en Ki, jusqu'à un maximum de -20 DI (c'est-à-dire +8 au coût en Ki). Ces points peuvent être distribués librement parmi les différentes caractéristiques utilisées par la technique.

Ces valeurs ne peuvent en aucun cas augmenter ou diminuer le DI d'une technique au-dessus ou au-dessous des limites permises par son niveau.

Imaginons que nous ayons développé une technique de niveau 2, de 40 DI, dont les coûts en Ki sont AGI 7, DEX 7 et POV 3. Comme nous avons beaucoup de Développement Intérieur libre et que nous voulons nous assurer de pouvoir réaliser la technique en peu de rounds, nous allons investir 50 points de DI pour réduire le coût en Ki. Étant donné que nous ne pouvons pas diminuer les coûts de base en dessous de la moitié (en arrondissant vers le haut), notre limite sera AGI 4, DEX 4 et POV 2, précisément les 5 points que nous pouvons enlever. Après avoir investi les points de cette manière, le coût final en DI sera de 90.

Types d'effets

Les effets présentés dans ce chapitre pour créer des techniques du Ki se divisent en deux types différents, selon qu'ils s'appliquent à une seule action ou à tout ce que fera un personnage durant le round. Nous faisons ci-dessous référence aux deux types d'effets :

Action : comme leur nom l'indique, ces effets sont liés à une seule action concrète. Si, par exemple, ils modifient une attaque, la technique n'apportera ses bénéfices qu'à l'attaque avec laquelle elle est effectuée, et à aucune autre lancée par le personnage durant le même round (même s'il s'agit d'une technique maintenue). Pour déclencher ces effets, il est nécessaire d'avoir l'occasion d'utiliser l'action précise à laquelle la technique est liée.

Round : contrairement aux précédents, ces effets donnent un avantage au personnage durant tout le round, quel que soit le nombre de fois où ils seront utilisés dans ce laps de temps. Par exemple, un effet offensif de type Round modifierait toutes les attaques naturelles du personnage durant ce round, alors qu'un autre augmentant son armure accroîtrait sa protection contre tous les impacts reçus.

Mixtes : lorsqu'une technique en particulier mélange des éléments de round et d'action, ces derniers conservent leurs caractéristiques de base, permettant que certains effets soient instantanés et que d'autres durent le reste du round.

Prenons par exemple une technique défensive donnant un point d'action en Parade et augmentant l'Indice de Protection durant tout le round. Le personnage qui la réalisera ne recevra un modificateur en Défense qu'au moment où il bloquera la première attaque, mais la technique accroîtra son armure pour le reste du round.

Types d'actions

Tous les effets dépendent habituellement d'un type d'action précis qui détermine si la technique est active ou passive. Chacun d'entre eux est associé à l'une des quatre catégories exposées ci-dessous :

Attaque : l'action à laquelle l'effet est intrinsèquement lié est une attaque. Le personnage doit pouvoir attaquer activement s'il souhaite utiliser la technique. Il s'agit d'une action active par nature. Ces effets sont également dits offensifs.

Contre-attaque : semblable à la précédente, mais l'attaque doit nécessairement être une contre-attaque. Ce n'est que si le personnage obtient un résultat lui permettant de contre-attaquer et qu'il a une action pour le faire qu'il obtiendra les bénéfices de cet effet. Il est possible de choisir ce type d'effets dans une technique défensive (et donc dans une action passive), le bonus correspondant étant obtenu si le personnage réussit un contre.

Défense : il s'agit d'effets défensifs donnant au personnage des bénéfices lorsqu'il souhaite parer ou esquiver des attaques. Les techniques qui les possèdent sont passives et peuvent être utilisées à tout moment.

Variable : il s'agit d'effets de nature très variée pouvant être attachées à différentes actions. En fonction de l'action précise à laquelle est liée la technique, elle pourra être active ou passive. Par exemple, si on la mélange à des effets offensifs, il s'agira d'une technique d'attaque à caractère actif.

Maintenir les Techniques

Bien que les techniques soient généralement instantanées, on peut en créer certaines ayant une durée prolongée dans le temps, restant actives durant plusieurs rounds en échange d'une certaine quantité de Ki. Pour ce faire, le personnage doit déclarer que c'est son intention au moment où il la développe. Toute technique de Ki pouvant être maintenue à un coût supplémentaire de 10 points de DI si elle est de premier niveau, de 20 si elle est de deuxième niveau ou de 30 si elle est arcane. En plus de cette augmentation de DI, chaque effet à une valeur de maintien en points de Ki devant être investis en plus du coût de base. Ils peuvent être librement distribués parmi les différentes caractéristiques que la technique emploie. Il est possible de maintenir seulement une partie des effets d'une technique et laisser les autres s'éteindre.

Afin de conserver les techniques maintenues durant les rounds suivants, il faut dépenser autant de points de Ki que la valeur ajoutée par le maintien au coût de base. Par exemple, si maintenir une technique coûte 5 points en plus, il faudra pour chaque round suivant son exécution dépenser encore 5 points de Ki. Cette quantité doit aussi être payée en employant les caractéristiques utilisées par l'effet, ce qui est complètement inné, quelle que soit l'Accumulation du personnage.

Nous allons créer une technique maintenue qui offre un bonus de +50 en Dégâts à une attaque par round. Étant donné qu'il s'agit de l'effet principal, il coûte 5 points de Ki et 15 de DI. Comme il est de premier niveau, nous ajoutons 10 autres points au DI pour une valeur finale de 25 points. Nous associons ensuite le maintien au coût en points de Ki, ce qui représente un coût supplémentaire de 2 et nous donne une valeur finale de 7 points de Ki. Lors des rounds suivants, maintenir le +50 en Dégâts coûtera 2 points de Ki.

N'oubliez pas que les effets des techniques maintenues fonctionnent comme si le personnage les exécutait de nouveau à chaque round, mais ne donnent pas pour autant de bénéfices supplémentaires. Par exemple, si une technique donne +100 à une seule attaque par round (un effet de type Action), même si elle est maintenue, le personnage l'utilisant ne pourrait ajouter le bonus au reste de ses attaques. Pour cela, il devrait maintenir une technique de type assaut qui jouerait sur toutes les attaques lancées durant ce round.

TABLEAU 17 : TECHNIQUES MAINTENUES

Niveau	DI ajouté
Niveau 1	+10 DI
Niveau 2	+20 DI
Niveau 3	+30 DI

Les Techniques Soutenues

Semblable au concept expliqué dans la section précédente, une technique soutenue peut perdurer après avoir été exécutée. Cependant, contrairement au cas des maintenues, les techniques soutenues n'ont pas un coût en points de Ki par round mais une durée prédéterminée : après avoir été réalisées, elles restent actives jusqu'à ce que leurs effets s'éteignent d'eux-mêmes.

Il existe deux niveaux : mineur et majeur. Les techniques soutenues mineures durent 5 rounds (15 secondes), tandis que les majeures durent 20 rounds ou, ce qui revient au même, une minute complète. Ce type de technique est toujours de niveau deux ou trois et ne peut utiliser que des effets de niveau inférieur : une technique arcane (niveau 3) pourrait seulement utiliser des effets de niveaux un et deux, et une technique majeure (niveau 2) uniquement des effets de niveau 1. Par exemple, un +150 en Attaque (un effet de niveau deux) ne peut être utilisé que pour des techniques soutenues arcanes.

Afin de créer une technique soutenue, il faut le déclarer lorsqu'elle va être développée. On augmente à ce moment son coût en DI et en points de Ki, de même que pour les maintenues. Les techniques de second niveau coûtent 40 points de DI en plus si elles durent cinq rounds (soutien mineur) ou 60 DI si leur durée est d'une minute (soutien majeur). Dans le cas des arcanes (niveau 3), ces coûts passent à 60 et 90 DI respectivement. En ce qui concerne le coût en Ki, chacun des effets à une valeur associée qui doit être librement distribuée entre les caractéristiques qu'emploie la technique.

Tout comme pour les maintenues, le concept de la technique soutenue implique que le personnage soit capable de la refaire de manière non naturelle à chaque round, sans avoir pour autant de bénéfices supplémentaires.

On ne peut associer dans une seule technique certains effets maintenus avec des effets soutenus.

Nous souhaitons faire une technique majeure (niveau 2) soutenue sur 5 rounds qui accroisse de 100 points les Dégâts de l'une de nos attaques. Après l'avoir distribué parmi les différentes caractéristiques optionnelles, nous fixons le coût de base de l'effet à Force 6 et Pouvoir 6. Nous devons ensuite distribuer 10 autres points, ainsi que l'indique la colonne « Soutien mineur » dans le tableau de l'effet, ce qui augmente le coût total de la technique à Force 11 et Pouvoir 11. Quand à sa valeur en DI, elle sera de 70 points : 30 pour l'effet et 40 du fait qu'il s'agit d'une technique de niveau 2 soutenue pendant 5 rounds.

TABLEAU 18 : TECHNIQUES SOUTENUES

Type de Soutien	Niveau 2	Niveau 3
Soutien Mineur	+40 DI	+60 DI
Soutien Majeur	+60 DI	+90 DI

Options

Certains effets possèdent différents avantages et désavantages optionnels. Ils augmentent ou diminuent le DI de la technique et son coût en points de Ki, ainsi que cela est indiqué dans chaque description. Il est possible de distribuer librement le coût supplémentaire parmi les caractéristiques utilisant les effets dont dépend l'option choisie. De même que les techniques, les avantages optionnels ont également un coût supplémentaire au cas où ils voudraient être maintenus.

Nous avons une technique dont les coûts sont Dextérité 8, Force 10 et DI 40. Nous choisissons ensuite une option pour l'un de ses effets qui accroît de +12 son coût en Ki et de 30 son DI. Étant donné que nous pouvons distribuer librement ces douze points sur les coûts de Dextérité et de Force, nous décidons d'ajouter 4 points à la première caractéristique et les 8 restants à la seconde, ce qui fait que le coût final de la technique sera de Dextérité 12 et de Force 18, pour une valeur de 70 DI.

Techniques Improvisées

Certains personnages ont une maîtrise du Ki si élevée qu'ils sont capables d'improviser des attaques et des défenses spéciales au moment où on l'attend le moins. En réalité, il ne s'agit pas de véritables techniques de combat : ces individus possèdent tout simplement un énorme pouvoir naturel et une grande créativité leur permettant de se débrouiller pour matérialiser leur Ki de façons les plus variées. Par exemple, un combattant pourra manipuler son énergie afin d'accroître son Attaque ou la projeter à distance en cas de besoin.

Pour faire usage de ces techniques, un personnage doit avoir développé le pouvoir du Ki Techniques Improvisées. C'est la seule condition sans laquelle il n'aurait pas la faculté d'innovation nécessaire.

Un combattant possédant Techniques Improvisées est libre d'utiliser n'importe quel effet de premier niveau parmi tous ceux exposés dans les tableaux de Création de Techniques. S'il souhaite en utiliser un, il n'a qu'à dire lequel et commencer à l'accumuler. Afin d'établir son coût en points de Ki, on prend la valeur d'effet secondaire. Cette quantité ne peut être distribuée parmi aucune caractéristique optionnelle : il est nécessaire d'accumuler pleinement en utilisant seulement la caractéristique optimale de l'effet. Ainsi, quelqu'un qui voudrait un bonus de +100 en Dégâts à l'une de ses attaques devrait accumuler 13 points de Force, alors que s'il veut une Armure IP 4, il devra accumuler 9 points de Constitution.

Naturellement, ces actions improvisées ne sont jamais aussi puissantes que de vraies techniques de combat et ont donc plusieurs limites et désavantages :

- Premièrement, on ne peut en aucune manière mélanger des effets ni les combiner : chaque technique improvisée ne peut avoir qu'un effet de premier niveau (ceux de second et troisième niveaux ne peuvent être utilisés).
- Deuxièmement, on ne peut effectuer deux techniques improvisées durant le même round, même si elles sont liées à des actions différentes ; il n'est pas non plus possible de les associer à des techniques normales.
- Troisièmement, on ne peut jamais, pour les effets des techniques improvisées, choisir d'avantages optionnels. Par conséquent, celles qui en nécessitent obligatoirement, comme État surnaturel, ne peuvent être utilisées de manière improvisée.
- Quatrièmement, en raison de leur caractère imprévu, n'importe laquelle de ces techniques augmente de deux points son Niveau de Maladresse. Par exemple, un personnage attaquant ou se défendant avec l'une d'entre elles commettrait une Maladresse avec 5 ou moins (4 dans le cas où il serait Maître).
- Cinquièmement, les techniques improvisées sont immédiates : elles ne peuvent être ni maintenues ni soutenues.

Célia souhaite lancer une attaque à une distance de 100 mètres en utilisant une technique improvisée. Pour cela, elle consulte le tableau correspondant et constate que le coût secondaire de l'effet en question est de Pouvoir 8. Si elle souhaite faire usage de la technique, elle devra accumuler 8 points de Ki en employant uniquement son Accumulation de Pouvoir.

Effets Combinables

Il existe des techniques qui, de par leur nature ou réalisation, peuvent être employées en association avec d'autres, ce qui aura pour résultat un mouvement différent et bien plus puissant. Nous les appellerons désormais techniques combinables.

Les techniques combinables permettent à un personnage d'en utiliser deux ou plus à la fois en même temps, en appliquant différents effets à une seule action. Par exemple, deux techniques ayant un tas d'effets et possédant la règle Combinable pourraient être utilisées en parallèle, afin d'obtenir momentanément « quelque chose » de différent réunissant tous les effets à la fois. Il est même possible de combiner deux techniques n'ayant apparemment rien à voir l'une avec l'autre, du moment qu'elles sont toutes deux Combinables. Malgré tout, même avec deux techniques combinables ou plus, les mêmes effets ne sont jamais cumulables : on prend le plus élevé des deux. Par exemple, un personnage utilisant deux techniques combinables possédant des effets de Dégâts accrus de +50 et de +100 respectivement, n'appliquerait pas +150 aux Dégâts de l'attaque, mais seulement +100.

Célia connaît deux techniques combinables : une lui permettant d'attaquer à 250 mètres de distance en appliquant un bonus de +75 à son Attaque et une autre qui multiplie ses Dégâts de Base par deux, en ajoutant +100 en Attaque. Étant donné que toutes deux peuvent être Combinées, Célia peut utiliser les deux à la fois en même temps. Ce faisant, elle pourra lancer une attaque à 250 mètres de distance qui doublera ses Dégâts de Base, avec un bonus en Attaque de +100 (le plus élevé des deux effets identiques).

Pour réaliser une technique combinable, il faut le décider lors de sa création. En fonction de son niveau, on augmente de manière différente ses coûts en Ki et en DI. Celles de premier niveau augmentent de 3 points leur coût en Ki et de 10 en DI, celle du second de 6 points en Ki et de 20 en DI, tandis que les techniques arcanes accroissent de 9 points leur coût en Ki et de 30 leur DI. Leur coût en point de Ki peut être librement distribué parmi toutes les caractéristiques qu'utilise la technique, selon ce que décide son propre créateur. Ces coûts sont inhérents à la technique : c'est aussi sa valeur lorsqu'elle est utilisée pour elle-même.

TABEAU 19 : EFFETS COMBINABLES

Niveau	Ki ajouté	DI Supplémentaire
1	+3 Ki	+10 DI
2	+6 Ki	+20 DI
3	+9 Ki	+30 DI

Une technique de second niveau dont le coût est AGI 7, DEX 7 et POV 3 que nous voudrions rendre Combinable, verrait son coût augmenter de 6 points de Ki. Ces points supplémentaires pourraient être répartis comme souhaité, par exemple en ajoutant 2 à chacun des coûts (AGI 9, DEX 9 et POV 5), ou en ajoutant les 6 points à une seule caractéristique, tel Pouvoir (AGI 7, DEX 7 et POV 9).

Haut Inquisiteur Nero

EFFETS

Nous trouverons dans cette section les différents effets que vous pouvez utiliser lorsque vous créez vos propres techniques de la puissance intérieure. Bien que la liste soit très longue, elle ne se veut pas exhaustive, donc si quelqu'un souhaite que ses techniques possèdent une capacité ne se trouvant pas parmi celles présentées, le Meneur de Jeu devra décider s'il le permet ou pas et déterminer son coût. Dans chacune des descriptions, les éléments suivants sont pris en compte :

Effets : ce sont les capacités données par la technique à son utilisateur.

Principal (1^{er}) : c'est le coût en points de Ki appliqué s'il s'agit de l'effet principal de la technique.

Secondaire (2^e) : c'est le coût en points de Ki appliqué s'il s'agit de l'effet secondaire de la technique.

DI : c'est la quantité en points de DI que coûte l'apprentissage de la technique.

Niveau : c'est le niveau de difficulté de l'effet. Il y a trois niveaux : basique, majeur et arcane. Les effets basiques ne portent aucune indication, les majeurs ont un 2 et les arcanes un 3. On ne peut choisir ces effets que si la technique est de niveau supérieur ou égal à celui requis. Par exemple, un effet marqué d'un 2 ne sert qu'aux techniques majeures (second niveau).

Caractéristique optimale : c'est la caractéristique de base de l'effet.

Caractéristiques optionnelles : ce sont les caractéristiques parmi lesquelles on peut distribuer le coût en points de Ki de l'effet. Chacune a une valeur ajoutée qui représente ce que l'on doit payer en plus pour pouvoir lui transférer une partie du coût.

Élément : ce sont les Éléments proches de l'effet. On les utilise dans le cas où le personnage souhaiterait utiliser un désavantage de Lien élémentaire.

Maintien (Maint.) : c'est le coût pour pouvoir maintenir les techniques durant plusieurs rounds. Ce chiffre a deux emplois : il montre l'augmentation du coût de l'effet et ce qui doit ensuite être payé à chaque round.

Soutien Mineur (SMi) : c'est le coût en points de Ki devant être ajouté au basique de l'effet si vous souhaitez le soutenir durant 5 rounds. S'il n'y a aucune valeur indiquée, cela veut dire que cet effet en particulier ne peut être utilisé pour une technique soutenue.

Soutien Majeur (SMa) : comme pour le précédent, sauf que le coût est celui ajouté pour effectuer une technique soutenue d'une minute.

Type : c'est la nature de l'effet. Si celui-ci modifie seulement une action du personnage, le mot Action sera indiqué, alors que si les bénéfices sont appliqués durant tout le round, on verra le mot Round.

Catégorie : la catégorie d'action à laquelle l'effet est lié. Il en existe quatre : Attaque, Défense, Contre et Variable.



COÛTS MODIFIÉS

Une grande partie des coûts des effets indiqués ci-dessous sont légèrement différents de ceux du **Chapitre 10 du Livre de Base** d'Anima. Cela est dû au fait qu'ils ont été modifiés afin de mieux s'adapter aux nouveaux pouvoirs décrits dans Dominus Exxet.

Effets offensifs

Ce groupe englobe tous les effets qui améliorent l'Attaque du personnage. Ils sont par nature liés à une attaque ou à une contre-attaque ; il faut donc obligatoirement être capable d'attaquer afin de pouvoir l'utiliser.

ATTAQUE

Cet effet ajoute un bonus en Attaque. Lors du jet de dés, le personnage ajoute à son résultat la quantité indiquée dans la colonne « Bonus en attaque ».

Bonus en Attaque	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	2	4	7	
+40	4	6	10	3	6	11	
+50	5	8	15	4	8	14	
+75	9	12	20	6	12	21	
+90	12	15	25	8	16	28	
+100	14	18	30	10	20	35	
+125	18	22	35	12	24	42	2
+150	22	26	40	14	28	49	2
+175	26	32	45	16	32	56	3
+200	30	36	50	18	36	63	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Air, Feu, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

ATTAQUE COMPLÈTE

Comme pour l'effet précédent, sauf que ce bonus s'applique à toutes les attaques lancées par le personnage durant le round, ce qui comprend celles des armes supplémentaires. La seule exception à cette règle est que ces bonus ne modifient pas les attaques dépendant d'autres techniques, sauf si elles ont toutes deux l'avantage Combinable.

Bonus en Attaque	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	8	11	15	5	10	18	
+40	10	13	20	8	16	28	
+50	12	15	30	10	20	35	2
+75	18	22	50	14	28	49	2
+90	24	29	60	18	36	63	3
+100	28	32	70	20	40	70	3

Type : Round **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Air, Feu, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

ATTAQUE PRÉDÉTERMINÉE

Cet effet permet au personnage de remplacer son Attaque par une valeur prédéterminée. Lorsqu'il effectue la technique, il n'a pas besoin de lancer les dés ; son Résultat d'Attaque est automatiquement égal à la valeur indiquée dans la colonne « Valeur d'attaque ». Par conséquent, si un personnage utilise une technique attaquant avec une difficulté Presque Impossible, cela signifie que ses ennemis devront se défendre contre un résultat de 240.

Valeur d'attaque	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Moyenne (80)	2	4	5	1	2	4	
Difficile (120)	4	6	5	2	4	7	
Très Difficile (140)	6	9	5	3	6	11	
Absurde (180)	8	11	10	4	8	14	
Presque Impossible (240)	12	15	15	6	12	21	
Impossible (280)	16	20	25	8	16	28	2
Surhumain (320)	20	24	35	10	20	35	2
Zen (440)	26	32	45	12	24	42	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Lumière, Obscurité, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Dextérité +2, Force +3, Volonté +1

CONTRE-ATTAQUE

Cet effet ajoute un bonus à l'Attaque du personnage lorsqu'il effectue une contre-attaque. Les bonus s'appliquent uniquement dans le cas où le personnage réussit une défense lui permettant d'effectuer une contre-attaque et ne fonctionnent que contre l'attaquant d'origine.

Bonus en Attaque	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	2	4	7	
+40	3	5	10	3	6	11	
+50	4	6	10	4	8	14	
+75	6	9	15	6	12	21	
+90	9	12	20	8	16	28	
+100	12	15	25	10	20	35	
+125	14	18	30	12	24	42	2
+150	18	22	35	14	28	49	2
+175	22	26	40	16	32	56	3
+200	26	32	45	18	36	63	3

Type : Action **Catégorie :** Contre-attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Air, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

MANŒUVRE DE COMBAT ET ATTAQUE VISÉE

Cet effet permet au personnage d'effectuer des Attaques visées et des Manœuvres de combat (telles que Désarmement ou Tenir en joue), en diminuant ou en annulant le malus de la Manœuvre. La quantité que l'on ôte au malus est indiquée dans la colonne Précision du tableau ci-dessous.

Précision	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
-10	1	2	5	1	2	4	
-25	2	4	5	1	2	4	
-50	3	5	10	2	4	7	
-75	4	6	10	2	4	7	2
-100	6	9	15	3	6	11	2
-120	8	11	20	3	6	11	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Air
Car. Optionnelles : Agilité +1, Constitution +2, Pouvoir +2, Volonté +2



MANŒUVRE DE COMBAT ET ATTAQUE VISÉE COMPLÈTE

Comme pour l'effet précédent, sauf qu'il donne la capacité d'effectuer des Attaques visées et des Manœuvres de combat avec un malus moindre pour toutes les attaques lancées par le personnage durant le round. Exception à la règle, ces modificateurs ne s'appliquent pas aux attaques dépendant d'autres techniques, sauf si elles ont toutes deux l'avantage Combinable.

Précision	1 ^{re}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
-10	2	4	10	2	4	7	
-25	4	6	15	3	6	11	
-50	6	9	20	4	8	14	2

Type : Round **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Air
Car. Optionnelles : Agilité +1, Constitution +2, Pouvoir +2, Volonté +2

ATTAQUE INDIRECTE

L'effet d'Attaque indirecte illustre les cas où, bien que ce soit le personnage qui déclenche la technique, il n'est pas celui qui lance directement l'attaque. On peut imaginer m'importe quel agent : des épines sortant du sol alors qu'il continue à se battre, une pluie de météorites... Quelle que soit la manière, comme ce n'est pas lui qui effectue directement l'attaque, son adversaire ne peut pas faire de contre-attaque, même si le résultat de sa défense le lui permet. Naturellement, cela n'empêche en aucun cas que son ennemi réussisse à l'attaquer lorsque c'est à son tour d'agir de par son Initiative (s'il n'a pas été mis sur la défensive, bien entendu), mais il ne pourra pas contre-attaquer. En fonction du niveau de la technique modifiée, il faudra choisir un niveau d'effet différent.

Attaque indirecte	1 ^{re}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Technique niveau 1	3	5	10	2	4	7	
Technique niveau 2	6	9	20	4	8	14	2
Technique niveau 3	9	12	30	6	12	21	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Eau, Air, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +2, Dextérité +2, Volonté +2

CAMOUFLER ATTAQUE

Cet effet provoque que la véritable nature de l'attaque soit camouflée d'une manière ou d'une autre, empêchant les cibles de la technique de répondre de manière appropriée pour se défendre. On pourrait par exemple attaquer avec une décharge d'apparence conventionnelle mais qui, au dernier moment, produirait une immense colonne d'énergie sous les pieds de ses victimes. Par conséquent, tout individu recevant l'attaque sera obligé de réussir un test de Vigilance contre la difficulté établie par l'effet, sinon il subira le malus de Surprise à sa défense. Si quelqu'un déclare qu'il souhaite Observer au moment où l'attaque est lancée contre lui (c'est-à-dire s'il a l'Initiative et s'attend à quelque chose de ce genre), la difficulté demandée baisse de deux niveaux.

Une attaque camouflée n'est pleinement utile que la première fois où l'on effectue la technique contre un ennemi en particulier. Quelqu'un l'ayant vue précédemment, voire ayant été la cible de l'attaque, peut réduire la difficulté du test d'un niveau. Une fois réussi, on suppose qu'il connaît le « truc » de la technique et que la Surprise n'a donc plus aucun effet sur lui.

Difficulté	1 ^{re}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Moyenne (80)	1	2	5	1	2	4	
Difficile (120)	2	4	5	1	2	4	
Très Difficile (140)	3	5	5	1	2	4	
Absurde (180)	5	8	10	2	4	7	
Presque Impossible (240)	6	9	10	3	6	11	
Impossible (280)	7	10	15	4	8	14	2
Surhumain (320)	8	11	20	5	10	18	2
Zen (440)	10	13	25	6	12	21	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Eau, Air, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +3, Dextérité +1, Volonté +2

Effets défensifs

Ce groupe englobe tous les effets qui améliorent les compétences défensives des personnages. Ils sont par nature liés à toute manœuvre impliquant parade ou esquive ; le personnage peut donc les utiliser passivement à tout moment si son Accumulation le lui permet.

PARADE

Cet effet ajoute un bonus à la Parade du personnage. Lors du jet de dés, le personnage ajoute à son résultat la quantité indiquée dans la colonne « Bonus en parade ».

Bonus en Parade	1 ^{re}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	1	2	4	
+40	4	6	10	2	4	7	
+50	5	8	15	3	6	11	
+75	9	12	20	4	8	14	
+90	12	15	25	5	10	18	
+100	14	18	30	8	16	28	
+125	18	22	35	10	20	35	2
+150	22	26	40	12	24	42	2
+175	26	32	45	14	28	49	3
+200	30	36	50	16	32	56	3

Type : Action **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Lumière, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

PARADE COMPLÈTE

Comme pour l'effet précédent, sauf que ce bonus s'applique à toutes les Parades effectuées par le personnage durant le round. Cette capacité peut se combiner avec l'effet Défense supplémentaire, ce qui permet de se défendre plusieurs fois avec ce bonus sans malus pour attaques multiples.

Bonus en Parade	1 ^{re}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	6	9	15	4	8	14	
+40	9	12	20	6	12	21	
+50	12	15	35	9	18	32	2
+75	18	22	50	12	24	42	2
+90	26	32	65	15	30	53	3
+100	30	36	75	18	36	63	3

Type : Round **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Lumière, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

PARADE LIMITÉE

Elle ajoute un bonus à la Parade du personnage mais ne lui permet pas d'effectuer de contre-attaque, même si le résultat de la défense l'indique. Naturellement, rien ne l'empêchera de continuer à attaquer normalement lorsque ce sera à son tour d'agir dans le round, s'il n'a pas été mis sur la défensive.

Bonus en Parade	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	10	2	4	7	
+75	6	9	15	3	6	11	
+90	8	11	20	4	8	14	
+100	10	13	25	6	12	21	
+125	12	15	30	8	16	28	2
+150	16	20	35	10	20	35	2
+175	20	24	40	12	24	42	3
+200	24	29	45	14	28	49	3

Type : Action **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Lumière, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Force +2, Pouvoir +2, Volonté +3

ESQUIVE

Cet effet ajoute un bonus à l'Esquive du personnage. Lors du jet de dés, le personnage ajoute à son résultat la quantité indiquée dans la colonne « Bonus en esquive ». Comme pour l'effet précédent, rien ne l'empêchera de continuer à attaquer normalement lorsque ce sera à son tour d'agir dans le round, s'il n'a pas été mis sur la défensive.

Bonus en Esquive	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	1	2	4	
+40	4	6	10	2	4	7	
+50	5	8	15	3	6	11	
+75	8	11	20	4	8	14	
+90	12	15	25	5	10	18	
+100	14	18	30	8	16	28	
+125	18	22	35	10	20	35	2
+150	22	26	40	12	24	42	2
+175	26	32	45	14	28	49	3
+200	30	36	50	16	32	56	3

Type : Action **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Agilité **Éléments :** Eau, Air, Lumière
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Pouvoir +2, Volonté +3

ESQUIVE COMPLÈTE

Comme pour l'effet précédent, sauf que ce bonus s'applique à tout jet d'Esquive effectué par le personnage durant le round. Cette capacité peut se combiner avec l'effet Défense supplémentaire, ce qui permet d'Esquiver plusieurs fois avec ce bonus sans malus pour attaques multiples.

Bonus en Esquive	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	6	9	15	4	8	14	
+40	9	12	20	6	12	21	
+50	12	15	35	9	18	32	2
+75	18	22	50	12	24	42	2
+90	26	32	65	15	30	53	3
+100	30	36	75	18	36	63	3

Type : Round **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Agilité **Éléments :** Eau, Air, Lumière
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Pouvoir +2, Volonté +3

ESQUIVE LIMITÉE

Cet effet ajoute un bonus à l'Esquive du personnage mais ne lui permet pas d'effectuer de contre-attaque, même si le résultat de la Défense l'indique. Naturellement, rien ne l'empêchera de continuer à attaquer normalement lorsque ce sera à son tour d'agir dans le round, s'il n'a pas été mis sur la défensive.

Bonus en Esquive	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	10	2	4	7	
+75	6	9	15	3	6	11	
+90	8	11	20	4	8	14	
+100	10	13	25	6	12	21	
+125	12	15	30	8	16	28	2
+150	16	20	35	10	20	35	2
+175	20	24	40	12	24	42	3
+200	24	29	45	14	28	49	3

Type : Action **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Agilité **Éléments :** Air, Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Pouvoir +2, Volonté +3

DÉFENSE PRÉDÉTERMINÉE

Cet effet permet au personnage de remplacer sa Parade ou son Esquive par une valeur défensive prédéterminée. Lorsqu'il effectue la technique, il n'a pas besoin de lancer les dés ; son Résultat de Défense est automatiquement considéré comme étant la valeur fixée dans la colonne « Valeur de défense » du tableau.

Valeur de défense	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Moyenne (80)	2	4	5	1	2	4	
Difficile (120)	4	6	5	2	4	7	
Très Difficile (140)	6	9	5	3	6	11	
Absurde (180)	8	11	10	4	8	14	
Presque Impossible (240)	12	15	15	6	12	21	
Impossible (280)	16	20	25	8	16	28	2
Surhumain (320)	20	24	35	10	20	35	2
Zen (440)	26	32	45	12	24	42	3

Type : Action **Catégorie :** Défense.
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Lumière, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +1, Constitution +3, Pouvoir +2, Volonté +2





Accumulation de pouvoir pour accroître les dégâts d'une attaque

Effets destructeurs

Ce groupe englobe tous les effets permettant d'accroître les Dégâts causés par les attaques. Tout comme les effets offensifs, ils sont par nature liés à des techniques d'attaque ou de contre-attaque.

DÉGÂTS ACCRUS

Augmente les Dégâts infligés par une attaque. Il faut tenir compte du fait que le bonus ne s'ajoute pas aux dégâts effectifs, mais à la valeur de Dégâts. Par exemple, si un personnage a des Dégâts de 60 avec son arme et qu'il utilise une technique comprenant cet effet à +50, ses Dégâts seront de 110 pour cette attaque et les dégâts effectifs dépendront du pourcentage de la Table de Combat.

Bonus aux Dégâts	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	15	2	4	7	
+75	6	9	20	3	6	11	
+90	8	11	25	4	8	14	
+100	10	13	30	5	10	18	
+125	14	18	35	6	12	21	2
+150	16	20	40	8	16	28	2
+175	18	22	45	10	20	35	3
+200	20	24	50	12	24	42	3

Type : Action

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Force

Éléments : Feu, Terre

Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +1

Avantage optionnel : Sacrifice

Cet avantage permet au personnage d'accroître encore plus les Dégâts de son attaque en faisant un sacrifice (cf. **page 13**) ajouté à la technique, tel des points de vie ou de caractéristiques.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Sacrifice vital	+4	15	3	6	11
Sacrifice vital double	+10	50	4	8	14
Sacrifice de santé	+2	10	2	4	7
Sacrifice de caractéristiques	+2	10	2	4	7

Sacrifice vital : il est possible d'accroître les Dégâts de l'attaque d'une somme égale aux points de vie sacrifiés au moment de sa réalisation. Si par exemple un personnage sacrifie 50 PV, il ajoute un bonus de +50 aux Dégâts de l'attaque renforcée par la technique. Si c'est une créature à Encaissement qui l'utilise, on applique le Multiple d'Encaissement à la quantité de points de vie nécessaires. Une créature ayant un Multiple d'Encaissement de 5 devrait donc sacrifier 50 PV pour gagner un bonus de +10 avec cet avantage. Étant donné que le personnage sacrifie son essence vitale, il n'est pas possible d'utiliser des points de vie « non naturels », tels ceux obtenus grâce à des pouvoirs magiques du Ki.

Sacrifice vital double : comme le précédent, sauf que les Dégâts augmentent d'une somme égale au double des points sacrifiés.

Sacrifice de santé : permet d'accroître les Dégâts de l'attaque d'une somme égale au double des points de vie sacrifiés par le personnage. Une fois utilisés de cette manière, ces points de vie ne peuvent jamais être récupérés, car la consommation de vie est permanente.

Sacrifice de caractéristiques : accroît les Dégâts de l'attaque de 50 points pour chaque point de caractéristique principale sacrifié. Il n'est possible de le faire qu'avec des points des caractéristiques employées pour accumuler le Ki nécessaire à la technique, c'est pourquoi l'Intelligence tout comme la Perception sont exclues. Par exemple, si un personnage sacrifie 2 points de Constitution dans une attaque grâce à cet effet, il ajoutera un bonus de +100 aux Dégâts de l'attaque. Il n'est pas possible de sacrifier plus de 5 points d'attributs pour exécuter la technique. Les caractéristiques sacrifiées sont considérées comme perdues et ne peuvent être récupérées.

Avantage optionnel : Dégâts limite

Cet avantage permet d'augmenter les Dégâts de l'attaque d'une somme égale à celle des points de vie perdus jusqu'à présent par le personnage. Par exemple, si quelqu'un ayant subi 120 points de dégâts effectuée une technique avec cet avantage, il augmenterait de 120 les Dégâts de cette attaque. Les points de vie « non naturels » (tels ceux obtenus au moyen d'artefacts ou de sorts augmentant la limite maximale de PV) ne comptent pas dans les calculs des dégâts totaux reçus. Dégâts limite ne peut pas être utilisé par des créatures à Encaissement.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Dégâts limite	+12	30	4	8	14

DÉGÂTS ACCRUS COMPLETS

Semblable à l'effet précédent, sauf que les bonus aux Dégâts s'ajoutent à toute attaque lancée par le personnage durant le round, y compris celles des armes supplémentaires. La seule exception à cette règle est que les bonus en question ne modifient pas les attaques dépendant d'autres techniques, sauf si elles ont toutes deux l'avantage Combinable.

Bonus aux Dégâts	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	2	4	10	1	2	4	
+25	3	5	15	2	4	7	
+40	5	8	20	3	6	11	
+50	7	10	25	4	8	14	2
+75	10	13	35	6	12	21	2
+90	12	15	40	8	16	28	3
+100	14	18	50	10	20	35	3

Type : Round **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +2

MULTIPLICATEUR DE DÉGÂTS

Cet effet permet de multiplier les Dégâts de base d'une attaque. Dans le cas d'attaques avec un autre bonus spécial aux Dégâts, la multiplication se fait toujours avant d'ajouter toute autre quantité. Ainsi, quelqu'un utilisant une technique qui double les Dégâts de Base de l'attaque et ajoute en plus +100 aux Dégâts multiplie d'abord les Dégâts de Base pour ensuite appliquer le +100.

Multiplieur	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
x2	10	15	25	4	8	14	
x3	15	20	40	8	16	28	2
x4	20	30	80	12	24	42	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Pouvoir +1, Volonté +1

MULTIPLICATEUR DE DÉGÂTS COMPLET

Comme l'effet précédent, sauf que le multiplieur s'applique à toutes les attaques lancées par le personnage durant le round, y compris celles des armes supplémentaires. La seule exception à cette règle est que les bonus en question ne modifient pas les attaques dépendant d'autres techniques, sauf si elles ont toutes deux l'avantage Combinable.

Multiplieur	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
x2	20	30	40	8	16	28	
x3	30	36	70	16	32	56	2
x4	40	48	100	22	44	77	3

Type : Round **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Pouvoir +1, Volonté +1

REMPACEMENT DE DÉGÂTS

Permet au personnage de remplacer les Dégâts de son attaque par d'autres différents, en ignorant ainsi ceux causés par son arme. Par exemple, si quelqu'un a des Dégâts de 40 points en attaquant avec un poignard, avec cet effet sa technique utiliserait la quantité indiquée dans la colonne « Dégâts ».

Dégâts	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
50	1	2	5	1	2	4	
100	3	5	10	2	4	7	
120	5	8	15	3	6	11	
150	7	10	20	5	10	18	2
180	9	12	25	7	14	25	2
200	12	15	30	9	18	32	3
250	15	19	35	12	24	42	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +2

REMPACEMENT DE DÉGÂTS COMPLET

Comme le précédent, sauf que l'effet remplace les Dégâts de toutes les attaques lancées par le personnage durant un round.

Dégâts	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
50	3	5	10	2	4	7	
100	5	8	15	5	10	18	
120	8	11	20	6	12	21	
150	12	15	30	8	16	28	2
180	15	19	40	10	20	35	2
200	18	22	50	12	24	42	3

Type : Round **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +2

Effets d'action

Englobe tous les effets permettant d'effectuer plusieurs actions supplémentaires dans un seul round, sans appliquer pour cela de malus. Par nature, ils peuvent dépendre d'actions très variées, des attaques et défenses à l'utilisation de compétences secondaires.

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES

Permet d'effectuer une attaque supplémentaire sans pour autant subir de malus d'aucune sorte. Tout autre effet de la technique s'applique à toutes les attaques, celle d'origine comme les autres. Si donc le personnage obtient +1 attaque supplémentaire et un bonus de +50 à la compétence, il pourra lancer deux attaques en un seul round en ajoutant +50 aux deux, sans malus pour attaques multiples. Il ne faut pas oublier qu'une technique ayant ces caractéristiques est liée à l'une des attaques lancées par le personnage dans le round, mais rien ne l'empêche d'effectuer plus d'attaques naturelles s'il le décide. Il pourra par exemple déclarer qu'il va lancer une attaque supplémentaire (avec le -25 correspondant à sa compétence), utiliser une technique d'Attaques supplémentaires pour la première, et il lui restera encore une seconde attaque conventionnelle.

Attaques supp.	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	6	9	20	3	6	11	
+2	12	15	30	6	12	21	
+3	18	22	40	9	18	32	
+4	24	29	50	12	24	42	2
+5	30	36	60	15	30	53	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Air
Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +1, Pouvoir +3, Volonté +3



Un personnage ayant 150 en Attaque connaît une technique qui lui donne un bonus de +50 à son Attaque, +50 à ses Dégâts et deux attaques supplémentaires. Par conséquent, cette technique lui permet de lancer 3 Attaques à 200 et +50 aux Dégâts de chacune. S'il le souhaite, il peut déclarer qu'il va effectuer une attaque naturelle en plus et utiliser sa technique pour la première. Il lancera donc 4 attaques au total : trois à 175 (à cause du -25 subit du fait de l'attaque naturelle supplémentaire) et +50 aux Dégâts, et une deuxième attaque naturelle à 125.

Avantage optionnel : Attaque continue

Avec cet avantage, le personnage pourra effectuer sa série de coups sans subir d'interruption d'aucune sorte, rendant la contre-attaque de son opposant impossible jusqu'à ce qu'il ait terminé toutes ses attaques. Cependant, si le Résultat de Défense permet à son adversaire de contre-attaquer sur le dernier impact, il pourra le faire sans aucun problème, vu que le fonctionnement de la technique aura expiré. Quoi qu'il en soit, le fait que le défenseur ne puisse pas lancer de contre-attaque ne l'empêche en rien de tenter de se retirer du combat au corps à corps après avoir reçu la première attaque.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Attaque continue	+10	30	5	10	18

Avantage optionnel : Bonus de fatigue complet

Permet au personnage d'ajouter à toutes les attaques lancées avec la technique de combat le bonus donné par l'utilisation de points de Fatigue. Par exemple, s'il utilise deux points de Fatigue pour obtenir un +30 en Attaque, ce bonus s'ajoutera également à toutes les attaques supplémentaires effectuées.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Bonus de fatigue complet	+6	20	2	4	7

Les Griffes du Dragon

Désavantage optionnel : Combo

Le Combo représente le fait que les attaques supplémentaires de la technique fonctionnent en chaîne et que, par conséquent, il est nécessaire qu'elles atteignent leur but les unes après les autres pour que celle-ci puisse se compléter. Cela veut dire que chaque attaque supplémentaire devra toucher sa cible pour que le personnage puisse lancer la suivante. Si, à un quelconque moment, l'adversaire réussit sa défense, même s'il ne peut contre-attaquer, il brise immédiatement l'enchaînement des coups, arrêtant la technique. La diminution de coups qu'offre ce désavantage varie, comme on le constate dans le tableau, en fonction du nombre d'attaques supplémentaires donné par l'effet.

Combo	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Jusqu'à 2 supplémentaires	-3	10	-	-	-
3 attaques supplémentaires ou plus	-6	20	-	-	-

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES LIMITÉES

Grâce à cet effet, le personnage pourra lancer plusieurs attaques supplémentaires sans pour autant subir de malus d'aucune sorte. Néanmoins, il ne pourra ajouter aucun autre effet de la technique à ces attaques supplémentaires, même s'il le fait pour la principale. Cette dernière ne doit pas nécessairement être la première : au moment où l'on crée la technique, il faut décider à quelle attaque on appliquera les effets supplémentaires (au cas il y en aurait, bien entendu). Tous les effets doivent être liés à la même attaque et ne peuvent être distribués sur les autres qu'offre la technique.

Attaques supp.	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	3	5	5	1	2	4	
+2	6	9	10	2	4	7	
+3	9	12	15	3	6	11	
+4	12	15	20	4	8	14	
+5	15	19	30	6	12	21	
+6	18	22	40	8	16	28	2
+8	22	26	50	10	20	35	2
+10	26	32	60	12	24	42	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Dextérité **Éléments :** Eau, Air, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +1, Pouvoir +3, Volonté +3

Si une technique avec des bonus de +50 en Attaque et de +50 aux Dégâts acquiert également deux attaques supplémentaires limitées, le personnage pourra lancer 3 attaques durant ce round, mais seule une d'entre elles bénéficiera des bonus de +50 à sa compétence et à ses Dégâts.

Avantage optionnel : Attaque continue

Fonctionne comme l'avantage Attaque continue de l'effet Attaques supplémentaires.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Attaque continue	+10	30	5	10	18

DÉFENSES SUPPLÉMENTAIRES

Cet effet permet au personnage de se défendre plusieurs fois pendant un round, sans subir de malus pour parades et esquives supplémentaires. Par exemple, si un combattant utilise une technique lui donnant trois défenses supplémentaires, il se défendra des trois premiers coups dont il sera la cible avec toute sa compétence sans appliquer les modificateurs du **Tableau 41 du Livre de Base**, alors que contre le quatrième impact il recevra un -30 en défense (comme si c'était en réalité la seconde attaque), un -50 contre la cinquième, etc.



Effets de réaction

Ces effets augmentent la capacité de réponse de l'individu ou, ce qui revient au même, sa vitesse de réaction face à une situation critique.

ACCROÎTRE INITIATIVE

Augmente l'Initiative du personnage pendant round. Lorsqu'il lance les dés, il peut ajouter à son résultat d'Initiative la quantité indiquée comme « Bonus en Initiative ». Les techniques possédant cet effet devront être déclarées avant de calculer les Initiatives du round.

Bonus en Initiative	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+25	1	2	5	1	2	4	
+50	2	4	10	1	2	4	
+75	4	6	15	2	4	7	
+100	6	9	20	3	6	11	
+125	8	11	25	4	8	14	2
+150	10	13	30	5	10	18	2
+175	12	15	35	6	12	21	3
+200	14	18	40	7	14	25	3

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Agilité

Éléments : Air

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +1, Pouvoir +3, Volonté +3

RÉCUPÉRER ACTION

Grâce à cet effet, un personnage qui aurait été forcé de se mettre sur la défensive peut récupérer la capacité à effectuer des actions actives pendant ce round. Récupérer action n'offre cette capacité qu'au moment où la technique est réalisée. Si, plus tard dans le même round, le personnage est obligé de se remettre sur la défensive, il sera de nouveau incapable d'agir. N'oubliez pas que Récupérer action n'offre pas non plus d'actions ni d'attaques supplémentaires : si un personnage a consommé toutes ses actions offensives, il ne pourra pas réattaquer simplement parce qu'il a récupéré l'action. Cet effet n'offre aucun bénéfice si le personnage a subi un critique durant ce round.

Effet	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Récupérer Action	6	9	25	2	4	7	

Type : Action

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Volonté

Éléments : Air, Lumière, Eau

Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +2, Dextérité +3, Pouvoir +2

PRÉVISION

Cet effet réduit ou élimine les malus à l'action dus à la perte de l'Initiative avec une différence supérieure à 150 points. Pour fonctionner, il doit être utilisé lorsque quelqu'un ayant obtenu la surprise contre le personnage déclare une action opposée contre lui. N'oubliez pas que l'effet de Prévision agit uniquement contre des surprises dues à une différence entre Initiatives, pas face à des attaques ou des situations inattendues (comme d'être attaqué dans le dos à l'improviste). Il ne marche pas non plus contre plus d'un opposant : si deux individus ou plus ont obtenu la surprise contre le personnage, Prévision ne touche que l'un d'entre eux.

Prévision	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Demie	3	5	10	1	2	4	
Complète	6	9	25	3	6	11	

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Air, Feu, Lumière

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +1, Volonté +1

Demie : le personnage subit seulement un malus de -45 à toute action opposée contre l'antagoniste ayant obtenu la surprise contre lui.

Complète : annule entièrement les malus dus à la surprise.

Défenses supp.	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	3	5	10	3	6	11	
+4	4	6	15	4	8	14	
+6	5	8	20	6	12	21	
+8	6	9	25	8	16	28	
+10	7	10	30	10	20	35	2
Illimitées	8	11	35	12	24	42	3

Type : Action

Catégorie : Défense

Car. Optimale : Agilité

Éléments : Lumière

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +1, Pouvoir +3, Volonté +3

Avantage optionnel : Bonus de fatigue complet

Cet avantage comme pour l'effet Attaques supplémentaires : il permet d'appliquer le bonus de Fatigue à toutes les défenses supplémentaires effectuées.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Bonus de fatigue ajouté	+6	20	2	4	7

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Cet effet permet d'effectuer plusieurs actions actives pendant un même round, sans pour autant recevoir de malus supplémentaires. On pourrait, par exemple, se déplacer avec son maximum de Mouvement, faire un test de Vol et une manœuvre d'Acrobaties sans subir aucun malus. On ne peut en revanche toujours pas faire deux fois la même action : par exemple, on ne pourra jamais se déplacer deux fois à son maximum de Mouvement durant un même round.

Actions supp.	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	3	5	10	3	6	11	
+4	4	6	15	4	8	14	
+5	5	8	20	6	12	21	
+6	6	9	25	8	16	28	
+8	7	10	30	10	20	35	2
+10	8	11	35	12	24	42	3

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Dextérité

Éléments : Air

Car. Optionnelles : Agilité +1, Constitution +1, Pouvoir +3, Volonté +2

Avantage optionnel : Bonus de fatigue complet

Cet avantage fonctionne comme pour l'effet Attaques supplémentaires. Si le personnage investit des points de Fatigue pendant le round, il peut les ajouter à tous les tests qu'il effectue (bien entendu, tant qu'il s'agit de compétences secondaires susceptibles d'être modifiées par la Fatigue), plutôt qu'à une seule action.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Bonus de fatigue ajouté	+6	20	1	2	4



Effets spatiaux

Cette section regroupe tous les effets liés à l'espace physique, comme les attaques à distance, les effets de zone ou les transports spéciaux.

ATTAQUE À DISTANCE

Cet effet permet au personnage de projeter ses attaques à distance. La portée de la technique est déterminée par la longueur acquise avec l'effet. L'attaquant peut utiliser n'importe laquelle de ses compétences offensives pour la projeter, ce qui comprend aussi bien son Attaque que ses Projections magique et psychique. Toute technique réalisée à distance compte comme un projectile lancé lors des calculs des malus du défenseur, bien que le personnage qui l'effectue ne jouisse d'aucun modificateur de projectiles (**Tableau 44 du Livre de Base**).

Afin de déterminer les Dégâts d'une technique projetée à distance, on peut choisir entre ceux de l'arme maniée ou une quantité égale au double de la Présence de base de son usager plus son modificateur de Pouvoir (néanmoins, l'attaque ne suivra aucune des règles spéciales de l'arme maniée). Dans ce second cas, par exemple, un personnage de niveau trois causerait des Dégâts de 80 plus son modificateur de Pouvoir.

Distance	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
5 mètres	1	2	5	1	2	4	
10 mètres	2	4	10	1	2	4	
20 mètres	3	5	10	2	4	7	
50 mètres	4	6	15	3	6	11	
100 mètres	5	8	20	4	8	14	
250 mètres	6	9	25	5	10	18	2
500 mètres	8	11	30	6	12	21	2
1 kilomètre	10	13	35	8	16	28	2
5 kilomètres	14	18	40	10	20	35	3
10 kilomètres	18	22	45	12	24	42	3
100 kilomètres	22	26	50	14	28	49	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Eau, Air, Feu

Car. Optionnelles : Agilité +3, Constitution +4, Dextérité +2, Volonté +1

Avantage optionnel : Projection

En exécutant la technique, le personnage se projette lui-même avec son attaque, en se laissant porter par le courant d'énergie qu'il a déchainé. Par conséquent, il se transporte physiquement avec sa technique jusqu'à atteindre la cible choisie.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Projection	+4	10	1	2	4

Avantage optionnel : Sillage de destruction

Cet avantage fait que la technique touche tous ceux qui se trouvent sur la trajectoire de l'attaque. Ainsi, quiconque est situé sur la ligne droite tracée par la technique, de son origine à l'objectif, est également touché par elle. Dans le cas où un individu ne serait atteint qu'en partie par le sillage, il peut appliquer un bonus de +40 à sa défense.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Sillage de destruction	+8	20	1	2	4

ATTAQUE À DISTANCE COMPLÈTE

Comme l'effet précédent, sauf que la projection s'applique à toutes les attaques lancées par le personnage durant le round, y compris celles des armes supplémentaires. La seule exception à cette règle est qu'on ne l'applique pas aux attaques dépendant d'autres techniques offensives, sauf si toutes deux ont l'avantage Combinable.

Distance	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
5 mètres	2	4	10	2	4	7	
10 mètres	4	6	15	3	6	11	
20 mètres	6	9	20	4	8	14	
50 mètres	8	11	25	5	10	18	
100 mètres	10	13	35	6	12	21	2
250 mètres	12	15	45	8	16	28	2
500 mètres	16	20	55	10	20	35	2
1 kilomètre	20	24	70	12	24	42	3

Type : Round

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Eau, Air, Feu

Car. Optionnelles : Agilité +3, Constitution +4, Dextérité +2, Volonté +1



Une attaque à distance avec impact

ATTAQUE DE ZONE

L'attaque se fait sur une zone et touche pareillement tous ceux qui s'y trouvent. On n'effectue un seul jet offensif, mais la technique touche quiconque se trouve dans son rayon d'action. Le rayon de l'attaque est déterminé par ce qui est indiqué dans la première colonne. Il n'est pas possible de choisir des cibles dans la zone : tout à l'intérieur subit les effets de la technique. Comme pour l'effet Attaque à distance, on peut choisir entre les Dégâts naturels de l'arme ou le double de la Présence de base du personnage plus son modificateur de Pouvoir.

Rayon	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
1 mètre	1	2	5	1	2	4	
5 mètres	2	4	10	1	2	4	
10 mètres	3	5	15	2	4	7	
25 mètres	4	6	20	3	6	11	
50 mètres	6	9	25	4	8	14	2
100 mètres	8	11	30	5	10	18	2
500 mètres	10	13	40	6	12	21	2
1 kilomètre	12	15	50	8	16	28	3
5 kilomètres	16	20	60	10	20	35	3

Type : Action

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Feu, Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +3, Dextérité +2, Volonté +1

Avantage optionnel : Choix de la cible

Cet avantage permet de déterminer les cibles qui recevront l'attaque dans la zone, en choisissant ceux qui seront touchés et ceux qui ne le seront pas. On ne peut pas éviter que les objectifs inconnus subissent l'attaque, par exemple ceux qui sont cachés au personnage.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Choix de la cible	+2	10	1	2	4

ATTAQUE DE ZONE COMPLÈTE

Comme l'effet précédent, sauf que ce bonus s'applique à toutes les attaques lancées par le personnage durant le round, y compris celles des armes supplémentaires. La seule exception à cette règle est qu'on ne l'applique pas aux attaques dépendant d'autres techniques offensives, sauf si toutes deux ont l'avantage Combinable.

Rayon	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
1 mètre	2	4	10	2	4	7	
5 mètres	4	6	15	3	6	11	
10 mètres	6	9	20	4	8	14	
25 mètres	8	11	30	5	10	18	2
50 mètres	12	15	45	6	12	21	2
100 mètres	16	20	65	8	16	28	3

Type : Round

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Feu, Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Agilité +2, Constitution +3, Dextérité +2, Volonté +1

Avantage optionnel : Choix de la cible

Cet avantage fonctionne comme pour l'effet Attaque de zone conventionnel.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMa
Choix de la cible	+2	10	1	2	4

PARADE DE ZONE

La Parade de zone permet d'effectuer une défense ayant des effets sur un vaste morceau de terrain. Ainsi, le personnage peut arrêter une attaque de grandes dimensions, dont des effets spéciaux de zone (comme le souffle d'un dragon ou un sort de Boule de feu) ou des attaques conventionnelles de masse (telle une pluie de projectile). Comme son nom l'indique, on ne peut l'utiliser qu'avec Parade, pas avec Esquive.

Zone	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
1 mètre	1	2	5	1	2	4	
5 mètres	2	4	5	2	4	7	
10 mètres	3	5	10	3	6	11	
25 mètres	4	6	15	4	8	14	
50 mètres	5	8	20	5	10	18	2
100 mètres	6	9	25	6	12	21	2
500 mètres	8	11	30	7	14	25	3
1 kilomètre	10	13	35	8	16	28	3

Type : Action

Catégorie : Défense

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Lumière, Terre, Eau

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Force +2, Volonté +3

TRANSPORT INSTANTANÉ

Le personnage peut se transporter instantanément jusqu'à la distance indiquée dans la première colonne du tableau de cet effet. Bien que le mouvement soit instantané, il ne permet pas de traverser des corps solides, sauf si celui qui effectue la technique est lui-même immatériel. Visuellement, cela peut être interprété de nombreuses manières : soit le personnage disparaît pour réapparaître quasi aussitôt ailleurs, soit il y a une succession de rapides transports enchaînés. Si quelqu'un lie cet effet à un autre d'attaque, il peut frapper jusqu'à la distance à laquelle il se transporte, tandis que s'il l'utilise avec une défense réussie, il peut se retirer du combat. Bien qu'il s'agisse d'un effet de catégorie Variable, le personnage ne peut l'utiliser pour se transporter de façon passive, sauf dans le cas précédemment cité.



UTILISATION DU TRANSPORT INSTANTANÉ AU COMBAT

L'effet Transport instantané peut être lié à une attaque ou une défense, ses applications variant beaucoup selon le cas. Afin d'éviter une mauvaise interprétation de ces effets, nous exposons ci-dessous les avantages et désavantages pouvant être obtenus dans chaque situation.

Lié à une Attaque : lorsqu'un personnage tente d'employer une technique de transport fin d'obtenir une position favorable contre un adversaire (telle de Flanc ou de Dos), il ne lui suffit pas d'utiliser la technique pour obtenir directement ce modificateur. Bien qu'il s'agisse d'un mouvement instantané, ses ennemis restent capables de pivoter pour lui faire face. Cependant, il est également vrai que, lorsqu'un personnage utilise Transport instantané contre un adversaire pour la première fois, il est fort possible que ce dernier soit surpris par cette action inattendue (tout simplement du fait que, dans un premier temps, il se peut qu'il ne sache pas très bien comment se situer). Quelqu'un qui n'est pas habitué ou ne s'attend pas à recevoir une attaque de ce type devrait donc peut-être réussir un test de Vigilance de difficulté Très Difficile ou Absurde pour éviter de subir soit le malus de surprise, soit celui de positionnement correspondant.

Naturellement, ce test n'est nécessaire que la première ou la seconde fois que quelqu'un utilise le transport de cette manière contre cette personne en particulier.

Lié à une contre-attaque : un effet de transport peut également être lié à une contre-attaque, ce qui est extrêmement utile contre les attaques à distance. Si un personnage utilise une technique de contre-attaque lui permettant de se transporter, il peut apparaître instantanément là où se trouve son attaquant (du moment bien entendu qu'il se trouve à portée du transport de la technique) et conserver le bonus de contre-attaque indiqué par sa défense, malgré ce que dictent les règles générales.

Lié à une Défense : une technique de Transport liée à une défense donne au personnage la capacité de se retirer instantanément d'un combat dans lequel il se trouve pris, s'il réussit une défense. Cela interrompt instantanément toute série d'attaques lancée contre lui par son adversaire. Dans le cas où le personnage se battrait contre plusieurs ennemis à la fois, ses autres opposants pourraient essayer d'éviter sa retraite s'ils peuvent encore attaquer, quoiqu'ils ne pourraient lancer qu'une seule attaque naturelle chacun, et le défenseur n'appliquerait pas de malus pour attaques supplémentaires ou position : il dispose à tout moment de sa pleine défense.



Distance	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
10 mètres	2	4	5	1	2	4	
20 mètres	3	5	10	2	4	7	
50 mètres	4	6	10	3	6	11	
100 mètres	5	8	15	4	8	14	
250 mètres	6	9	20	5	10	18	
500 mètres	8	11	25	6	12	21	2
1 kilomètre	10	13	30	7	14	25	2
5 kilomètres	14	18	35	8	16	28	2
10 kilomètres	18	22	40	10	20	35	3
100 kilomètres	22	26	50	12	24	42	3

Type : Action

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Agilité

Éléments : Air, Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Force +2, Pouvoir +3



Effets de solidité

Cette section regroupe les effets liés à la résistance des armes et des armures.

FRACASSEMENT ACCRU

Cet effet ajoute un bonus au Fracasement de l'arme du personnage. Ce bonus s'ajoute à tout autre modificateur que pourrait avoir l'arme, à cause de sa qualité ou de la Force de son porteur.

Fracasement	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
+5	1	2	5	1	2	4	
+10	2	4	10	1	2	4	
+15	4	6	15	2	4	7	
+20	6	9	20	3	6	11	
+25	8	11	25	4	8	14	2
+30	12	15	30	5	10	18	2
+35	14	18	35	6	12	21	2
+40	18	22	40	8	16	28	3

Type : Round **Catégorie :** Attaque

Car. Optimale : Force

Éléments : Feu, Terre

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +4, Pouvoir +2, Volonté +1

SOLIDITÉ ACCRUE

Cet effet ajoute une quantité à la solidité de l'arme ou de l'armure du personnage. Ce bonus s'ajoute à tout autre modificateur qu'elles pourraient avoir, grâce à leur niveau de qualité ou à d'autres effets spéciaux.

Solidité	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+15	2	4	5	1	2	4	
+20	3	5	10	2	4	7	
+25	4	6	10	2	4	7	
+30	5	8	15	3	6	11	2
+35	6	9	20	3	6	11	2
+40	7	10	25	4	8	14	3

Type : Round **Catégorie :** Défense

Car. Optimale : Constitution

Éléments : Feu, Lumière, Terre

Car. Optionnelles : Force +2, Dextérité +4, Pouvoir +2, Volonté +1

DESTRUCTION D'ARMURE

Cet effet ôte une certaine valeur à l'Indice de Protection du défenseur, indiquée dans la colonne « Réduction » du tableau. Les techniques le possédant s'ajoutent à toute autre diminution d'IP de l'attaque, telle qualité ou pouvoirs spéciaux de monstre. Par exemple, une technique avec Réduction de -4 IP effectuée avec une arme de qualité +10, ôterait de l'armure du défenseur un total de 6 points d'IP. Le niveau de Réduction « sans armure » fait que l'attaque ignore automatiquement l'IP de l'armure de son rival, aussi élevé soit-il. Dans le cas où une technique ayant ces caractéristiques serait arrêtée par un bouclier surnaturel, chaque point de Réduction augmente de +10 les Dégâts provoqués par l'attaque au bouclier, alors que Sans armures l'accroît de 200 points.

Réduction	1 ^o	2 ^o	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
-1 IP	1	2	5	1	2	4	
-2 IP	2	4	5	1	2	4	
-3 IP	3	5	10	2	4	7	
-4 IP	4	6	10	2	4	7	
-5 IP	5	8	15	3	6	11	2
-6 IP	6	9	20	3	6	11	2
-7 IP	8	11	25	4	8	14	2
-8 IP	10	13	30	5	10	18	3
Sans armure	12	15	40	6	12	21	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque

Car. Optimale : Force

Éléments : Feu, Obscurité

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Pouvoir +1, Volonté +2



Griever, Chevalier
du Septième Ciel

ARMURE

Cet effet permet au personnage d'augmenter son Indice de Protection pendant tout un round. Il peut être associé à toute autre armure comme couche supplémentaire, mais ne cause pas de malus spéciaux à l'Initiative. Par exemple, quelqu'un possède une armure lui donnant IP 6 et utilise une technique lui offrant IP 4, la protection de son armure naturelle passerait à IP 8 sans pour autant subir aucun malus supplémentaire. La protection fonctionne contre tous les types d'attaque, y compris ceux d'Énergie.

IP	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
1	1	2	5	1	2	4	
2	2	4	5	1	2	4	
3	4	6	10	2	4	7	
4	6	9	15	2	4	7	
5	8	11	20	3	6	11	2
6	10	13	25	3	6	11	2
7	12	15	30	4	8	14	3
8	14	18	40	5	10	18	3

Type : Round

Catégorie : Défense

Car. Optimale : Constitution

Éléments : Eau, Lumière, Terre

Car. Optionnelles : Agilité +3, Force +2, Pouvoir +1, Volonté +2

Avantage optionnel : Non modifiable

Cet avantage fait que l'Indice de Protection obtenu par le personnage ne peut pas être modifié au moyen d'armes de qualité, de compétences de monstres ou d'autres techniques de Ki. S'il fait face à une attaque ignorant complètement l'armure du défenseur, l'IP sera réduite de moitié (en arrondissant vers le haut) au lieu d'être annulée.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Non modifiable	+4	15	2	4	7

Désavantage optionnel : Armure physique

Ce désavantage fait que l'Indice de Protection reçu par le personnage est uniquement à caractère physique et n'offre aucune protection contre les attaques basées sur l'Énergie. Cela signifie que la technique augmentera normalement l'IP du personnage, sauf face à une attaque basée sur l'Énergie (augmentation 0).

Désavantage	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Armure Physique	-1	-5	-	-	-

Désavantage optionnel : Lenteur

Bien que la protection du personnage augmente énormément lorsqu'il utilise la technique, cette dernière diminue également sa vitesse et sa capacité de réaction. Peut-être que son corps sera changé en pierre, ou que des plaques de métal surgissent autour de lui, l'empêchant de bouger en toute liberté. Quelle qu'en soit la raison, le personnage subit un -1 en Mouvement et un -5 en Initiative pour chaque point d'IP donné par la technique. Ce malus ne peut réduire le Mouvement du personnage en dessous de la moitié de sa valeur originelle.

Désavantage	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Lenteur	-1	-10	-	-	-

Une technique ayant ce désavantage et donnant IP 5 causerait un malus de -5 en Mouvement et de -25 en Initiative.



Effets d'augmentation

Cette section regroupe tous les effets spéciaux permettant au personnage d'accroître d'une manière ou d'une autre certaines de ses compétences ou résistances.

MOUVEMENT ACCRU

Le personnage reçoit un bonus en Mouvement pendant le round, même si pour des valeurs supérieures à 13 il n'augmente que d'un point pour deux de bonus. Cet effet ne demande pas au personnage de posséder Surhumanité ou Zen pour se déplacer à des vitesses données par des Mouvements supérieurs à 10. Quelqu'un qui esquive peut lier cet effet à une technique de défense pour annuler les malus d'une attaque de zone.

Bonus	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	10	2	4	7	
+3	4	6	15	3	6	11	
+4	6	9	20	4	8	14	2
+5	8	11	25	5	10	18	3

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Agilité

Éléments : Air, Feu, Lumière

Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +2, Pouvoir +3, Volonté +3

Un personnage ayant Mouvement 11 emploie une technique du Ki lui offrant une augmentation de Mouvement de +4. Avec les deux premiers points du bonus, il atteint Mouvement 15, mais avec les deux autres il ne monte que jusqu'à 14.

COMPÉTENCE ACCRUE

Cet effet donne un bonus à l'une des compétences secondaires du champ Athlétique ou Vital, d'une quantité indiquée dans la colonne « Bonus » de la table suivante. Dans le cas où le personnage possède ou acquiert, grâce à une technique ayant cet effet, une valeur supérieure à 200 dans la compétence, le reste du bonus est réduit de moitié. Par exemple, si un personnage ayant Athlétisme 180 utilise une technique qui lui donne +100, il n'augmentera sa compétence que jusqu'à 280. Lorsque l'on crée la technique, il faut décider quelle compétence en particulier sera augmentée.

Bonus	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+25	2	4	5	1	2	4	
+50	4	6	5	2	4	7	
+75	6	9	10	3	6	11	2
+100	9	12	15	4	8	14	2
+125	12	15	20	5	10	18	3
+150	15	19	25	6	12	21	3

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Constitution

Éléments : Eau, Lumière, Terre

Car. Optionnelles : Agilité +2, Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +1

CAPACITÉ ACCRUE

Offre un bonus à l'une des caractéristiques du personnage lorsqu'il effectue tout test opposé de caractéristiques, comme par exemple ceux dus à des manœuvres de Désarmement et d'Immobilisation. N'oubliez pas que ce bonus n'est pas réel : un individu n'augmente pas sa force ou sa compétence grâce à cet effet et il ne rapporte de bénéfice que pour la réalisation des tests. Chaque effet accroît seulement une caractéristique en particulier qui doit être choisie lors de la création de la technique. La caractéristique optimale de cet effet est variable, étant la même que celle modifiée.



Bonus	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	4	6	5	3	6	11	
+4	6	9	10	4	8	14	
+5	8	11	15	5	10	18	2
+6	10	13	20	6	12	21	2
+7	12	15	25	7	14	25	3
+8	14	18	30	8	16	28	3

Type : Action **Catégorie :** Variable

Car. Optimale : Variable

Éléments : Eau, Feu, Obscurité

Car. Optionnelles : Constitution +1, Pouvoir +1, Volonté +1

RÉSISTANCE PHYSIQUE ACCRUE

Offre un bonus à la Résistance Physique (RPhy) du personnage, contre tout type d'effet, durant tout le round.

Bonus en RPhy	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14	25	3
+100	18	22	40	8	16	28	3

Type : Round **Catégorie :** Variable

Car. Optimale : Constitution

Éléments : Eau, Lumière, Terre

Car. Optionnelles : Dextérité +3, Force +2, Pouvoir +1, Volonté +1

Avantage optionnel : Autres augmentations

Cet avantage permet au personnage d'appliquer le bonus à d'autres Résistances à caractère physique.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
RMal	+1	5	1	2	4
RPoi	+1	5	1	2	4

RMal : Le bonus peut également s'appliquer à sa Résistance contre les Maladies (RMal).

RPoi : Le bonus peut également s'appliquer à sa Résistance contre les Poisons (RPoi).

RÉSISTANCE MYSTIQUE ACCRUE

Offre un bonus à la Résistance Mystique (RMys) du personnage, contre tout type d'effet, durant tout le round.

Bonus en RMys	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14	25	3
+100	18	22	40	8	16	28	3

Type : Round **Catégorie :** Variable

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Air, Feu, Lumière

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +2, Volonté +1

RÉSISTANCE PSYCHIQUE ACCRUE

Offre un bonus à la Résistance Psychique (RPsy) du personnage, contre tout type d'effet, durant tout le round.

Bonus en RPsy	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14	25	3
+100	18	22	40	8	16	28	3

Type : Round **Catégorie :** Variable

Car. Optimale : Volonté

Éléments : Air, Eau, Lumière

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +2, Pouvoir +1

COMPÉTENCES DE PERCEPTION

Ces effets offrent au personnage certaines capacités spéciales liées à sa perception. Chaque entrée du tableau correspond à un effet différent. Comme règle spéciale, on peut employer plusieurs effets de compétences perceptives dans une même technique, en ajoutant à chaque fois leur coût respectif.

Comp. de perception	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Vision Nocturne	2	4	5	1	2	4	
Vision Radiale	4	6	10	2	4	7	
Vision Spirituelle	3	5	5	1	2	4	
Vision de la magie	3	5	5	1	2	4	
Vision des matrices	3	5	5	1	2	4	
Voir le surnaturel	5	8	15	2	4	7	
Voir réellement	8	11	25	2	4	7	2

Type : Round **Catégorie :** Variable

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Eau, Air, Lumière

Car. Optionnelles : Agilité +4, Constitution +4, Dextérité +4, Volonté +1

Vision Nocturne : le personnage peut voir dans l'obscurité naturelle sans aucun malus ou, au cas où il s'agirait d'une quelconque sorte d'obscurité surnaturelle, les malus reçus sont réduits de moitié.

Vision Radiale : permet de voir avec un angle de trois cent soixante degrés. Le personnage ne subit pas de malus en perception à cause d'angles morts ou de positionnement.

Vision Spirituelle : rend temporairement capable de voir des formes spirituelles invisibles pour l'œil humain.

Vision de la magie : le personnage peut percevoir les fibres de la magie comme un individu possédant le Don mystique.

Vision des matrices : rend capable de voir les matrices psychiques.

Voir le surnaturel : équivalent de l'avantage du même nom obtenu avec des Points de Création, décrit dans le **Livre de Base**.

Voir réellement : comme le précédent, sauf que le personnage peut voir la véritable nature des choses, de même que leurs liens élémentaires. Par conséquent, quelqu'un ayant activé cet effet peut appliquer un bonus de +40 à toute Résistance Psychique ou Mystique liée à des illusions de nature visuelle.





Edissa lançant une attaque électrique

Effets variés

Cette section recueille tous les effets de nature variée n'ayant pas leur place dans les autres.

ATTAQUE POUVANT AFFECTER L'ÉNERGIE

L'attaque est capable de causer des dégâts à l'énergie, quelle que soit la Présence demandée pour toucher l'adversaire. Si le personnage est en soi capable de blesser l'Énergie, que ce soit de par ses propres compétences ou parce qu'il emploie une arme de type surnaturelle, le volume de pouvoir donné par cet effet augmente de 10 points les Dégâts de la technique.

Attaque	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
Toucher énergie	1	2	5	1	2	4	

Type : Action

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Feu, Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +3, Volonté +1

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

L'attaque a des propriétés élémentaires qui accentuent ses effets contre les créatures particulièrement vulnérables à l'élément en question. Il est nécessaire de choisir sur quel élément en particulier elle sera basée. Si c'est le Feu, il s'agira d'une attaque de CHAleur, si c'est l'Air, se sera ÉLectricité, ou FROId pour l'Eau. Les attaques de Terre peuvent choisir de frapper comme un coup CONtondant, PERforant ou TRAnchant. Dans le cas où le personnage est capable d'effectuer une attaque élémentaire de lui-même (grâce à ses compétences ou parce qu'il emploie une arme spéciale), le volume d'énergie augmente de 10 points les Dégâts de la technique.

Attaque	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
Élémentaire	2	4	5	1	2	4	

Type : Round

Catégorie : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Variable

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +3, Volonté +1

ARMES PHYSIQUES DE KI

Cet effet crée, en utilisant le Ki, une arme physique dont la qualité dépend du nombre de points investis, ainsi que cela est indiqué dans la colonne « Qualité » du tableau. Elles attaquent sur l'IP naturelle de l'objet imité. On ne peut créer de projectiles, mais une arme capable d'en lancer, oui. Naturellement, l'arme disparaît lorsque la technique s'achève. En définissant la technique, on précisera quelle arme est créée.

Qualité	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
+0	2	4	5	1	2	4	
+5	4	6	5	1	2	4	
+10	6	9	10	2	4	7	
+15	8	11	15	3	6	11	2
+20	10	13	20	4	8	14	3

Type : Round

Catégorie : Variable

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Lumière, Obscurité, Terre

Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Force +2, Volonté +1



Avantage optionnel : Projectiles

Si on crée des armes à projectiles, des munitions illimitées de la même qualité se forment également.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Arme à projectiles	+2	10	1	2	4

Avantage optionnel : Armes supplémentaires

En utilisant la même technique, le personnage peut créer plus d'une arme à la fois, faisant par exemple apparaître deux épées de qualité identique au lieu d'une seule. Le nombre maximum d'objets pouvant être créés est déterminé par le niveau d'avantage choisi.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
1 arme supplémentaire	+1	5	1	2	4
De 2 à 3 armes supplémentaires	+2	10	2	4	7
De 4 à 10 armes supplémentaires	+4	15	3	6	11
Illimitées	+6	20	4	8	14

ATTAQUE SURNATURELLE

Une technique d'attaque avec cet effet est pure Énergie et est, par conséquent, immatérielle par nature. Pour cette raison, non seulement elle est capable d'attaquer sur le Mode Énergie, mais en plus, de par son caractère surnaturel, elle ne peut être parée que si le défenseur peut bloquer des attaques d'Énergie. Les armes normales n'offrent donc aucune défense, même si la technique peut être esquivée normalement.

Attaque	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Énergie	5	8	10	1	2	4	

Type : Action Catégorie : Attaque
Car. Optimale : Pouvoir Éléments : Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +3, Volonté +1

ABSORPTION DE KI

Cet effet permet à son utilisateur d'absorber une partie ou tout le Ki d'une technique offensive dirigée contre lui. Pour ce faire, il est nécessaire d'obtenir une défense permettant une contre-attaque (le simple fait de ne pas subir de dégâts n'est pas considéré comme suffisant). S'il réussit, le personnage capte automatiquement une partie des points de Ki dépensés par son opposant lors de la réalisation de sa technique et les ajoute à sa propre réserve. La limite de points qu'il peut absorber est déterminée par le potentiel de cet effet. Ainsi, dans le cas d'une technique offensive dont la valeur totale est de 12 points de Ki, si l'Absorption est limitée « jusqu'à 5 », les 7 points restants sont laissés de côté. Bien entendu, cela ne permet pas d'absorber plus que la réserve maximale de Ki du personnage. Les points absorbés peuvent être distribués parmi les caractéristiques de Ki comme souhaité, si l'on n'emploie pas les règles d'Unification des points de Ki.

Valeur maximale	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Jusqu'à 5	1	2	5	1	2	4	
Jusqu'à 10	2	4	10	2	4	7	
Jusqu'à 15	4	6	15	3	6	11	2
Jusqu'à 20	6	9	20	4	8	14	2
Jusqu'à 25	8	11	25	6	12	21	2
Sans limite	10	13	30	8	16	28	3

Type : Action Catégorie : Défense
Car. Optimale : Pouvoir Éléments : Eau, Air, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +3, Dextérité +4, Force +3, Volonté +1



TECHNIQUES D'IMMOBILISATION MAINTENUES

Il est possible d'utiliser une technique d'Immobilisation maintenue pour paralyser un adversaire. Dans ce cas, le personnage peut continuer d'employer la valeur de caractéristique de la technique lors des tests afin d'éviter que son opposant ne s'échappe. Cependant, le simple fait que la technique ne soit pas maintenue ne signifie par pour autant que l'individu paralysé puisse se libérer immédiatement. Simplement, le personnage emploiera désormais ses propres valeurs de Dextérité et Force s'il souhaite maintenir la prise.

IMMOBILISATION

Lorsqu'il lance l'attaque, le personnage peut faire une Immobilisation contre son adversaire. On utilise exactement les mêmes règles que pour la manœuvre d'Immobilisation, bien que l'attaquant ne subisse aucun malus à sa compétence. Au lieu d'employer sa Dextérité ou sa Force, le combattant se sert de la valeur indiquée dans la colonne « Immobilisation » du tableau ci-dessous.

Immobilisation	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
4	2	4	5	1	2	4	
6	3	5	10	2	4	7	
8	4	6	10	3	6	11	
10	5	8	15	4	8	14	
12	6	9	20	5	10	18	
14	8	11	25	6	12	21	2
16	10	13	30	7	14	25	2
18	14	18	35	8	16	28	3
20	18	22	40	10	20	35	3

Type : Acción **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Terre
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +1, Pouvoir +2, Volonté +2

Avantage supplémentaire : Immobilisation existentielle

Cette capacité fait que l'attaque d'Immobilisation attrape spirituellement les adversaires, au lieu de physiquement. Par conséquent, le défenseur n'utilise pas sa Force ou son Agilité pour effectuer le test, mais sa caractéristique de Pouvoir. Un individu capturé de cette manière ne peut pas se libérer de l'Immobilisation en utilisant un transport surnaturel.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Immobilisation existentielle	+1	5	1	2	4

CHOC PHYSIQUE

Cet effet permet à la technique, bien que physique, d'être utilisée pour contrer une décharge d'énergie comme s'il s'agissait d'une attaque à distance. Elle applique donc les règles de Choc de Sorts décrites dans le **Tableau 54 du Livre de Base**. Un personnage peut par exemple employer sa technique d'attaque pour arrêter une décharge lancée contre lui.

Choc	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Choc	1	2	5	1	2	4	1

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Eau, Lumière, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +1, Dextérité +3, Force +1, Volonté +1

ENCAISSEMENT

Le personnage peut agir durant le round comme une créature à Encaissement. Il possède un IP naturel de 4 qui s'ajoute comme une couche supplémentaire à toute autre protection. Cet avantage ajoute en plus une quantité à ses points de vie qu'il perdra avant d'ôter des dégâts à ses propres PV. Ces points sont totalement fictifs, tel un « écran d'énergie » généré par le Ki du personnage, et ne pourront donc en aucun cas être employés comme sacrifice, magique ou de Ki, pour accroître les capacités du personnage. Dans le cas où la technique serait maintenue, les points de vie perdus ne seront pas régénérés automatiquement à la fin du round.

PV	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
100	2	4	5	1	2	4	
200	3	5	5	1	2	4	
300	4	6	10	2	4	7	
400	5	8	15	3	6	11	
600	8	11	20	4	8	14	
800	12	15	25	5	10	18	
1.000	14	18	30	8	16	28	2
1.200	18	22	35	10	20	35	2
1.500	22	26	40	12	24	42	3

Type : Round **Catégorie :** Défense
Car. Optimale : Constitution **Éléments :** Terre
Car. Optionnelles : Dextérité +3, Force +3, Pouvoir +3, Volonté +1

Avantage optionnel : Régénération

Si l'effet d'Encaissement est gardé actif d'une manière ou d'une autre (que ce soit par maintien ou par soutien), le personnage récupère à la fin du round une certaine quantité des points de vie supplémentaires offerts par celui-ci. La quantité exacte dépend de la valeur de l'avantage : par exemple, si l'on choisit Régénération 100, on récupérera au début du round 100 des points de vie perdus.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Régénération 100	+1	5	1	2	4
Régénération 250	+2	10	2	4	7
Régénération 500	+4	15	3	6	11

MIRAGE

Le personnage crée des illusions de lui-même qu'il contrôle parfaitement. Ces images peuvent effectuer toute action souhaitée par leur maître, y compris attaquer séparément. Bien entendu, elles ne sont pas réelles, et tout individu capable de détecter l'Énergie ou de voir à travers les illusions découvrira immédiatement leur inexistance. Le nombre d'êtres créés est indiqué dans la colonne « Mirages » du tableau ci-dessous.

Mirages	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
1	1	2	5	1	2	4	
2	2	4	5	2	4	7	
4	4	6	10	3	6	11	
6	6	9	10	4	8	14	
10	8	11	15	6	12	21	2
15	10	13	20	8	16	28	2
20	12	15	25	10	20	35	2
25	14	18	30	12	24	42	3

Type : Round **Catégorie :** Variable
Car. Optimale : Volonté **Éléments :** Eau, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Dextérité +3, Constitution +3, Pouvoir +1

Avantage optionnel : Non-détection

Cet avantage permet de cacher la fausseté des images illusoires à ceux qui tentent de les détecter au moyen de pouvoirs du Ki. S'ils veulent le faire, ils devront réussir avec leur Détection à dépasser la difficulté indiquée par l'avantage.

Option	Coût	DI	Maint	SMi	SMa	Nv
Moyenne	+1	5	1	2	4	
Difficile	+2	10	1	2	4	
Très Difficile	+3	10	2	4	7	
Absurde	+4	15	2	4	7	
Presque Impossible	+5	15	3	6	11	
Impossible	+6	20	3	6	11	2
Surhumain	+7	20	4	8	14	2
Zen	+8	30	4	8	14	3

Avantage optionnel : Modification d'apparence

Le personnage peut modifier à volonté l'apparence des illusions, au lieu qu'elles soient obligatoirement identiques à leur créateur. Leur aspect est déterminé à la création de la technique, et il ne pourra plus être modifié ensuite. Le personnage peut créer pratiquement n'importe quoi (même des créatures non humaines), du moment que sa taille n'est pas dix fois supérieure ou inférieure à la sienne.

Option	Coût	DI	Maint	SMi	SMa
Modification d'apparence	+2	10	2	4	7



Cenette transperçant le bouclier créé par Harod

Avantage optionnel : Illusions fantomatiques

Les illusions appliquent les règles des Sorts Fantomatiques, ce qui permet de causer des Dégâts fictifs aux individus qui ne sont pas conscients de leur inexistance. Si un personnage se rend compte qu'elles ne sont pas réelles et le déclare ouvertement, il cesse d'être victime de cette capacité. Pour que l'illusion soit capable de toucher ses adversaires, ces derniers doivent rater un test de RPsy, déterminé par la difficulté choisie, dans le tableau ci-dessous.

Option	Coût	DI	Maint	SMi	SMa
RPsy 140	+3	10	2	4	7
RPsy 180	+4	15	3	6	11
RPsy 240	+6	20	4	8	14

BOUCLIER D'ÉNERGIE

Permet au personnage de créer un bouclier d'énergie avec lequel se défendre pendant le round. Le bouclier utilise la Parade ou l'Esquive du personnage comme défense, suivant les mêmes règles que les boucliers magiques et psychiques. Ses points de vie sont indiqués dans la colonne « Résistance » du tableau et il bénéficie d'un Seuil d'Invulnérabilité de 40. Si un Bouclier d'énergie est associé à un effet qui augmente la défense du personnage, le bonus de ce dernier est ajouté à tous les tests de défense effectués durant le round en employant le bouclier en question. Dans le cas où un bouclier d'Énergie serait maintenu, il ne récupère pas automatiquement tous ses points de vie à la fin du round, mais conserve tous les Dégâts qu'il a pu subir.

Résistance	1 ^{er}	2 ^{ème}	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
100	2	4	5	1	2	4	
200	3	5	5	1	2	4	
300	4	6	10	2	4	7	
400	5	8	15	3	6	11	
500	8	11	20	4	8	14	
800	12	15	25	5	10	18	2
1.000	14	18	30	8	16	28	2
1.250	18	22	35	10	20	35	2
1.500	22	26	40	12	24	42	3
2.000	26	32	45	14	28	49	3

Type : Round Catégorie : Défense
Car. Optimale : Pouvoir Éléments : Eau, Lumière
Car. Optionnelles : Agilité +3, Constitution +2, Dextérité +3, Force +2

Avantage optionnel : Régénération

Avec cet avantage, si le bouclier fait partie d'une technique maintenue ou soutenue, il récupère une certaine quantité de points de vie à la fin du round. La somme exacte dépend de la valeur de l'avantage : si l'on choisit par exemple Régénération 250, le bouclier récupérera au début de chaque round 250 points de vie perdus.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMa
Régénération 100	+1	5	1	2	4
Régénération 250	+2	10	2	4	7
Régénération 500	+4	15	3	6	11

ÉTAT SURNATUREL

Lie une sorte d'état surnaturel à une technique du personnage, permettant à celui qui la réalise de toucher ses adversaires de manière très diverse. Pour construire un effet d'État surnaturel, il est nécessaire de manier plusieurs éléments. En premier lieu, il faut choisir une valeur de Résistance dans la liste suivante ou, ce qui revient au même, la difficulté de la RPhy que les victimes devront dépasser pour en éviter les conséquences. Il faut ensuite déterminer l'état (ou les états) auquel sera soumis le rival, en utilisant l'avantage État supplémentaire. On fera ensuite la même chose avec l'avantage Condition prédéterminée,

ce qui définira les circonstances nécessaires pour que les cibles de la technique soient ou non touchées par elle. Finalement, dans le cas où la condition a un effet de zone, il faudra choisir également ses dimensions dans la section Distance. Contrairement à d'autres avantages optionnels, aucun des trois champs cités n'a de coût de maintien ou de soutien : ils sont compris dans la valeur intrinsèque de l'effet de base de la technique.

Résistance	1 ^{re}	2 ^{de}	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
40	1	2	5	1	2	4	
60	2	4	5	1	2	4	
80	3	5	10	2	4	7	
100	5	8	15	3	6	11	
120	6	9	20	4	8	14	
140	8	11	20	5	10	18	2
160	14	18	35	6	12	21	2
180	20	24	50	8	16	28	3
200	28	32	80	10	20	35	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Constitution +4, Dextérité +4, Force +4, Volonté +1

Avantage optionnel : État supplémentaire

Le choix de cet avantage est nécessaire pour faire fonctionner un effet d'États surnaturel. On peut acheter État supplémentaire plusieurs fois : on jettera les dés séparément comme des Résistances différentes. Chaque choix supplémentaire augmente de deux points le coût supplémentaire en Ki de l'avantage. Si donc on acquiert Malus à l'Action puis Cécité, le coût en Ki de ce dernier sera de +8 au lieu de +6. Si on choisit aussi ensuite Dégâts, son coût passera à +5, et ainsi de suite.

État	Coût	DI	Nv
Cécité	+6	15	
Coma	+14	40	2
Contrôle	+14	40	2
Dégâts	+1	5	
Double Dégâts	+5	10	
Douleur	+3	10	
Douleur Extrême	+6	15	
Absorption de vie	+8	15	2
Absorption de Ki	+8	20	
Fascination	+6	10	
Illusion	+7	10	
Illusion fantomatique	+11	20	
Illusion majeure	+9	15	
Inconscience	+12	35	2
Peur	+3	10	
Mort	+20	50	3
Paralysie partielle	+6	10	
Paralysie totale	+12	20	2
Malus à toutes les actions majeur	+4	5	
Malus à toutes les actions mineur	+1	5	
Réduction des caractéristiques	+5	15	
Réduction d'une caractéristique	+2	10	
Réduction de Rphy	+2	10	
Réduction de Rpsy	+2	10	
Terreur	+6	15	

Cécité : le personnage touché doit réussir sa Résistance ou il perdra le sens de la vue pendant une heure par tranche de 10 points d'échec. Si la différence est inférieure à 10, la durée de l'état se mesure en minutes.

Coma : la victime perd connaissance immédiatement pendant une heure par points d'échec à la RPhy demandée. On ne peut sortir de cet état d'aucune autre façon. Ne peut être choisi que pour des techniques de niveau deux ou trois.

Contrôle : la victime se retrouve sous la domination absolue de l'attaquant pendant une heure par tranche de 10 points d'échec à la RPhy demandée. Si on lui ordonne d'effectuer une action totalement contraire à sa condition, elle aura droit à une nouvelle Résistance de même difficulté, mais en utilisant cette fois-ci sa RPsy. Ne peut être choisi que pour des techniques de niveau deux ou trois.

Dégâts / Double Dégâts : le personnage subit une perte de points de vie égale à la valeur de l'échec de sa Résistance. Dans le cas des Double Dégâts, la valeur de la perte est égale au double de l'échec.

Douleur / Douleur extrême : s'il ne réussit pas le test de Résistance requis, le personnage subira de terribles douleurs durant un nombre de minutes égal au niveau d'échec. Les malus applicables sont -40 ou -80, selon qu'il s'agit de l'état Douleur ou Douleur extrême, respectivement.

Absorption de vie : ce pouvoir cause à la victime des Dégâts supplémentaires égale au niveau d'échec de la RPhy, mais permet en plus à l'attaquant d'absorber les points de vie perdus, afin de récupérer de ses propres blessures. À signaler que les points absorbés seront uniquement ceux qui proviennent de l'échec au test, pas de la totalité de l'attaque. Ne peut être choisi que pour des techniques de niveau deux ou trois.

Absorption de Ki : cette compétence provoque la perte d'une quantité de points de Ki égale au niveau d'échec de la RPhy, mais permet de plus à l'attaquant de les absorber pour remplir sa propre réserve de points. Les points sont absorbés des caractéristiques que décide par la victime et remplissent celles choisies par le personnage qui les reçoit (si l'on n'utilise pas les règles d'Unifications des points de Ki). Ne peut être choisi que pour des techniques de niveau deux ou trois.

Fascination : le personnage est momentanément étourdi, incapable d'effectuer une quelconque action active impliquant de la volonté. Il est parfaitement conscient de ce qui se passe autour de lui, mais se trouve dans un état semblable à l'hypnose qui l'empêche de se mouvoir librement. Cet état dure un nombre de minutes égal au niveau d'échec au test, mais le personnage peut refaire le jet à chaque fois que lui-même ou un être cher se retrouve en danger.

Illusion : si le personnage touché rate le test, l'attaquant peut modifier sa perception en lui faisant voir et entendre quelque chose qui n'est pas vraiment là. L'illusion est néanmoins réduite à un seul aspect, tel que « fabriquer » un ennemi fictif, rendre l'attaquant « invisible » ou faire croire à la victime que la pièce est en train de s'inonder. Cet état dure un nombre de minutes égal au niveau d'échec au test mais le personnage peut refaire son jet à chaque fois qu'il soupçonne qu'il est victime d'une tromperie. Dans le cas où l'illusion produit un opposant, ce dernier pourra attaquer au maximum avec la même compétence offensive que son créateur. Naturellement, rien n'est réel, et par conséquent aucun Dégâts n'est causé.

Illusion fantomatique : comme Illusion majeure, sauf qu'elle obéit aux mêmes règles que les Sorts Fantomatiques et peut donc causer des Dégâts fictifs aux victimes.

Illusion majeure : comme Illusion, sauf que le personnage peut faire voir et entendre toute chose imaginable. Il est même capable d'altérer complètement le monde qui l'entoure.

Inconscience : la victime de l'effet doit réussir sa Résistance ou perdre automatiquement connaissance et ne pas se réveiller, sauf conditions extrêmes (être plongée dans l'eau, recevoir une blessure sérieuse...). Elle restera inconsciente pendant une heure par tranche de 10 points d'échec. Si la différence est inférieure à 10, la durée de l'état se mesure en minutes.

Malus à toutes les actions mineur / majeur : cet état provoque un malus à toute action égal à la marge d'échec de la Résistance. Les malus sont annulés au rythme de 5 par round dans le cas de l'état mineur, et de 5 par heure pour le majeur.

Mort : cet état tue automatiquement le sujet qui rate le test. Ne peut être choisi que pour des techniques arcanes.



Paralysie partielle : la victime est soumise à l'état de Paralysie partielle pendant un nombre de rounds égal au niveau d'échec.

Paralysie totale : comme la précédente, mais elle est soumise à la Paralysie totale. Ne peut être choisi que pour des techniques de niveau deux ou trois.

Peur / Terreur : s'il ne réussit pas le test de Résistance correspondant, le personnage touché subira les effets de l'état de Peur ou de Terreur durant un nombre de minutes égal au niveau d'échec.

Réductions des caractéristiques : comme Réduction d'une caractéristique, sauf qu'il réduit l'ensemble des caractéristiques du personnage.

Réduction d'une caractéristique : il faut préciser quelle caractéristique sera diminuée avec cet effet. L'indice de réduction sera d'un point par tranche de 10 d'échec à la RPhy requise. La victime récupérera au rythme d'un point par heure.

Réduction de RPhy : réduit la RPhy de la victime d'une quantité égale au niveau d'échec au test. Les malus sont annulés au rythme de 5 points par heure.

Réduction de RPsy : réduit la RPsy de la victime d'une quantité égale au niveau d'échec au test. Les malus sont annulés au rythme de 5 points par heure.

Avantage optionnel : Condition prédéterminée

Le choix de cet avantage est obligatoire pour faire fonctionner un effet d'État, car il indique la condition nécessaire à son activation. On ne peut choisir qu'une seule condition dans la liste. Si l'on n'en prend aucune, on considère par défaut que la technique dépend de l'Attaque.

Condition	Coût	DI	Nv
Attaque	-	-	
Baiser	+1	10	
Contact physique	+2	5	
Contact visuel réciproque	+8	15	
Contact visuel (une cible)	+12	30	2
Contact visuel (plusieurs cibles)	+16	40	3
Par l'air	+20	50	3
Par le son (une cible)	+13	35	2
Par le son (plusieurs cibles)	+18	45	3
Par une surface	+12	30	2
Par toute surface	+18	45	3

Attaque : c'est la condition par défaut, celle employée par les techniques qui n'en précisent pas d'autres. Le personnage doit réussir une attaque qui inflige des Dégâts à son adversaire pour que celui-ci se voie obligé d'effectuer le test de Résistance pertinent. En cas d'échec, il subira l'état choisi. C'est la seule des conditions à devoir être liée à un effet d'Attaque de zone conventionnelle (c'est-à-dire une attaque touchant tous les adversaires dans une zone prédéterminée) au lieu d'utiliser l'avantage Distance de l'effet.

Baiser : c'est une version plus spécifique de la condition précédente, impliquant nécessairement un contact lèvres contre lèvres entre le personnage qui effectue la technique et son adversaire. Il se peut que, face à des créatures ou à des êtres sans bouches, le baiser fonctionne sur n'importe quelle partie du corps. Un personnage qui tente d'embrasser son adversaire au combat applique nécessairement un malus de -120 en Attaque.

Contact physique : cette condition implique un contact physique entre les deux adversaires. À chaque fois que celui qui effectue la technique pourra d'une manière ou d'une autre toucher le corps de son rival, même à travers des vêtements ou une armure, il l'obligera à effectuer un test de Résistance. En plein combat, cette condition nécessite une attaque à mains nues contre une IP 0 qui inflige des dégâts.

Contact visuel réciproque : il s'agit d'une condition automatique (c'est-à-dire qu'elle fonctionne sans échec possible) qui demande un contact visuel entre les deux adversaires. Ne serait-ce que pour un instant, leurs regards doivent se croiser pour que la cible de l'effet se voie obligée à effectuer un test de Résistance. Pour des raisons évidentes, on

ne peut toucher plus d'une seule personne. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet. Le Meneur de Jeu doit déterminer l'instant du contact visuel en question. Si un personnage combat en évitant à tout moment de fixer son regard sur les yeux de son ennemi, il applique nécessairement un -10 en Attaque et en Défense.

Contact visuel (une cible) : c'est une condition automatique. Elle demande à celui qui utilise la technique d'être capable de voir clairement son adversaire. À chaque fois qu'il se trouvera dans son champ de vision et qu'il n'existe de gêne d'aucune sorte (telles que l'obscurité, le brouillard, une couverture quelconque...), il sera obligé de faire un test de Résistance. Si le Meneur de Jeu considère qu'il y a eu contact visuel, mais pas suffisamment clair, le personnage touché pourra appliquer un bonus de +40 en Résistance. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet.

Contact visuel (plusieurs cibles) : comme la précédente, sauf qu'elle touche indifféremment tous les individus se trouvant dans le champ de vision du personnage. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet.

Par l'air : l'effet est propagé par l'air, ce qui fait que quiconque le respire se voit obligé à effectuer le test de Résistance correspondant. Par conséquent, les êtres qui ne respirent pas ou bien retiennent leur respiration ne sont pas affectés par la technique. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet.

Par le son (une cible) : cette condition demande au personnage d'émettre un son susceptible d'être entendu par la cible choisie. Cela peut être n'importe quoi : parler, crier, chanter... Par conséquent, l'individu effectuant la technique ne doit en rien être gêné pour produire des sons intelligibles, sinon la difficulté de la Résistance sera réduite de moitié (ou il sera même incapable de réaliser la technique). La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet. Un personnage qui réussirait à bloquer partiellement sa capacité auditive (par exemple en se couvrant les oreilles à temps, mais sans arrêter complètement le son) peut appliquer un bonus de +40 au test de RPhy. Naturellement, il n'y a aucun effet sur des opposants n'ayant aucune capacité auditive ou qui serait parvenus d'une manière ou d'une autre à annuler leur sens de l'ouïe.

Par le son (plusieurs cibles) : comme la précédente, sauf qu'elle touche indistinctement quiconque capable d'entendre le personnage à portée de l'effet. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet.

Par la surface : le pouvoir de la technique se transmet par la surface du sol, atteignant automatiquement quiconque serait en contact avec. Il ne touchera donc pas les cibles volantes ni les personnes qui, tant que dure la technique, éviteront le contact avec le sol. Cette condition n'a pas assez de pouvoir pour étendre son action à des éléments élevés (comme des tables ou des chaises), ni pour « monter » le long des murs ou des plafonds. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet. Un personnage tentant d'« esquiver » cet effet (c'est-à-dire qui connaît ou devine sa nature) peut essayer de le faire en appliquant un -60 à sa compétence si, au moment de l'activation, il n'y a pas de surface appropriée où s'appuyer.

Par toute surface : semblable à la précédente, mais la technique peut « monter » à travers d'éléments élevés, comme les chaises, les murs ou même le plafond. Par conséquent, toute personne se trouvant dans la zone d'influence de la technique n'y échappera pas si elle est en contact avec quelque chose. La portée de cet effet doit être déterminée par l'avantage Distance de l'effet. Un personnage tentant d'« esquiver » cet effet (c'est-à-dire qui connaît ou devine sa nature) peut essayer de le faire en appliquant un -80 à sa compétence.

Avantage optionnel : Distance de l'effet

Nombre des conditions de la section précédente ne couvrent qu'une distance déterminée. Pour savoir quelle est leur portée, il est nécessaire de choisir une distance dans la liste ci-dessous. Par exemple, une technique transmise par la surface qui aurait une portée de 100 mètres toucherait automatiquement toute personne en contact avec le sol ne se trouvant pas à plus de 100 mètres de celui qui l'utilise.



Une attaque qui provoque des impacts d'énergie

Distance	Coût	DI	Nv
1 mètre	+1	5	
5 mètres	+3	5	
10 mètres	+5	10	
25 mètres	+8	10	
50 mètres	+12	15	2
100 mètres	+15	20	2
150 mètres	+20	25	3
500 mètres	+25	30	3

IMPACT

Le personnage projette un puissant Impact sur son adversaire, un coup qui, en plus des Dégâts qu'il pourra causer naturellement, lance celui qui le reçoit à une énorme distance. Par conséquent, si la technique réussit à dépasser la défense de la cible de l'attaque (même si elle ne réussit pas à faire de Dégâts), le défenseur devra réussir un test avec sa propre Force contre la valeur de la caractéristique de l'Impact. En fonction de la valeur de l'échec de ce test, la distance à laquelle il sera projeté pourra être bien plus grande, comme indiqué dans le **Chapitre 2** de ce livre : **Règles de Combat Avancées**.

Impact	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
4	1	2	5	1	2	4	
6	2	4	5	2	4	7	
8	3	5	10	3	6	11	
10	4	6	10	4	8	14	
12	5	8	15	5	10	18	
14	6	9	20	6	12	21	2
16	8	11	25	7	14	25	2
18	10	13	30	8	16	28	3
20	12	15	35	10	20	35	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Force **Éléments :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Pouvoir +1, Volonté +1

Avantage ajouté : Attirer

Cet avantage permet d'utiliser la technique pour, au lieu de frapper la cible de l'attaque et la lancer au loin, l'attirer à distance de corps à corps s'il rate le test opposé de caractéristiques.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Attirer	+1	5	1	2	4

INTERRUPTION

Cet effet offre au personnage la capacité d'interrompre les techniques, sorts ou pouvoirs psychiques que la cible de l'attaque garderait actifs à ce moment. Si une attaque avec Interruption atteint avec succès un ennemi, celui se voit obligé de réussir un test de RPhy contre la valeur des Dégâts causés plus la quantité indiquée par l'effet de la technique. La première colonne du tableau indique la difficulté de la Résistance, mais le type d'annulation à laquelle il soumet son rival doit être choisi a posteriori parmi les avantages optionnels. Dans le cas d'être possédant l'Encaissement, la valeur de la difficulté de la RPhy est automatiquement divisée par cinq. Si un effet d'Interruption est uni au désavantage Dégâts réduits (aucuns Dégâts ou la moitié des dégâts), les Dégâts que l'attaque aurait théoriquement provoqués sont toujours comptés afin de déterminer la RPhy à dépasser.

RPhy de l'Interruption	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Dégâts	1	2	5	1	2	4	
Dégâts +20	2	4	10	2	4	7	
Dégâts +40	4	6	15	3	6	11	
Dégâts +60	6	9	20	4	8	14	
Dégâts +80	8	11	25	6	12	21	2
Dégâts +100	12	15	30	8	16	28	2
Dégâts +120	16	20	35	10	20	35	3

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Volonté **Éléments :** Eau, Air, Lumière
Car. Optionnelles : Constitution +3, Dextérité +3, Force +2, Pouvoir +1

Avantage optionnel : Type d'interruption

Le choix d'un type d'interruption est nécessaire pour faire fonctionner cet effet. On peut en prendre une, deux ou trois indifféremment, bien qu'il ne soit nécessaire de faire une RPhy que pour déterminer si l'interruption a lieu ou pas.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Ki	+2	5	1	2	4
Magie	+2	5	1	2	4
Compétences psychiques	+2	5	1	2	4

Ki : si le personnage attaqué rate son jet de RPhy, il perd toute quantité de Ki accumulée jusque là. Elle ne retourne pas à sa réserve de Ki : tout se passe comme s'il l'avait dépensée. De même, toutes ses techniques actives maintenues, soutenues ou en attente d'être lancées sont annulées.

Magie : en cas de test raté, l'attaque annule tout sort maintenu du personnage touché actif à ce moment.

Compétences psychiques : si l'échoue à la RPhy, le personnage atteint perd tout pouvoir psychique qu'il serait en train de maintenir comme Inné.

INTANGIBILITÉ

Le personnage et tout ce qu'il porte deviennent immatériels pendant tout le round. Il sera capable de traverser des objets solides et d'ignorer des attaques conventionnelles tant qu'elles ne sont pas basées sur l'Énergie. Il pourra par exemple passer au travers d'un mur non enchanté, de voir comment des centaines de flèches normales le transpercent, inoffensives, ou même se déplacer à travers d'autres individus. Son existence continue néanmoins d'obéir aux lois naturelles du monde : il ne « flottera » pas dans les airs et restera sur le sol qui le soutient. Le personnage ne peut redevenir matériel à l'intérieur d'un corps solide. Au moment où il cessera de maintenir la technique, il sera automatiquement expulsé vers la zone vide la plus proche.



Effet	1 ^e	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
Immatérialité	3	5	10	2	4	7	

Type : Round **Catégorie :** Variable
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Eau, Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Constitution +3, Dextérité +3, Force +3, Volonté +1

Avantage optionnel : Toucher les autres

Le personnage devient capable de toucher d'autres corps avec sa technique, rendant différents individus et objets momentanément intangibles. Il est possible d'atteindre une valeur maximale de Présence qui dépend directement de celle possédée par le personnage.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMa
Présence simple	+1	5	1	2	4
Présence étendue	+3	10	2	4	7

Présence simple : de cette façon, le personnage peut toucher une valeur totale de Présence égale à la sienne. Par exemple, quelqu'un possédant une Présence de 60 pourrait rendre immatériels deux individus de Présence 30.

Présence étendue : comme la précédente, sauf que le personnage peut toucher d'autres corps avec son intangibilité jusqu'à une valeur totale de cinq fois sa Présence.

Avantage optionnel : Fusion

Au lieu d'être automatiquement expulsé lorsqu'il cesse de maintenir la technique, le personnage peut se manifester à l'intérieur d'autres corps et leur causer de sérieux dégâts. Malheureusement, cette compétence est extrêmement dangereuse pour celui qui s'en sert, car on ne peut jamais savoir en toute certitude lequel des deux corps prédominera sur l'autre. Si le personnage (ou une partie de lui) parvient à se matérialiser à l'intérieur d'un autre individu ou d'un objet, il faudra jeter un D100 pour chacun des corps (sans jets ouverts) et ajouter le résultat à leur Présence de base. Celui qui a effectué la technique peut ajouter 20 points au résultat des dés, à cause de sa maîtrise supérieure de la fusion. Celui des deux corps qui obtiendra le résultat le plus élevé sera dominant, tandis que l'autre subira des Dégâts égaux à la différence entre les deux valeurs. Si les deux corps se retrouvent entièrement superposés lorsque la technique cesse d'être maintenue (c'est-à-dire que l'un est à l'intérieur de l'autre), les Dégâts font le quintuple de la différence. Du fait du caractère interne des blessures, tout Dégât causé de cette manière est automatiquement considéré comme critique.

Il ne faut pas oublier que la fusion n'implique pas nécessairement un contact complet entre les deux corps. Il serait par exemple possible au personnage effectuant la technique d'introduire sa main dans la poitrine d'un autre individu pour ensuite s'y solidifier. Dans ces circonstances, lorsque l'on détermine la localisation des critiques, le MJ doit concentrer les Dégâts uniquement sur les membres ou parties touchées.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMa
Fusion	+2	10	2	4	7

Lémures, qui est en train de maintenir une technique d'Intangibilité avec l'avantage Fusion, tente de matérialiser sa main à l'intérieur du bras d'un ennemi afin de l'obliger à lâcher son arme. Après avoir fait le jet d'attaque correspondant et passé la défense de son rival pour entrer en contact avec lui, Lémures lance un D100 (en ajoutant 20 points car c'est lui qui utilise la technique) et ajoute le résultat à sa Présence, pour un total de 115. Son adversaire fait la même chose, mais n'obtient qu'un total de 60. En tenant compte de la différence entre les deux valeurs, l'opposant de Lémures subit 55 points de Dégâts au bras, ce qui provoque un critique automatique.



Takanosuke sur le point d'utiliser sa Marque Œil du Vide

MARQUE

Cet effet permet au personnage de créer une marque sur un ennemi, ce qui fait qu'à partir de ce moment ses attaques perceront très facilement la garde de celui-ci. Pour fixer une marque sur quelqu'un, il faut réussir une attaque sur lui et obtenir un résultat avec dégâts. Dès lors, et jusqu'à ce qu'une heure maximum ne s'écoule (le temps que met l'effet à disparaître), le personnage obtient un bonus à toute attaque lancée contre cet adversaire. N'oubliez pas que la marque est une compétence qui ne lie que l'individu qui l'a posée à celui qui la reçoit. Le fait que quelqu'un soit marqué ne donne aucun bonus à d'autres opposants.

Attaque	1 ^e	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMa	Nv
Marque mineure	4	6	10	2	4	7	
Marque majeure	10	13	25	4	8	14	2

Type : Action **Catégorie :** Attaque
Car. Optimale : Pouvoir **Éléments :** Air, Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +3, Force +3, Volonté +1

Marque mineure : la marque mineure donne un bonus de +20 à toute attaque lancée par le personnage sur l'ennemi signalé.

Marque majeure : comme la précédente, sauf que le bonus est de +50.

Avantage optionnel : Permanence

Cet avantage prolonge la période d'activité de la marque.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Prolongée	+4	10	-	-	-
Éternelle	+10	30	2	4	7

Prolongée : la marque reste active durant un peu plus d'un mois.

Éternelle : la marque est là à vie.

CRITIQUE ACCRU

Dans le cas où l'attaque produit un critique, cet effet permet au combattant d'ajouter un bonus au jet pour en calculer le niveau. De même que dans les règles générales, si la valeur finale du critique dépasse 200, les points supplémentaires comptent pour moitié.

Critique	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	2	4	7	
+40	4	6	10	3	6	11	
+50	5	8	15	4	8	14	
+75	8	11	20	6	12	21	
+90	12	15	25	8	16	28	
+100	14	18	30	10	20	35	
+125	18	22	35	12	24	42	2
+150	22	26	40	14	28	49	2
+175	26	32	45	16	32	56	3
+200	30	36	50	18	36	63	3

Type : Action **Catégorie** : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Feu, Terre

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Force +1, Volonté +1

Avantage optionnel : Critique automatique

Cet avantage permet aux attaques lancées avec la technique de provoquer un critique automatique par le simple fait qu'elles causent des Dégâts, quelle que soit la quantité de points de vie perdus par l'adversaire. Dans le cas d'êtres à Encaissement, le critique n'est pas automatique, mais tout le corps de la créature est considéré comme étant un point faible.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Critique automatique	+8	30	4	8	14

CRITIQUE ACCRU COMPLET

Comme l'effet précédent, sauf qu'il donne un bonus au critique de toutes les attaques lancées par le personnage durant le round, même celles réussies avec une arme supplémentaire. La seule exception à cette règle est que le bonus n'est pas appliqué au critique des attaques dépendant d'autres techniques, sauf si elles ont toutes deux l'avantage Combinable.

Critique	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
+10	3	5	10	2	4	7	
+25	5	8	20	4	8	14	
+40	7	9	25	6	12	21	
+50	9	12	35	8	16	28	2
+75	12	15	50	10	20	35	2
+90	16	20	60	12	24	42	3
+100	18	22	65	14	28	49	3

Type : Round **Catégorie** : Attaque

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Feu, Terre

Car. Optionnelles : Constitution +2, Dextérité +2, Force +1, Volonté +1

Avantage optionnel : Critique automatique

Cet avantage agit de la même manière que l'avantage optionnel du même nom de l'effet Critique accru.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Critique automatique	+8	30	4	8	14

RÉFLÉCHIR L'ATTAQUE

Cet effet rend le sujet capable de retourner une attaque contre son lanceur s'il réussit une défense. Le retour se fait avec le même Résultat d'Attaque que l'agresseur, c'est-à-dire en utilisant le résultat final de son jet. Ce retour est considéré comme une contre-attaque : le personnage peut en plus rajouter le bonus en contre-attaque obtenu grâce à sa défense contre l'attaque renvoyée. Il est possible de réfléchir une attaque même si le personnage n'a plus d'actions offensives, vu que ce n'est pas vraiment lui qui attaque. Si cet effet s'ajoute à celui de Défenses supplémentaires, le personnage peut réfléchir plusieurs attaques par round (autant que les défenses effectuées). Cependant, les effets ésotériques liés à l'attaque ne sont pas renvoyés.

Effet	1 ^{er}	2 ^e	DI	Maint.	SMi	SMA	Nv
Réfléchir	12	15	30	8	16	28	2

Type : Action **Catégorie** : Défense

Car. Optimale : Pouvoir

Éléments : Eau, Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : Agilité +3, Dextérité +3, Force +2, Volonté +1

Avantage optionnel : Choix de la cible

Cet avantage permet de rediriger l'attaque réfléchie vers toute autre cible dans son rayon d'action, et pas seulement sur son lanceur.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Choix de la cible	+2	10	2	4	7

Avantage optionnel : Réfléchir effets ésotériques

En plus de ses Dégâts, l'attaque réfléchie garde tous ses effets surnaturels, même celles à caractère psychique ou magique. De même, on peut réfléchir des sorts animiques et des pouvoirs de nature semblable.

Option	Coût	DI	Maint.	SMi	SMA
Réfléchir compétences ésotériques	+4	20	1	2	4

DÉSAVANTAGES

Un personnage peut choisir d'imposer des désavantages à ses techniques. Cela signifie que, malgré les pouvoirs possédés par ses attaques, défenses ou effets spéciaux, ils possèdent également une sorte de faiblesse ou inconvénient. Il se peut que l'énergie de l'attaque affaiblisse son lanceur, ou bien qu'elle ne soit efficace que contre un type d'être précis. Pour une raison ou pour une autre, ces obstacles rendent la technique plus faible et, par conséquent, moins coûteuse. Lorsqu'un joueur souhaite choisir un désavantage pour une technique, celle-ci en réduit le coût en DI. Ainsi, par exemple, si quelqu'un décide que sa technique ne peut être utilisée que lorsqu'il reste à son personnage moins de la moitié de ses points de vie, il ôtera 10 points au coût total en DI. Le nombre de désavantages que peut avoir une technique équivaut à son niveau : les techniques basiques peuvent avoir un désavantage, les majeures deux et les arcanes jusqu'à trois. Quel que soit le nombre de désavantages choisis, il est impossible de réduire de plus de la moitié le DI original de la technique, ni de le situer en dessous de la valeur minimale permise par son niveau. Vous trouverez ci-dessous une liste de tous les désavantages existants.

Nous avons décidé de créer une technique dont le coût en DI est de 40 points. Comme cette valeur nous semble très élevée, nous cherchons un désavantage dans la liste et nous choisissons Sacrifice de caractéristiques, ce qui diminue son DI de 30 points. Étant donné que la valeur de base de la technique est de 40 DI, son coût ne peut descendre à moins de 20 (ce qui est également le coût minimal pour une technique de premier niveau).



ÉPUISEMENT

La technique a comme inconvénient d'épuiser le personnage qui l'effectue, en lui faisant perdre un certain nombre de points de Fatigue au moment de sa réalisation. Il est important de préciser que la Fatigue dépensée de cette façon ne donne aucun bonus : elle est utilisée pour la technique, sans pour autant donner de bonus à l'action. Cette dépense ne compte pas non plus dans la limite des points que le personnage peut dépenser par round. Ainsi, on pourrait investir librement de la Fatigue supplémentaire pour renforcer les actions jugées appropriées. Un personnage Infatigable ne peut utiliser une technique ayant ce désavantage.

Perte de fatigue	Réduction	Niveau
-2	-5 DI	
-4	-10 DI	
-6	-15 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

LIEN ÉLÉMENTAIRE

Ce désavantage oblige le créateur de la technique à choisir uniquement des effets proches d'un élément. Celui qui le choisit se verra également forcé à ce que les techniques de niveau supérieur appartenant au même arbre de techniques le possèdent aussi, créant ainsi un arbre de techniques élémentaires. Cela veut dire que, si quelqu'un le prend pour une technique de premier niveau, toutes celles de niveau deux et trois qui en dépendent devront également posséder ce désavantage.

Option	Réduction	Niveau
Vers un élément	-15 DI	
Vers deux éléments	-10 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

Vers un élément : les effets doivent être choisis parmi ceux proches d'un seul élément, par exemple uniquement des effets proches de l'Air.

Vers deux éléments : comme le précédent, sauf que l'on peut choisir des effets parmi ceux proches de deux éléments, par exemple uniquement des effets proches de l'Eau ou de la Lumière. Naturellement, on ne peut choisir ces deux désavantages conjointement.

ATTAQUE SPÉCIALISÉE

Ces désavantages modifient la nature d'une technique offensive, la rendant utile uniquement contre un type de défense précis. La technique n'aura donc aucun de ses effets spéciaux lorsqu'un personnage s'en défendra d'une manière différente à ce pourquoi elle est conçue. Si par exemple une technique donnant +100 en Attaque et doublant les Dégâts avait le désavantage Seulement contre parade, elle ne serait plus, contre quelqu'un qui Esquive, qu'une simple attaque sans aucune autre propriété. On ne peut choisir qu'une seule spécialisation par technique.

Spécialisation	Réduction	Niveau
Seulement contre parade	-10 DI	
Seulement contre esquive	-10 DI	
Seulement contre encaissement	-10 DI	

Catégorie : Attaque

Seulement contre parade : la technique ne fonctionne que contre quelqu'un utilisant sa Parade comme moyen de défense. Si votre adversaire esquive ou encaisse, elle n'est d'aucune utilité contre lui. Les boucliers surnaturels sont considérés comme une parade, et une technique ayant ce désavantage fonctionne contre eux.

Seulement contre esquive : comme la précédente, sauf qu'elle ne fonctionne que contre des adversaires esquivant l'attaque.

Seulement contre encaissement : comme les précédents, mais elle ne fonctionne que contre des créatures et des êtres utilisant les règles d'Encaissement.

LIÉE À UNE ARME

La technique est liée à une arme bien précise et celui qui veut l'effectuer est obligé de la brandir ou se verra incapable de l'utiliser. S'il ne l'a pas, la technique n'a tout simplement pas d'effet. Combat à mains nues ne compte pas comme une arme lorsque l'on choisit ce désavantage.

Lié à une arme	Réduction	Niveau
Liée à une arme (Générique)	-5 DI	
Liée à une arme (Unique)	-10 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

SITUATION LIMITE

Il s'agit d'une série de désavantages limitant l'usage des techniques à certaines conditions préétablies. Si elles ne sont pas remplies, le personnage est tout simplement incapable de les effectuer. En toute logique, on ne peut en choisir plus d'une par technique.

Situation	Réduction	Niveau
Moitié des PV	-10 DI	
Un quart des PV	-15 DI	
PV négatifs	-25 DI	2
Subir des dégâts	-10 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

Moitié des PV : la technique ne peut être utilisée que si les points de vie d'un personnage se réduisent à la moitié de leur total ou moins.

Un quart des PV : comme la précédente, sauf que pour effectuer la technique, les points de vie du personnage doivent être en dessous du quart de leur total.

PV négatifs : ce désavantage oblige le personnage à se retrouver avec des points de vie négatifs pour réaliser la technique. Il ne peut être utilisé que si on applique les règles optionnelles d'entre la vie et la mort, ou s'il s'agit d'un individu capable de rester conscient lorsque ses points de vie sont en dessous de zéro.

Subir des dégâts : le personnage peut uniquement effectuer la technique durant le round de combat immédiatement postérieur à celui où il a reçu plus de 10 points de dégâts effectifs. Ne s'applique pas aux créatures à Encaissement.

SITUATION DE COMBAT

Ce désavantage fait que la technique exige que la cible se trouve dans une position ou situation de combat précise. Elle n'aura donc d'effet que contre un adversaire se trouvant dans l'une des positions suivantes : renversé, immobilisé (par le personnage), de dos, surpris ou aveuglé. On peut reprendre ce désavantage et combiner plus d'une des conditions de la liste. Il sera par exemple possible de créer une technique pour un assassin ne pouvant être utilisée que lorsqu'il se trouve derrière un adversaire qui ne s'y attend pas, mêlant ainsi les situations de Dos et Surprise.

Situation	Réduction	Niveau
Situation	-5 DI	

Catégorie : Attaque

COMPLEXE

La technique est très compliquée à maîtriser et il est facile d'en perdre le contrôle. C'est pour cela que le combattant augmente de deux points son niveau de Maladresse lorsqu'il l'effectue. Le personnage commettra donc une Maladresse avec 5 ou moins (4 au cas où il serait maître dans la compétence utilisée).

Complexe	Réduction	Niveau
Complexe	-5 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

CONDITIONS

La technique possède une série de conditions précises qui doivent être remplies afin de l'activer. On peut généralement en choisir plus d'une, du moment qu'elles ne sont pas intimement liées. Par exemple, une technique de niveau deux pourrait avoir comme désavantages de ne pouvoir être effectuée que la nuit et sur la neige ou la glace.

Circonstance	Réduction	Niveau
Dégainer	-5 DI	
En vol	-5 DI	
En charge	-5 DI	
Monté	-5 DI	
Diurne	-10 DI	
Nocturne	-10 DI	
Terrain particulier	-10 DI	
À un moment précis	-20 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

Dégainer : le personnage est obligé de dégainer son arme, avec les malus que cela implique, au moment où il souhaite utiliser la technique. Pour que la technique puisse être employée, il faut que l'arme reste dans son fourreau durant un round.

En vol : la technique doit être réalisée par un personnage en train de voler et disposant d'un vaste espace pour manœuvrer.

En charge : pour effectuer la technique, le personnage doit être en train de courir vers son adversaire pendant au moins un round. Par conséquent, il n'est pas possible de l'utiliser s'il est déjà au corps à corps contre lui.

Monté : pour une raison quelconque, il faut être sur une monture pour utiliser correctement la technique.

Diurne : que ce soit parce que sa nature est liée au jour ou pour toute autre raison exceptionnelle, une technique possédant ce désavantage ne peut s'effectuer de nuit.

Nocturne : contrairement à la précédente, la technique ne peut être réalisée de jour.

Terrain particulier : la technique demande à celui qui va l'utiliser de se trouver sur un type de terrain particulier, tel une zone gelée, une surface volcanique couverte de lave, un désert, une grande plaine herbeuse... On ne peut l'utiliser en combinaison avec le désavantage Condition élémentaire si toutes deux possèdent le même élément naturel (par exemple feu dans une région volcanique).

À un moment précis : la technique ne peut être utilisée qu'à un moment précis de durée extrêmement limitée. Ce pourrait par exemple être les nuits de pleine lune, le moment où une horloge sonne les douze coups de minuit...

DÉGÂTS RÉDUITS

Ce désavantage réduit ou annule les Dégâts d'une technique. On ne peut l'utiliser qu'avec celles ayant des effets de catégorie attaque ou contre-attaque.

Option	Réduction	Niveau
Aucun Dégâts	-20 DI	
Moitié des Dégâts	-10 DI	

Catégorie : Attaque

Aucun Dégâts : cela signifie que l'attaque ne cause aucun Dégâts, quel que soit ce qu'indique la Table de Combat. Malgré tout, les effets ésotériques de la technique, eux, fonctionnent normalement du moment que l'impact aurait dû provoquer des Dégâts.

Moitié des Dégâts : comme la précédente, sauf que les Dégâts Finaux causés sont réduits de moitié. Les deux désavantages ne peuvent se combiner.



Aliss Tesstarrosa

DÉFENSE SPÉCIALISÉE

Ces désavantages modifient la nature d'une technique défensive, ce qui fait qu'elle n'apporte de bénéfice que face à un type d'attaque précis. On ne peut choisir qu'une spécialisation spécifique à une Défense.

Spécialisation	Réduction	Niveau
Seulement contre des attaques physiques	-5 DI	
Seulement contre des projectiles	-10 DI	
Seulement contre des techniques du Ki	-10 DI	
Seulement contre des sorts	-15 DI	
Seulement contre des pouvoirs psychiques	-15 DI	

Catégorie : Défense

Seulement contre des attaques physiques : la technique de Défense ne fonctionne que contre des attaques physiques lancées au corps à corps. Les attaques à distance, shorts ou capacités similaires, évitent automatiquement les effets spéciaux de la technique.

Seulement contre des projectiles : comme la précédente, sauf qu'elle fonctionne uniquement contre les projectiles et les attaques à distance, qu'elles soient physiques ou surnaturelles.



Seulement contre des techniques du Ki : la technique de Défense offre des bénéfices exclusivement lorsqu'on l'utilise pour contrecarrer une technique du Ki.

Seulement contre des sorts : la technique de Défense offre des bénéfices seulement lorsqu'elle est employée pour faire obstacle à des sorts ayant le personnage pour cible.

Seulement contre des pouvoirs psychiques : comme la précédente, mais elle ne fonctionne que contre des attaques basées sur des disciplines psychiques.

EXTERMINATEUR

Semblable à l'Attaque spécialisée, sauf par le fait que les techniques n'ont d'utilité que contre certaines créatures ou entités. Dans tout autre cas, la technique ne sera qu'une attaque conventionnelle sans aucun effet spécial.

Exterminateur	Réduction	Niveau
Contre des êtres humanoïdes	-5 DI	
Contre un type d'être en particulier	-10 DI	
Contre un être en particulier	-30 DI	2

Catégorie : Attaque

Contre des êtres humanoïdes : de par sa nature ou caractéristiques, l'attaque ne fonctionne que contre des adversaires dont la forme est humanoïde et dont la taille ne diffère pas trop de celui qui exécute la technique.

Contre un type d'être en particulier : la technique ne fonctionne que contre une sorte de créature précise, tel que les dragons, les élémentaires d'un type particulier, les êtres non morts...

Contre un être en particulier : elle ne fonctionne que contre une créature ou une entité unique et précise. Par exemple, s'il s'agissait d'une technique créée pour en finir avec l'Aeon Orochi, cette attaque ne pourrait être activée que contre lui.

EXCÈS D'ÉNERGIE

La technique a par nature un problème de conception, raison pour laquelle, après l'avoir effectuée, elle consomme une énorme quantité de Ki supplémentaire. Suite à sa réalisation, le personnage perd donc automatiquement une quantité de points de Ki égal au coût d'origine de la technique.

Option	Réduction	Niveau
Excès d'énergie	-15 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

PERTE DE L'ARME

Ce désavantage fait que, lorsque l'on effectue la technique, l'énergie accumulée détruit l'arme avec laquelle elle est portée. En toute logique, ce désavantage demande que la technique soit liée à l'usage d'une arme, que ce soit pour parer ou attaquer un adversaire. Parfois, certains artefacts particulièrement résistants ou puissants ne sont pas concernés par ce désavantage, auquel cas c'est le personnage qui subit les conséquences de la surcharge dans son propre corps, en perdant 100 points de vie.

Perte de l'arme	Réduction	Niveau
Perte de l'arme	-10 DI	

Catégorie : n'importe laquelle



MALUS À TOUTES LES ACTIONS

Ce désavantage fait que celui qui utilise la technique se retrouve momentanément affaibli, incapable d'utiliser pleinement ses capacités durant un court laps de temps. Par conséquent, quiconque réalise une technique de ce type subit un malus à toutes les actions à l'instant même où il la termine. Celui-ci est de nature spéciale et n'est pas éliminé par des compétences surnaturelles ou le Ki ; il diminue au rythme de 10 points par rond jusqu'à disparaître complètement.

Malus	Réduction	Niveau
-50	-10 DI	
-75	-15 DI	
-100	-20 DI	2
-125	-25 DI	2
-150	-30 DI	3

Catégorie : n'importe laquelle

PRÉDÉTERMINATION

Afin d'utiliser une technique prédéterminée, le personnage doit déclarer au préalable qu'il va accumuler du Ki. Lorsqu'il pourra l'effectuer, il faudra qu'il le fasse sans attendre ou bien il perdra tout le Ki accumulé. On ne peut choisir ce désavantage que pour des techniques de niveaux deux et trois. Dans le cas où le personnage serait capable de l'employer la technique prédéterminée en un round seulement, il devra attendre un de plus avant de le faire, car il doit toujours déclarer son usage un round à l'avance au moins.

Option	Réduction	Niveau
Prédétermination	-20 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

PRÉPARATION

En plus de l'Accumulation et de la dépense de Ki, le personnage doit préparer la technique qu'il va effectuer. Habituellement, il faut passer un certain temps à réaliser un kata, à se concentrer en silence ou tout autre chose imaginable qui pourrait être nécessaire. Sans cette condition, il est incapable de réaliser la technique. C'est le temps de préparation qui détermine le bonus en DI donné par le désavantage.

Préparation	Réduction	Niveau
1 minute	-10 DI	
1 heure	-15 DI	
1 jour	-25 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

CONDITIONS ÉLÉMENTAIRES

Il est nécessaire à celui qui utilise la technique d'être en contact ou proche d'une certaine quantité d'intensités d'un élément. Elle pourrait, par exemple, demander d'être en présence de feu pour se déclencher, ou de se trouver sur une surface couverte d'eau.

Option	Réduction	Niveau
Intensité majeure	-10 DI	
Intensité simple	-5 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

Intensité simple : afin qu'il soit possible de mener à bien la technique, il faut que celui qui l'emploie ait à sa portée un minimum de 2 intensités d'un élément précis, sans lesquelles son usage sera impossible. Dans le cas où on aurait également choisi un désavantage de Lien élémentaire, il sera obligatoire que les intensités choisies soient composées de cet élément.

Intensité majeure : comme la précédente, sauf qu'il faut 8 intensités ou plus d'un élément précis. Les deux désavantages ne peuvent être combinés.

SACRIFICE

La technique consume l'énergie vitale du personnage, lui faisant perdre une certaine quantité de points de vie à l'instant même où il la réalise. Tous les points de vie consommés de cette manière comptent comme un sacrifice lorsque l'on veut les récupérer.

Sacrifice	Réduction	Niveau
-25 PV	-5 DI	
-50 PV	-10 DI	
-75 PV	-15 DI	2
-100 PV	-20 DI	2
Complet	-25 DI	3

Catégorie : n'importe laquelle

-X PV : indique la quantité de points de vie que le personnage perd en exécutant la technique.

Complet : les points de vie du personnage tombent automatiquement à 0 en au moment où il effectue la technique. Naturellement, elle ne peut pas être réalisée si ceux-ci ont déjà une valeur négative.



Dein sacrifie sa propre vie afin de pouvoir utiliser son attaque finale

SACRIFICE DE CARACTÉRISTIQUES

La technique possède un terrible effet secondaire : elle absorbe une partie de son utilisateur à chaque fois qu'elle est utilisée. Le personnage perd donc un point d'une caractéristique particulière (choisie au moment où l'on crée la technique) à ce moment-là. Cette perte est permanente.

Sacrifice de caractéristique	Réduction	Niveau
Sacrifice de caractéristique	-30 DI	

Catégorie : N'importe laquelle

SANS DÉFENSE

La technique a un sérieux problème : celui qui l'emploie baisse alors totalement sa garde. Quand le personnage l'utilise, il est incapable de se défendre durant le même round (s'il l'a déjà fait, il ne pourra pas activer la technique). Elle ne peut être combinée avec la manœuvre Attaque totale, ni être effectuée par des créatures à Encaissement.

Sans défense	Réduction	Niveau
Sans défense	-15 DI	

Catégorie : Attaque

SURCHARGE

L'usage de la technique surcharge l'énergie du personnage, désactivant ses pouvoirs de la puissance intérieure pendant un court laps de temps. À chaque fois qu'il emploie cette technique, il est obligé d'attendre un certain nombre de rounds avant d'effectuer d'autres techniques du Ki.

Surcharge	Réduction	Niveau
Attente de 5 rounds	-5 DI	
Attente de 20 rounds	-10 DI	

Catégorie : n'importe laquelle

TECHNIQUE FINALE

Il s'agit du désavantage définitif que peut présenter une technique de combat, car elle détruit complètement son utilisateur immédiatement après activation. Dans le jeu, le personnage qui l'emploie meurt inévitablement à ce moment-là. Cette capacité ne peut être associée aux désavantages Sacrifice, Sacrifice de caractéristiques ou Utilisations limitées.

Technique finale	Réduction	Niveau
Technique finale	-55 DI	2

Catégorie : n'importe laquelle

TECHNIQUE MAINTENUE

Il faut, afin d'utiliser la technique, en maintenir une autre au préalable, choisie au moment de la création dans le répertoire du personnage. En fonction du niveau de la technique maintenue, le désavantage offre un modificateur différent au DI.

Technique maintenue	Réduction	Niveau
Technique de niveau 1	-5 DI	
Technique de niveau 2	-10 DI	2
Technique de niveau 3	-15 DI	3

Catégorie : n'importe laquelle

UTILISATIONS LIMITÉES

La technique est liée à une quelconque sorte de condition surnaturelle, ce qui empêche le personnage qui la connaît de l'utiliser de façon illimitée. Il existe donc un nombre maximum de fois où il peut le faire au cours de sa vie et, une fois ce taux atteint, il ne pourra plus jamais l'employer. Toute justification est valable : un étrange tatouage pourrait par exemple se dessiner peu à peu sur le corps de celui qui s'en sert et, une fois complet, la technique serait bloquée pour toujours (il pourrait au contraire s'effacer jusqu'à ce que son pouvoir soit épuisé).

Utilisations limitées	Réduction	Niveau
20 Utilisations	-10 DI	
10 Utilisations	-20 DI	
5 Utilisations	-25 DI	2
3 Utilisations	-30 DI	2
1 Utilisations	-40 DI	3

Catégorie : n'importe laquelle



CHAPITRE 6

HÉRITAGES DU SANG

Parfois, je ressens de la pitié pour tous ces incapables

Qui s'efforcent d'obtenir du pouvoir.

Ils ne comprendront jamais.

Tout leur travail, tous leurs combats sont sans importance.

Le véritable pouvoir est dans le sang.

Matthieu Gaul

Il y a des âges de cela, lorsque l'impossible cheminait à travers le monde et qu'il n'y avait aucune différence entre les contes de fées et la réalité, un petit nombre de gens développa des capacités qui échappaient à l'imagination des hommes. À plus d'un titre, ces individus firent un pas au-delà de l'évolution humaine, faisant changer leur corps et leur âme pour toujours. Les origines de ces dons furent aussi variées que leurs pouvoirs. Certains firent des pactes de sang avec des puissances ou des dieux oubliés, livrant en échange une partie de leur humanité. Certains naquirent d'unions impossibles, fils de mortels et d'entités qui n'auraient jamais dû descendre sur le monde. D'autres se créèrent tout simplement eux-mêmes.

Aujourd'hui encore, des siècles ou des millénaires plus tard, certains des descendants de ces personnes conservent une partie des ces incroyables capacités. Ce sont leurs héritiers, les Héritiers de leur Sang.

HÉRITAGES DU SANG

Les Héritages du Sang sont une catégorie spéciale d'avantages à laquelle les personnages peuvent accéder en utilisant leurs Points de Création. Ils sont en rapport avec des pouvoirs surnaturels que ces derniers possèdent de manière innée, avec les dons hérités d'âges passés. Pour les obtenir, le personnage doit tout simplement investir la quantité de Points de Création indiquée dans chacune des descriptions, comme s'il choisissait un avantage conventionnel. Ce faisant, néanmoins, on le considère automatiquement comme un Héritier et le personnage obtient un modificateur de niveau de +1 pour calculer son expérience, ainsi que cela est expliqué dans le **Chapitre 22 du Livre de Base**.

Il n'existe aucune limite au nombre d'Héritages que l'on peut choisir lors de la création d'un personnage. Cependant, contrairement à d'autres avantages communs, il n'est pas possible d'utiliser la règle optionnelle de Libéralisation des Points de Création afin d'obtenir des pouvoirs d'Héritage lorsqu'on change de niveau : vu que ce sont des capacités innées chez l'individu, on les possède à la naissance ou on n'y aura jamais accès.

Bien que les Héritages du Sang décrits ci-dessous se rapportent essentiellement aux êtres humains, l'accès à leurs pouvoirs ne leur est pas réservé. Des membres d'autres races, tels les Sylvaïns, les Daimahs ou les Duk'zarists partagent les mêmes chances d'être héritiers de ces avantages.

Bien que la majeure partie des Héritages de cette section soient liés à Gaïa, ils comprennent des éléments tellement génériques que l'on peut les extrapoler à tout autre monde. Les pouvoirs du Sang d'Orochi pourraient par exemple faire référence à ceux d'un métis de démon, tout comme le Sang d'Aeon aux pouvoirs de quelqu'un ayant des liens familiaux avec n'importe quelle divinité élémentaire. Il suffit de trouver la bonne justification.

POURQUOI UN
MODIFICATEUR DE NIVEAU ?

Bien qu'étant essentiellement humain, un Héritier du Sang possède un modificateur de niveau afin d'équilibrer les avantages supérieurs que lui offrent ces pouvoirs en comparaison avec les avantages conventionnels. Dans le cas contraire, il y aurait un léger déséquilibre par rapport à un personnage n'y ayant pas eu accès. Si le Meneur de Jeu le désire, il peut les compenser différemment : en augmentant de un le coût en Points de Création de chaque Héritage, au lieu d'appliquer un modificateur de niveau.

SANG D'AEON : LIEN ÉLÉMENTAIRE

Les Aeons, entités ancestrales dont le pouvoir a été comparé à celui de dieux par nombre de cultures, partagèrent autrefois une partie de leur essence avec un nombre limité de mortels. Les descendants de ces personnes sont encore en possession de certaines des qualités exceptionnelles de leurs ancêtres, ce qui fait d'eux des Héritiers du Sang. Cette section fait référence à des individus dont les pouvoirs proviennent des Aeons avec des liens élémentaires, même si à l'occasion les descendants d'un haut seigneur élémentaire peuvent avoir des capacités semblables. En choisissant cet avantage, le personnage décidera auquel d'entre eux il lie ses pouvoirs.

Coût : 1

AVANTAGES GÉNÉRAUX

Il existe une série d'avantages généraux qui, dans une plus ou moins large mesure, touchent tous les Héritiers du sang d'un Aeon élémentaire. Voici les plus courants :

• **Affinité Élémentaire** : les Héritiers d'un Aeon sont existentiellement attachés à l'élément auquel cet être est associé. Par conséquent, tout dégât reçu basé sur cet élément est réduit de moitié et ils appliquent un bonus de +20 à tous les tests de Résistance qui y sont liés d'une manière ou d'une autre. Ces avantages ne fonctionnent pas contre des effets causés par des entités dont la Gnose est très supérieure à celle du personnage, car leur essence élevée ignore les propriétés basiques données par le sang. De plus, grâce à la rétro-alimentation que produit son essence, l'Héritier accroit de 10 points les Dégâts de toute attaque fondée sur cet élément, que ce soit avec le Ki, la magie ou les pouvoirs psychiques. Les Aeons qui n'ont pas d'élément associé ne bénéficient pas de cet avantage.

• **Empathie avec un élément** : par son côté surnaturel, l'Héritier possède une grande facilité pour développer tout type de technique du Ki directement liée à l'élément auquel son sang est lié. Il réduit donc de 5 points le coût en DI de tout effet proche de cet élément compris dans une technique apprise ou développée par lui-même. Cet avantage ne compte pas pour les effets dont le coût est déjà de 5 points.

Si un Héritier de Kagutsuchi souhaitait développer une technique du Ki ayant deux effets proches du Feu (comme par exemple Attaque et Augmentation des Dégâts), elle lui coûterait 10 points de DI en moins.

Sang de Kagutsuchi (Feu)

Kagutsuchi, La Grande Bête des Flammes, est une entité ancestrale intrinsèquement liée aux Kami de Varja. On raconte qu'elle a jadis combattu aux côtés d'Amaterasu en personne contre l'Aeon Obscur Orochi. D'après les légendes, son feu pourrait purifier ou détruire à volonté tout ce qui se trouve à plusieurs kilomètres autour d'elle. Son apparence habituelle est celle d'un immense oiseau de flammes, des plumes duquel on dit que naquirent les phénix.

Ses Héritiers ne partagent pas nécessairement des traits communs, bien qu'un grand nombre d'entre eux soient généralement albinos et que leurs yeux brillent tels des braises incandescentes lorsqu'ils commencent à accumuler du Ki.

Avantages Généraux : Affinité Élémentaire (Feu), Empathie avec un Élément (Feu).

Sang de Boreas (Air)

Boreas, le Seigneur des Quatre Vents ou l'Oiseau Éternel, est un Aeon qui a été très souvent associé au Beryl Uriel et l'on dit aussi qu'il a des nombreux liens avec la culture sylvaine. Physiquement, on le représente généralement comme une sorte d'oiseau gigantesque avec des traits humains, toujours entouré de typhons. Sa puissance est telle que, d'un seul battement d'ailes, il est capable de soulever des tempêtes et des ouragans capables de pratiquement tout dévaster.

Les Héritiers de Boreas possèdent un point commun : lorsqu'ils commencent à accumuler du Ki, ils provoquent toujours de petits courants d'air qui leur tourbillonnent autour, formant même de minuscules tornades.

Avantages Généraux : Affinité Élémentaire (Air), Empathie avec un Élément (Air).



Tsubasa Kurokami,
Héritier de Kagutsuchi



Sang de Niflheim (Froid)

Niflheim, l'Esprit des Glaces Éternelles, est l'Aeon qui gouverne le froid et la glace. Contrairement à nombre de ses frères, ses manifestations dans l'antiquité sur la face de Gaïa furent vraiment rares, bien que son sang soit resté lié à un petit nombre d'élus à travers un pacte avec les chefs des tribus du nord. Les Héritiers de Niflheim sont les descendants de ces individus et dans leurs veines courent encore des fragments d'un tel pouvoir. On ignore quelle peut bien être la forme matérielle de l'Esprit des Glaces Éternelles, mais certains lui attribuent l'apparence d'une femme constituée de neige et de givre.

Les Héritiers de Niflheim ont généralement la peau pâle, les yeux clairs (bleus ou blancs, la plupart du temps) et les cheveux d'une teinte blanchâtre (ou même bleutée). Même s'il est plus fréquent que ce soit des femmes qui en héritent et non des hommes, les pouvoirs de ces derniers en tant qu'Héritiers sont parfois supérieurs.

Contrôle du Froid : le personnage possède un contrôle limité sur le froid qui lui donne la capacité de modifier légèrement la température autour de lui. Il peut à volonté faire descendre de 5 à 10 degrés tout ce qui se trouve à 20 mètres de lui.

Sentir les modifications environnementales : grâce aux pouvoirs de son sang, l'Héritier possède une capacité innée à sentir de façon approximative les changements de température autour de lui. Ainsi, en se concentrant durant plusieurs rounds (entre trois et quatre), il peut percevoir n'importe quelle source de chaleur ou de froid à cinquante mètres à la ronde environ. Cette compétence lui permet également de sentir la chaleur se dégageant d'un être vivant mais, dans ces cas-là, la victime peut résister à la localisation en réussissant un test de Résistance Physique contre 100.

Avantages Généraux : Affinité Élémentaire (Froid).

Sang de Rudraksha (Électricité)

Rudraksha, le Seigneur des Orages, est l'un des grands Aeons qui se sont manifestés sur Gaïa durant la guerre des Deva. Connue pour sa capacité de destruction quasi illimitée, la puissante entité décima des armées entières avant d'être temporairement confinée dans une enclave nommée le Temple des Orages. À cette époque-là, l'Aeon signa plusieurs pactes de sang avec nombre d'individus au pouvoir immense, leur cédant une partie de ses capacités surnaturelles. Les Héritiers du Sang qui existe actuellement sont les descendants de ces individus.

Le sang de Rudraksha est associé à l'électricité, aux éclairs et aux tempêtes, raison pour laquelle ses Héritiers ont des affinités avec ces éléments. Ils ne possèdent pas de caractéristiques physiques distinctives, sauf que leur aura de combat prend toujours la forme de décharges électriques continues qui enveloppent leur corps.

Lien avec les Orages : le personnage peut pressentir n'importe quelle tempête au moins douze heures à l'avance, de même qu'il remarque si elle est naturelle ou s'il y a en elle un élément mystique. De plus, le Sang de l'Héritier se remplit alors de pouvoir et, tant qu'il se trouve sous un orage, il obtient un bonus de +1 à l'une des caractéristiques suivantes : Dextérité, Agilité, Force ou Pouvoir.

Avantages Généraux : Affinité Élémentaire (Électricité).

Sang de Ran (Eau)

Ran, l'Aeon des eaux et des océans, est l'une des créatures les plus colossales qui aient jamais existé sur en Gaïa. Les occultistes affirment qu'il s'agit d'une force primaire qui peut provoquer des raz-de-marée et des typhons par un seul mouvement. En termes de puissance physique, il est considéré comme le plus grand des Aeons.

Le trait le plus courant chez ses Héritiers est qu'ils ont toujours les yeux bleus ou verts et que leurs cheveux poussent beaucoup plus rapidement que chez toute personne normale : même s'ils les coupent, en un ou deux jours seulement ils les ont de nouveau longs. Leur aura de combat est habituellement bleutée, comme s'il s'agissait d'eau qui semble jaillir autour d'eux et, lorsqu'ils accumulent du Ki, on peut parfois entendre le bruit des vagues.

Mouvement aquatique : l'Héritier est capable de se mouvoir facilement en milieu aquatique, réduisant ainsi de moitié tout malus aux actions qui pourraient lui être appliqués du fait qu'il se déplace dans l'eau ou dans un élément liquide similaire.

Avantages généraux : Empathie avec un Élément (Eau).

Sang de Toa (Terre)

Toa, le Dragon de la Terre, est l'un des Aeons qui sont intervenus le plus activement dans l'histoire de l'humanité. Il est parfois représenté sous la forme d'un énorme serpent de pierre vivant dans les profondeurs de la terre et d'autres fois comme un dragon sans ailes. On ignore quand et comment il réalisa un pacte de Sang ou eut une descendance avec des mortels, mais ses Héritiers existent dans le monde même aujourd'hui.

Les Héritiers de Toa sont habituellement des personnes au physique exceptionnel, avec une musculature prodigieuse et une résistance aux dégâts quasi inhumaine.

Régénération : les Héritiers guérissent plus rapidement qu'une personne normale. Leur Niveau de Régénération augmente d'un point.

Résistance aux Critiques : la nature résistante des Héritiers leur permet de supporter les dommages physiques bien mieux que d'autres individus. Ils obtiennent donc un bonus de +10 en Résistance Physique lorsqu'il s'agit de contrer les effets de n'importe quel critique subi.

Avantages Généraux : Affinité Élémentaire (Terre).

Sang de Phandemonium (Obscurité)

L'Aeon des ténèbres, également appelé Nuit Éternelle, est la personnification de l'obscurité la plus pure. On ne connaît pas sa véritable forme matérielle car, à chaque fois qu'il s'est manifesté, il était entouré d'une insondable masse d'ombre, remplie d'yeux et de bouches. On croit que ce fût l'une des forces qui provoquèrent la destruction des Deva durant leur guerre, bien qu'il soit déjà intervenu dans d'autres conflits d'un lointain passé, tel la Guerre de l'Obscurité.

Les Héritiers de Phandemonium, ou Héritiers de l'Ombre, ne partagent pas non plus de traits communs, sauf le fait qu'aussi bien leurs cheveux que leurs yeux ont toujours une teinte sombre ou très claire. On prétend que, lorsque l'un d'entre eux a accumulé suffisamment de Ki, son aura tourbillonne dans son dos en prenant la forme de deux ailes noires.

Avantages généraux : Affinité Élémentaire (Obscurité), Empathie avec un Élément (Obscurité).

Sang de Shephirah (Lumière)

Shephirah, la Lumière des Cieux ou Celle aux Mille Ailes, est largement considérée par tous les cercles occultistes comme l'un des Aeons les plus puissants. Tout comme Boreas, elle est intrinsèquement liée à la culture des Sylvains et certaines civilisations l'adorent comme un dieu. Sa forme, bien que changeante, se caractérise par une apparence vaguement féminine et apparaît toujours entourée d'ailes de lumière qui jaillissent de toutes les parties de son corps.

Les Héritiers de Shephirah possèdent habituellement des cheveux clairs (blonds la plupart du temps) et des yeux bleus ou verts, quoique leur caractéristique la plus particulière soit que, lorsqu'ils accumulent de grandes quantités de Ki, leur aura prend la forme de deux énormes ailes lumineuses apparaissant dans leur dos.

Avantages généraux : Affinité Élémentaire (Lumière), Empathie avec un Élément (Lumière).

YEUX DE LA MORT

Il n'existe sans aucun doute aucun Héritage du Sang plus sombre, plus terrible et plus terrifiant que l'Ayin Apholion, également appelé « les Yeux de la Mort ». Cet étrange don, que ses possesseurs considèrent la plupart du temps comme une malédiction, confère la troublante capacité de voir les fils de la vie présents en toutes choses. Ces personnes ne perçoivent pas le monde de façon normale mais comme un ensemble de brins, de veines et de filaments qui nourrissent tout ce qui existe.

L'origine d'une telle faculté n'est qu'un mythe remontant à l'époque de Holst. Pour certains occultistes, ce pouvoir naquit de l'hypothétique union de Holst et de Verdal, l'une des trois Parques, dont les mains soutiennent les fils du destin. D'autres l'attribuent à un pacte entre Cloth et un mortel, au cours duquel la Parque échangea avec ce dernier son œil gauche, afin d'éviter que sa sœur cadette ne donne sa vie pour sauver la vie de l'homme qu'elle aimait. Quoi qu'il en soit, cette capacité est considérée comme intrinsèquement liée aux Parques, car les Héritiers qui la possèdent perçoivent le monde comme elles le feraient.

Coût : 2

Yeux de la Fin de Toute Existence : l'Héritier à la capacité de voir les fils présents dans tout ce qui existe, grâce à quoi il peut détruire pratiquement toute chose ou être, même en infligeant des blessures insignifiantes. Par conséquent, il ignore le Seuil d'Invulnérabilité des objets, quelle que soit leur taille, leur dureté ou leur densité. Simplement, en frappant aux bons endroits, il peut réussir à ce que tout s'effondre avec une invraisemblable facilité. De même, il augmente le Fracasement de ses impacts de 5 points, quel que soit le type d'arme qu'il emploie.

Au combat, toutes ses attaques provoquent un critique automatique à ses adversaires, quels que soient les dégâts causés. L'Héritier est également capable de viser plus précisément les lignes existentielles du corps de ses ennemis, appliquant dans ce cas un malus de -10 à sa compétence, mais gagnant en contrepartie un bonus de +40 au niveau de critique. Les créatures à Encaissement ne subissent pas de critique automatique, mais tout leur corps est à ces effets considéré comme un point faible.

Ce pouvoir lui permet également de visualiser les lignes existentielles d'êtres invisibles ou spirituels, même s'il ne peut pas réellement distinguer l'apparence ou la forme de telles entités. Il n'applique donc jamais de malus de cécité complète lorsqu'il affronte des êtres invisibles, seulement partielle. Il sera cependant victime des sorts d'illusion ou de tout autre pouvoir similaire qui tromperait sa perception. Par exemple, quelqu'un utilisant un sortilège d'Invisibilité Illusoire altérerait tout simplement la perception des yeux de l'Héritier, lui faisant croire qu'il ne voit rien.

Le personnage doit être capable de voir pour employer tous ces pouvoirs, car ils dépendent directement de son sens de la vue. Si à un quelconque moment il n'en disposait pas ou que, pour une raison naturelle, il était incapable de voir l'environnement, il perdrait ces capacités.

Quelqu'un possédant cet Héritage du Sang peut causer des dégâts à tout adversaire en ignorant complètement tout type de protection ou d'immunité qu'il possède. Les seuls êtres ne subissant pas cet effet sont ceux qu'il ne peut pas blesser du fait de leur Gnose élevée. Dans ces cas-là, le personnage ne verrait en eux aucune ligne.

YEUX DE L'ÂME

On ignore l'origine ou la véritable nature de l'Héritage connu sous le nom d'Yeux de l'Âme mais, étant donné qu'il a son origine sur Varja, beaucoup pensent qu'il est en rapport avec un Kami ou un esprit majeur de l'île Orientale. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui encore des individus naissent avec cette étrange capacité qui altère leur vision et fait qu'ils perçoivent différemment tout ce qui les entoure.

Cet Héritage permet au personnage de voir le monde à travers ses yeux non pas d'une façon naturelle, mais comme une massification continue d'énergie existentielle et de Ki. Contrairement à ce qui arrive avec les gens capables de sentir le Ki, l'Héritier peut le voir comme quelque chose de réel et de tangible. Cette capacité lui permet également de percevoir la forme de tous les objets ou choses qu'il « voit », même si ceux-ci ne dégagent pas d'énergie en tant que telle. Par conséquent, il peut utiliser la Détection du Ki au lieu des compétences secondaires Vigilance et Observation, afin de réaliser n'importe quel type de test de perception dont la vue soit le sens principal. Il pourrait par exemple, en employant sa Détection du Ki, localiser un piège ou un objet caché dans un énorme débarras. Ce pouvoir permet également à l'Héritier de voir des corps invisibles ou des êtres spirituels, du moment qu'il s'agit d'entités réelles dégageant une quelconque sorte d'énergie spirituelle.

Un individu possédant cette capacité ne peut pas être ébloui et ignore les malus dus à l'obscurité n'ayant pas une origine surnaturelle.

Pour faire pleinement usage des pouvoirs des Yeux de l'Âme, le personnage doit obligatoirement développer le pouvoir du Ki Érudition. Dans le cas contraire, bien que possédant ses capacités de manière innée, il n'est tout simplement pas capable d'en tirer véritablement profit.

Coût : 1

HÉRITAGE DE LA LUNE (TSUKIYOMI)

Jadis, douze grandes prêtresses de Varja signèrent un pacte avec Tsukiyomi, Déesse de la Lune Noire, afin que leurs descendants obtiennent une partie de son ténébreux pouvoir. Bien que cela leur eût coûté leur âme et eût lié éternellement l'essence de leurs enfants aux ténèbres, la dame du Naraku tint en partie parole, unissant l'énergie spirituelle de ses premiers-nés à la lune. Aujourd'hui encore, les légataires de ces prêtresses sombres possèdent cet Héritage, aussi fort qu'il l'était mille ans auparavant.

Coût : 1

Lien de la Lune : le pouvoir des Héritiers de Tsukiyomi dépend directement de la lune. En fonction de la phase dans laquelle se trouve cette dernière, le personnage obtiendra des bénéfices différents. Aucun de ces avantages, à l'exception d'Éclipse, ne s'applique de jour.

- **Pleine Lune :** lorsque la lune est la plus éclairée par le soleil, les pouvoirs des Héritiers sont minimes, bien qu'ils reçoivent quand même certains avantages grâce à son influence. Dans ces cas-là, le personnage obtient simplement un bonus de +5 à toutes les actions.

- **Lune Descendante :** durant cette période, l'Héritier obtient un bonus de +10 à toutes les actions.

- **Lune Ascendante :** le bonus à toutes les actions des Héritiers durant cette phase passe à +15.

- **Nouvelle Lune :** également appelée Lune Noire, c'est le moment de la nuit où les pouvoirs des Héritiers se trouvent à leur apogée. Le personnage obtient un bonus de +20 à toutes les actions, peut effectuer des actions de difficulté Surhumaine et reçoit un modificateur de +2 à son niveau de Régénération.

- **Éclipse :** lors d'une éclipse parfaite, durant l'instant où l'obscurité surpasse la lumière même pendant la journée, le pouvoir des Héritiers de Tsukiyomi est absolu. Ils obtiennent donc un bonus de +30 à toutes les actions, peuvent en réaliser de difficulté Zen et obtiennent un modificateur de +8 à leur Niveau de Régénération.

LE SANG D'UROBOROS

Uroboros, le Serpent du Temps, est l'une des entités les plus énigmatiques de l'antiquité. De nombreux occultistes ont fait des recherches sur ses origines ou sa nature, mais aucun n'a été capable de découvrir ce qu'il est réellement. Certains le rangent dans la catégorie des Aeons, tandis que d'autres le considèrent comme la principale des Grandes Bêtes, voire, dans certains cas, comme un dieu. Comment lia-t-il son sang aux mortels, c'est un mystère aussi inexplicable qu'Uroboros lui-même, mais il ne fait aucun doute qu'il existe des individus possédant son pouvoir.

Les Héritiers d'Uroboros sont toujours accompagnés d'une étrange marque de naissance, en forme de serpent, quelque part sur leur corps. Elle forme généralement un cercle parfait, mais elle grandit et se modifie au fur et à mesure que son possesseur accroît ses pouvoirs, prenant ainsi une apparence différente.

Un personnage possédant du Sang d'Uroboros jouit d'un contrôle limité sur l'espace et sur le temps, ce qui lui permet de faire certains « sauts » existentiels et d'agir avant que quiconque ne puisse prévoir ses mouvements. Ses adversaires ont tout simplement l'impression que le temps s'est pour eux arrêté durant une fraction de seconde. En conséquence de cette capacité, un Héritier d'Uroboros obtient la surprise contre tout opposant en le dépassant seulement de 100 points au lieu d'en avoir besoin de 150. En outre, lorsqu'il déclare qu'il souhaite se retirer d'un combat, il n'applique pas le malus de Flanc à sa défense, car il profite des facultés offertes par son sang pour s'écarter sans être vulnérable.

Coût : 1



SANG DES GRANDES BÊTES

On regroupe sous cette appellation tous les Héritiers dans les veines desquels coule le sang de l'une des Grandes Bêtes ou d'une entité ancestrale au pouvoir similaire (telle que les anges et les démons). Grâce à son lignage, le personnage est doté de nombre de qualités inhumaines, bien que ses pouvoirs et ses capacités puissent être différents en fonction de son ancêtre et des qualités qui se sont éveillées chez lui. Par conséquent, il n'existe pas deux Héritiers identiques avec ce sang-là.

Pouvoirs Surhumains : l'Héritier obtient 40 Points de Formation pour choisir n'importe quelle combinaison de pouvoirs de créatures décrits dans le **Chapitre 26** du **Livre de Base**, comme s'il avait l'équivalent de Gnose 5. Il convient de préciser que cet avantage ne permet pas au personnage de choisir des capacités primordiales, mais uniquement des pouvoirs. Naturellement, toute faculté physique modifie légèrement l'aspect du personnage. Par exemple, un individu ayant la faculté de voler aura probablement des ailes dans le dos.

Les Points de Création supplémentaires investis dans cet Héritage impliquent que les qualités du sang du personnage seront plus puissantes, ce qui fait que les PF reçus augmentent de 80 et de 120, respectivement. Les Points de Formation offerts par cet avantage n'augmentent pas le niveau du personnage.

Coût : 1, 2, 3

YEUX DU DESTIN

Les Yeux du Destin sont une capacité aussi étrange qu'unique qui donne à ses possesseurs la capacité de voir les choses avant qu'elles n'arrivent, leur permettant ainsi de s'adapter aux mouvements de n'importe quel ennemi, aussi rapide ou habile soit-il. On ignore ses origines mais, du fait qu'elle est si ancienne, certains pensent même que c'est le premier de tous les Héritages. On ignore complètement qui ou quoi en est la cause.

Les Yeux du Destin permettent à son possesseur de s'adapter au style de combat de ses ennemis. Après avoir lutté un bon moment contre le même adversaire, le personnage commence à prévoir de plus en plus ses mouvements : au début, il peut les anticiper, puis les voir venir bien avant même que le coup démarre. Il obtient donc un bonus en attaque et en défense pour toute action directement opposée à un ennemi contre lequel il se bat depuis un nombre de round déterminé. Plus il luttera longtemps, plus les bonus obtenus seront grands, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

TABLEAU 20 : YEUX DU DESTIN

Temps	Bonus applicable
5 rounds	+10
10 rounds	+15
15 rounds	+20
Une minute (20 rounds)	+25
Trois minutes (60 rounds)	+30
Cinq minutes (100 rounds)	+35
Plus de dix minutes (+ de 200 rounds)	+40

Ces bonus se maintiennent mais après qu'un certain temps se soit écoulé. Si par exemple l'Héritier affrontait de nouveau le même ennemi plusieurs jours après, il serait toujours capable de voir ses mouvements comme il l'a fait précédemment, étant donné qu'il s'est déjà adapté à son style de combat. Néanmoins, lorsqu'un combattant s'améliore ou évolue, les avantages des Yeux du Destin sont perdus. Un simple changement dans sa façon de se battre, même les détails insignifiants, modifie complètement le style auquel l'Héritier est habitué. Le possesseur des Yeux du Destin perd donc les bonus obtenus contre un rival lorsque ce dernier monte d'un niveau si cela accroît ne serait qu'un tout petit peu son attaque ou sa défense.

Il est également possible qu'un combattant, en retenant exprès ses capacités de combat, fasse perdre à l'Héritier ses bonus lorsqu'il déclare utiliser toute son habileté. Dans ce cas, le style auquel ce dernier s'est habitué ne représente pas vraiment les compétences de son adversaire.

Il est important de préciser que les bonus obtenus par les Yeux du Destin sont une chose personnelle entre l'Héritier et un rival en particulier. Même en employant un système de combat identique, chaque individu applique des nuances et des actions différentes en se battant, ce qui rend inefficace cette compétence contre des adversaires distincts.

Les Yeux du Destin s'avèrent inutiles contre les attaques et les défenses à caractère magique ou psychique, sauf si le personnage a l'avantage Voir le Surnaturel. Activer les bonus de cet Héritage exige un coût d'un point de Ki par round de combat.

De surcroît, un personnage ayant les Yeux du Destin a aussi une énorme facilité à copier les techniques du Ki qu'il observe. C'est pour cela que, s'il développe le pouvoir du Ki Imitation de techniques, il augmentera particulièrement les avantages que celui-ci lui offre. Il réduira donc le coût en DI des techniques imitées : celles de niveau un coûteront 15 points de DI en moins, celles de niveau deux 25 et celles de niveau trois 40 (au lieu de 10, 20 et 30 points, respectivement).

Coût : 2



Bel, Héritier de l'une des Grandes Bêtes

SANG ÉTERNEL

Les Héritiers de Sang Éternel possèdent un lien avec des entités étrangères à Gaïa qui leur offre une résistance jamais vue face à la mort. Sans être à proprement parler immortels, ils n'ont en réalité aucun point faible dans leur corps. Ils pourront donc supporter des dommages inimaginables pour n'importe qui d'autre, par exemple d'avoir le cœur transpercé par une épée ou même recevoir une balle dans la tête sans que cela soit pour eux une blessure fatale.

Les Héritiers éternels ne possèdent jamais de traits communs, à part leur résistance surhumaine aux dégâts.

Coût : 1

Invulnérabilité : un personnage possédant cet Héritage n'a aucun point faible. Il est entièrement immunisé contre les effets de mort instantanée étant la conséquence d'avoir reçu un critique mortel dans n'importe quel point faible. De même, il faut des dégâts massifs pour que son corps meure. Il reste conscient jusqu'à une valeur en points de vie négatifs de vingt fois sa caractéristique de Constitution, en subissant un malus à toutes les actions équivalent à celle-ci. Dans le cas où l'on appliquerait les règles optionnelles de Entre la vie et la mort parues dans l'**Écran du Meneur**, l'Héritier appliquerait à la place un bonus de +80 aux tests de Résistance Physique pour survivre.

Résistance à la Mort : le personnage applique un bonus spécial de +40 à tout type de test de Résistance contre des effets naturels ou surnaturels provoquant la mort instantanée.

LE SANG D'OROCHI

Orochi, l'Aeon sombre, et l'une des entités les plus terrifiantes de Gaïa. Au fil de l'histoire, certains chercheurs l'ont rapprochée de Zemial ou d'Edamiel, du fait de son obsession pour tout détruire et plonger l'existence dans le vide absolu. Sa légende s'est forgée à l'origine sur Varja, durant l'époque de splendeur de Kuon Teikoku, et on l'a considéré comme l'une des pires menaces que l'Empire Éternel ait dû affronter.

Orochi avait la forme d'un gigantesque serpent blanc à sept têtes, dont chacune était un portail vers le néant. On ignore s'il s'agissait de son véritable aspect, mais c'est sous cette apparence qu'il est représenté sur de nombreux parchemins des légendes de Varja. Après s'être manifesté et avoir dévasté tout ce qu'il trouva sur son passage, Orochi exigea qu'on lui livre sept princesses pures qu'il imprégna de son essence, afin qu'elles portent en elles sa descendance, avant d'être finalement enfermé par Amaterasu en personne.

Les Héritiers du Sang d'Orochi sont les derniers descendants des sept princesses et, possédant son sang, ils sont destinés à réveiller un jour leur sombre ancêtre.

Coût : 1

SANG DE LA VIOLENCE

Il y a des gens qui portent dans leurs veines le sang d'Orochi sans le savoir, jusqu'à ce qu'un terrible événement déclenche sa colère et la réveille. Ils tendent à être des individus solitaires qui sont soit rongés par le pouvoir qu'ils portent en eux, soit vivent à l'écart des autres par peur de leur faire du mal.

Les personnages qui accèdent à cet Héritage du Sang sont doués d'un terrifiant pouvoir leur permettant d'accroître énormément leurs capacités en échange d'un terrible prix. Si le personnage le souhaite, il peut réveiller le Sang d'Orochi afin d'augmenter considérablement sa force. Ce faisant, il obtient un bonus de +20 à ses compétences de combat et à son Initiative, de même qu'un bonus de +1 à toutes ses Accumulations de Ki. Au cas où il aurait le Don mystique, il reçoit en outre un bonus de +20 à son AMR. Mais ce grand don a un coût élevé, car il consume le corps et l'âme de celui qui l'utilise, lui faisant perdre 2 points de vie par round où il reste actif. Cette perte est considérée comme un sacrifice lorsque l'on souhaite les récupérer.

Libérer le Sang d'Orochi est une action passive, mais il faut un round entier avant qu'il ne commence à agir.

COLÈRE DÉCHAÎNÉE

Malheureusement, le Sang d'Orochi implique un risque bien plus grand. S'agissant du pouvoir de la violence, il est possible que celui qui le possède entre dans un état de colère le poussant à tuer et à détruire tout ce qui se trouve autour de lui. Pour éviter cela, l'Héritier doit effectuer un test de Volonté à chaque fois qu'il se retrouve dans l'une des situations suivantes :

- Le personnage est témoin d'un événement terrible qui fait éclater sa colère ou le plonge dans un état de désespoir.
- À chaque fois qu'il reçoit un critique au combat, qu'il ait des effets ou pas.
- Lorsqu'il se trouve près d'un autre Héritier du même sang que lui, car sa nature répond instinctivement à la violence innée qui court dans leurs veines à tous.

Si n'importe laquelle de ces conditions est remplie alors que le pouvoir du sang est éveillé, l'Héritier subit un malus de -3 en Volonté lorsqu'il effectue le test. S'il le rate, il se déchaîne complètement, ce qui fait que les bonus à sa compétence et à son AMR augmentent jusqu'à +30 et qu'il ajoute un +2 à ses Accumulations de Ki (en appliquant en outre les modificateurs de l'état de Colère). En revanche, la dépense physique est bien plus grande. L'Héritier saigne de partout, ce qui fait passer la perte de points de vie à 5 par round. Il est même possible qu'il subisse une transformation supplémentaire, par exemple que ses pupilles se remplissent de sang ou que ses cheveux changent de couleur.

Il est très difficile de sortir de l'état de colère déchaînée. Le personnage n'aura le droit de le faire que s'il est sur le point de blesser quelqu'un qui lui est très cher, auquel cas il aura droit à un nouveau test de Volonté (pour lequel il appliquera également un -3 à la valeur de sa caractéristique).

Lorsque ses points de vie tombent à zéro, l'Héritier cesse de les perdre et doit effectuer un test de Volonté par round. Lorsqu'il échouera ou qu'il ne restera personne de vivant autour de lui, il perdra automatiquement connaissance et entrera dans l'état entre la vie et la mort à cause de l'hémorragie.

DÉVOREUR D'EXISTENCE

Les Dévoreurs d'Existence sont parmi les Héritiers les plus ténébreux, des hommes et des femmes nés avec la malédiction de pouvoir consumer l'essence d'autres personnes ou choses afin d'accroître leurs propres réserves d'énergie. Il n'existe pas chez eux de traits communs, sauf peut-être le fait inhabituel qu'il n'y en ait pas deux qui se ressemblent le moins du monde. Il est impossible de déterminer l'origine de cet Héritage car, plutôt que de provenir d'une lignée en particulier, il semble être une capacité surgie au hasard chez un nombre minuscule de personnes du monde entier.

Le personnage est capable d'absorber l'énergie des objets et des êtres avec lesquels il entre en contact, pouvant consommer leur essence afin d'augmenter ses propres réserves de Ki. S'il souhaite le faire, il lui suffit simplement de toucher physiquement quelque chose dont la Présence de base soit égale ou inférieure à la sienne. S'il s'agit d'un être inanimé, il n'y a pas de résistance possible : l'objet perd 5 points de Présence par round jusqu'à être réduit à un tas de cendres, donnant au personnage 1 point de Ki pour 5 points de Présence absorbés.

Cette capacité lui permet également de drainer l'énergie d'autres êtres vivants. Pour cela, l'Héritier doit entrer en contact avec son adversaire, soit physiquement soit au moyen de quelque chose touché par la compétence Extension de l'Aura à l'Arme. À chaque fois qu'il le fera, son ennemi devra effectuer un test de RPhy contre une difficulté équivalant au double de la Présence de l'attaquant, ou il perdra une quantité de points de vie égale à la moitié du niveau d'échec et, en plus, un point de Ki tous les 5 PV consommés. L'Héritier absorbera immédiatement toute quantité de Ki extorquée de cette façon. Vu que le contact suffit, l'Héritier peut activer ce pouvoir à tout moment, même pendant qu'il se fait frapper par son opposant.

La quantité maximale de points de Ki récupérés par jour par un personnage en utilisant cette compétence ne peut jamais dépasser sa présence de base : une fois cette valeur atteinte, il a « rassasié » sa capacité d'absorption jusqu'à ce que plusieurs heures se soient écoulées. Un personnage ayant une Présence de 30 ne pourrait donc absorber plus de 30 points de Ki par jour. Évidemment, il ne peut pas non plus activer son pouvoir pour consumer l'essence des autres.



Dans le cas où un Dévoreur d'Existence utiliserait une technique de Ki lui permettant de drainer du Ki ou des Points de Vie, il augmente automatiquement de 40 points la difficulté du test de Résistance.

Coût : 2

ESSENCE VÉNÉNEUSE

Les Enfants du Basilique, autre nom sous lequel on connaît ces Héritiers, sont des individus qui ont hérité du sang de la créature la plus venimeuse de Gaïa. Tout ce qu'il y a dans leur corps, de la peau jusqu'aux cheveux, est en réalité un puissant poison surnaturel capable d'exterminer tout type d'être. Cette capacité dépend de l'essence de chaque individu et s'accroît au fur et à mesure qu'il grandit et augmente ses pouvoirs. Ainsi, lorsqu'ils ne sont que des enfants leur contact rend simplement malade, mais lorsqu'ils sont adultes, un simple frôlement de leur main peut en finir avec la vie de n'importe qui.

Un personnage possédant cet Héritage est capable d'empoisonner d'autres individus de façon innée. La difficulté de la Résistance contre les Poisons (RPoi) dépend du mode d'inoculation employé. Dans le cas où il mettrait sa peau directement en contact avec celle d'autres individus, la RPoi équivaldrait à la Présence de l'Héritier +30, alors que celui qui goûterait son sang ou sa salive devra réussir un test contre sa Présence +60. L'Essence Vénéneuse est particulièrement puissante durant n'importe quel type de relation sexuelle. Quiconque aura donc des contacts intimes avec l'Héritier devra réussir un test de RPoi contre sa Présence +90.

Le venin ne se trouve pas uniquement dans son corps, il touche également l'essence du personnage. Même les attaques qui dépendent de son aura peuvent empoisonner ses adversaires. Si l'Héritier développe le pouvoir Extension de l'Aura à l'Arme, toute attaque provoquant de dégâts obligera également son opposant à faire un test de RPoi dont la difficulté sera égale à la Présence de l'Héritier +20.

Quiconque rate le test de RPoi subit automatiquement les malus de Douleur Extrême pendant un nombre d'heures équivalant à son niveau d'échec. Si la différence est supérieure à 40 points, la conséquence est la mort instantanée.

En plus de produire ces effets, la nature du personnage le rend aussi extrêmement résistant aux poisons. Il obtient donc un bonus de +20 à ses tests de Résistance contre tout type de substance nocive.

Coût : 1

ARMES NATURELLES

Cet Héritage regroupe tous les personnages qui, pour une raison ou pour une autre, possèdent la capacité surnaturelle de matérialiser ou d'extérioriser des armes physiques à volonté. L'avantage peut avoir des origines très diverses, autant qu'il peut également y avoir de variétés dans les armes naturelles du personnage. Griffes, cheveux, os, ailes ou même son propre sang ne sont que quelques-unes de celles qu'il a à sa disposition. Naturellement, le personnage doit indiquer quelle sera la sienne au moment où il choisit cet Héritage.

Habituellement, une arme naturelle n'est pas visible jusqu'à ce que le personnage déclare qu'il souhaite la matérialiser. À ce moment-là, son corps se modifie pour lui permettre de l'employer : ses mains deviennent des griffes, ses cheveux commencent à bouger tous seuls ou des lames de sang sortent de ses blessures... Cette manifestation coûte 5 points de Ki, bien qu'il ne faille aucun maintien pour continuer à l'utiliser.

Le combattant sait automatiquement comment employer son arme sans avoir besoin d'investir de PF pour son utilisation. Les Dégâts sont toujours de 40 plus son modificateur de Force et il applique la même Initiative que s'il combattait à mains nues (c'est-à-dire +20). En fonction de sa nature, il devra choisir comme Mode primaire TRAnchant, PERforant ou CONtondant.

Le personnage devra en plus opter pour deux des avantages spéciaux suivants pour son arme, l'adaptant ainsi à sa nature unique. Certains d'entre eux, comme Dégâts accrus ou Réduction d'armure peuvent être pris plus d'une fois.

Coût : 1

Dégâts accrus : l'arme ajoute +25 à ses Dégâts. Cet avantage peut être choisi une seconde fois, augmentant le bonus à +50.

Vitesse accrue : l'arme obtient +20 à sa Vitesse. Cet avantage peut être choisi une seconde fois, augmentant le bonus à +40.

Précise : l'arme obéit à la règle Précise.

Immobilisation accrue : l'arme naturelle permet d'effectuer la manœuvre d'Immobilisation et applique un bonus de +2 à la caractéristique utilisée par le personnage lorsqu'il effectue les tests opposés.

Bouclier contre projectiles : sans être à proprement parler un bouclier, l'arme permet de bloquer des projectiles comme si elle en était un, lorsque l'on doit déterminer les malus que le personnage reçoit en défense.

Réduction d'Armure : par ses qualités exceptionnelles, l'arme réduit l'armure du défenseur de 3 IP. Cet avantage peut être choisi une seconde fois pour obtenir une réduction de 6 IP.

Critique accru : l'arme a une qualité déchirante, ce qui donne un bonus de +30 au niveau de critique de n'importe laquelle de ses attaques.

Zone exceptionnelle : lors d'une manœuvre d'Attaque de zone, l'arme atteint jusqu'à 5 adversaires, comme s'il s'agissait d'une arme de grande taille.

Double : le caractère double de l'arme permet au personnage d'effectuer une seconde attaque comme s'il brandissait une arme supplémentaire.

SANG DES MORTS

Cette capacité aberrante surgit d'une lignée maudite dans l'antiquité, infectée par le contact avec le Livre des Morts. Un Héritier ayant ce pouvoir peut utiliser son sang avec un cadavre afin de le ramener à un état de demi-vie durant un temps limité. En réalité, cet individu n'est pas à proprement parler vivant : son corps n'est qu'une marionnette contrôlée par l'Héritier et ne conservant pratiquement aucun souvenir ou compétence de son existence antérieure.

Afin d'activer le Sang des Morts, le personnage doit verser une quantité considérable de sang, qui contient son énergie et son essence vitale, sur un cadavre. Plus il y en a, plus les pouvoirs imbus dans le corps seront grands. Étant donné que les cadavres ne sont pas animés de manière mystique, ceux-ci ne pourront bouger que s'ils se trouvent dans un état le permettant. Le Sang des Morts n'a donc pas de pouvoir sur les cendres, les squelettes ou les restes similaires. Le corps se lèvera en moins d'une minute (parfois, en fonction de son état, quelques secondes seulement suffisent).

Coût : 1

Sacrifice de Sang : lorsqu'il utilise ses pouvoirs d'Héritier, le personnage doit déclarer quelle quantité de sang il verse. Ce faisant, il sacrifie autant de points de vie qu'il le désire, en plus d'une quantité de Ki équivalant à un cinquième des PV dépensés. Par exemple, s'il sacrifiait 50 de vie, il devrait également dépenser 10 de Ki. Au cas où il n'aurait pas les points de Ki suffisants, le sang n'aurait pas la force d'agir. Tout point de vie investi dans ce but est considéré comme un sacrifice lorsque l'on détermine sa récupération due à l'énergie vitale consommée.

Marionnettes de Sang : le cadavre animé par l'Héritier obtiendra une résistance aux dégâts (PV) équivalant au quadruple des points de vie sacrifiés, même si elle ne peut en aucun cas dépasser ceux qu'avait le corps à l'origine lorsqu'il était vivant. Les cadavres agissent comme une extension de la volonté du personnage, en employant les compétences de combat de leur maître, bien qu'ils maintiennent leurs propres caractéristiques d'origine. Ils subissent néanmoins un malus à toutes les actions en fonction du sang dépensé en eux par l'Héritier, comme indiqué dans le **Tableau 21**.

Les corps animés perdent très rapidement les propriétés du sang, à un rythme de 5 points de vie par heure. L'Héritier peut investir plus de sang en eux afin de prolonger leur existence, mais si à un moment leur résistance descend à 0 PV, ils s'écroulent, inanimés, et ne peuvent pas être relevés une seconde fois.

Une marionnette de sang peut voir son efficacité réduite si elle perd des membres ou reçoit des dégâts similaires, mais elle n'a pas de point faible et ne subit pas de malus à cause de la douleur.

Techniques à travers les Marionnettes : une Marionnette de Sang peut effectuer n'importe quelle technique de Ki connue par son créateur, bien qu'elle possède seulement une quantité de Ki égale aux points investis dans sa création. Une fois ces points consommés, la Marionnette s'épuise.

TABEAU 21 : MARIONNETTES DE SANG

Vie Sacrifiée	Malus à toutes les Actions
20 ou moins	-100
21 à 50	-80
51 à 100	-60
101 à 150	-40
150 ou plus	-20

SANG DE KAMI

Celui qui possède cet Héritage est un descendant de l'un des Kamis de Varja, les anciens dieux de l'île orientale. Grâce au sang qui coule dans ses veines, le personnage possède certains pouvoirs uniques, normalement liés aux capacités singulières de chaque divinité. Vu qu'il existèrent mille quatre-vingt-sept Kamis de très diverses natures, les pouvoirs de chaque Héritier aussi sont légèrement différents, en fonction du Kami dont il s'agit.

Les pouvoirs présentés dans cette section recueillent les capacités d'un individu dont le sang s'est beaucoup dilué au fil du temps. Si le Meneur de Jeu le permet, un joueur peut investir un plus grand nombre de Points de Création afin d'obtenir des pouvoirs supplémentaires.

Coût : 1

Sang divin : grâce aux caractéristiques uniques de son sang, l'Héritier est capable d'effectuer des actions de difficulté Surhumaine. Tous les Héritiers, quelle que soit la nature du Kami dont ils proviennent, possèdent toujours cette capacité.

Kami : Genus Loci

La grande majorité des Kami étaient liés à des endroits très précis, tels que des forêts, des rivières, des montagnes, des lacs... Pour cette raison, les personnages qui descendent de ces esprits augmentent leurs capacités lorsqu'ils se trouvent dans des lieux proches de leur nature. Ainsi, un Héritier provenant du Kami d'une rivière sera plus puissant lorsqu'il se trouvera à proximité d'un ruisseau ou d'un torrent, tout comme le sera celui qui descend d'un Kami de montagne lorsqu'il se situera dans une région montagneuse. En choisissant cet avantage, le personnage doit décider à quel type de site naturel sont liés ses pouvoirs. Lorsqu'il y sera, il augmentera d'un point tous ses attributs physiques et ses Accumulations de Ki. Ceux qui possèdent également le Don mystique auront aussi un +15 en AMR. Dans le cas où l'Héritier se trouverait dans le domaine originel du Kami sur Varja (le lac, la montagne, la forêt ou quoi qui ait donné naissance à son ancêtre), ces bonus augmentent de deux points (+30 dans le cas de l'AMR).

Kami : Seigneur de la Guerre

Les Kami liés à la guerre étaient de puissants esprits qui se détachèrent de leurs origines pour devenir des guerriers au service d'Amataresu. Bien que leurs pouvoirs innés n'aient pas été aussi élevés que ceux de leurs frères, leur capacité de combat augmenta de façon exponentielle. Normalement, ces Kamis étaient associés à un type d'arme en particulier qui représentait leur essence. Leurs descendants possèdent la capacité d'accroître leur pouvoir lorsqu'ils brandissent les armes en question, qui réveillent le sang divin qui coule dans leurs veines.

En choisissant cet Héritage, le personnage doit sélectionner un type d'arme précis (katana, nodachi, arc...). Lorsqu'il l'a en main, il devient capable de canaliser l'énergie à travers elle et de réveiller ses pouvoirs innés. Ce faisant, l'arme employée augmente automatiquement son niveau de qualité de 5 points (jusqu'à un maximum de +25), est capable de blesser l'énergie (comme si elle possédait le pouvoir du Ki Extrusion de l'Aura à l'Arme) et l'Héritier obtient un bonus de +1 à une Accumulation de Ki précise.

Activer cette capacité suppose un coût de 1 point de Ki par round.

SANG DU DRAGON

Le Dragon, le premier et le plus grand de tous les Aeons, est l'essence même de la magie dans son état le plus pur. On ignore quand il donna une partie de son essence aux mortels, mais ceux qui portent son sang peuvent accéder aux compétences les plus incroyables.

Les pouvoirs de cet Héritage sont à effets purement interprétatifs, car ils servent comme condition préalable pour accéder à certains Magnums tels que les Sceaux du Dragon.

Coût : 1

SANG LATENT

Sang Latent n'est pas vraiment un Héritage en tant que tel, mais représente le fait que le personnage est capable d'éveiller plusieurs a posteriori, qui coule dans ses veines sans qu'il le sache. Quelqu'un possédant cet avantage peut dépenser les bonus aux caractéristiques reçus pour chaque niveau comme s'il s'agissait de Points de Création grâce auxquels choisir librement des Héritages du Sang (comme s'il appliquait la règle optionnelle Libéralisation des Points de Création). Un personnage passant au niveau deux, par exemple, pourrait profiter de son bonus de +1 dans une caractéristique pour réveiller Nuit Éternelle et, en atteignant le niveau quatre, les Yeux de l'Âme.

Coût : 1



De grands pouvoirs
dorment dans les
veines de Célia



ARS MAGNUS

ARS MAGNUS MINEURS

*Tu n'as encore rien vu...
Sois témoin du véritable pouvoir !*

Deadmoon

Les Ars Magnus, ou Grands Arts, sont des styles de combat uniques et spéciaux, des capacités aussi incroyables que fantastiques qui offrent des pouvoirs au-delà de toute imagination. Grâce à elles, un combattant peut se transformer afin d'augmenter ses compétences, utiliser des armes aussi invraisemblables que des instruments de musique ou même contrôler la propre essence du chaos pour combattre.

Aussi bien les joueurs que le Meneur de Jeu peuvent vouloir doter leurs personnages d'un Ars Magnus, personnalisant ainsi leurs compétences de combat en leur offrant des pouvoirs incroyables. Pour cela, il suffit de remplir les conditions et d'investir la quantité de Points de Formation et de Développement Intérieur que demande leur apprentissage.

Il est important de préciser que les Ars Magnus décrits dans ce chapitre ne sont en aucun cas une liste exhaustive. S'il le désire, le Meneur de Jeu peut créer les siens. Il suffit de définir leurs capacités spéciales, leur fonctionnement et le coût (tant en Points de Formation qu'en Développement Intérieur) nécessaire pour y accéder.

Pour chacun des Ars Magnus de ce chapitre, on trouve les éléments suivants :

Conditions : indique les conditions générales que le personnage doit remplir afin d'obtenir ce Magnus.

Héritage du Sang : précise si le personnage a besoin ou non d'un Héritage du Sang pour maîtriser les pouvoirs en question. Si c'est le cas, on indique aussi auquel il sera rattaché.

Arme de Base : dans le cas de certaines armes impossibles, le personnage peut souvent avoir besoin de connaître l'usage d'une arme comme base afin de pouvoir la maîtriser. On donne dans cette section le nom de toute arme qu'il devrait connaître pour être capable d'employer correctement le Magnus.

Coût : c'est la quantité de Points de Formation que doit investir le personnage afin de maîtriser le Magnus. Cette valeur est considérée comme une compétence principale de combat ; son prix est inclus dans ces limites.

DI : c'est la quantité de points de Développement Intérieur que le personnage doit dépenser pour maîtriser la compétence.



MAÎTRISER LES ARS MAGNUS

Tout comme pour les pouvoirs ou techniques du Ki, maîtriser un Ars Magnus n'est pas une tâche facile. Étant donné les incroyables pouvoirs qu'ils offrent et la complexité de leurs principes, le Meneur de Jeu peut exiger au personnage, même s'il remplit les conditions, de consacrer un certain temps pour essayer de le dominer. Dans ce cas, on peut utiliser le même décompte que pour n'importe quelle technique du Ki.



Les Magnus Mineurs sont les styles de combat spéciaux auxquels un personnage peut avoir accès dès le premier niveau. Comme tous les Magnus, ce sont aussi des modes de combat impossibles, bien que leurs pouvoirs et leurs capacités soient moins invraisemblables et spectaculaires que ceux du reste. Si le Meneur de Jeu le permet, un joueur peut choisir n'importe laquelle des capacités de la liste suivante lors de la création de son personnage.

BERSERKER

Conditions : aucune.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 30 PF

DI : 10

Un personnage possédant ce Magnus peut entrer en état de Berserker volontairement. Il applique alors un bonus de +10 à son Attaque et un malus de -20 à sa défense, tout en ignorant les malus aux actions physiques dus à la Douleur ou à la Fatigue (mais pas aux carences physiques). Désavantage supplémentaire, la soif de sang l'aveugle parfois, le rendant incapable de distinguer amis et ennemis ou de comprendre quand il doit se retirer. Un personnage en état de Berserker continuera à tout moment de se battre, attaquant même compagnons et alliés s'il n'y a plus d'adversaires dans son rayon d'action. Pour éviter cela, il doit réussir un test de Volonté qui le sortirait instantanément de cet état. Dans le cas où ses points de vie tomberaient en dessous d'un quart de leur total, il appliquerait un -2 à ce test.

YUUSE BATOJUTSU

Conditions : Batojutsu.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 20 PF

DI : 10

Le Yuuse Batojutsu est une technique pour dégainer qui permet non seulement de tirer son arme sans malus d'aucune sorte, mais augmente en outre à ce moment la vitesse et l'efficacité de l'attaque. Pour faire usage de cette compétence, l'arme du personnage doit être dans son fourreau au moins pendant un round entier, utilisé pour se concentrer et ourdir convenablement l'attaque. Plus il passera de temps à se préparer, plus l'attaque sera puissante au moment où le coup se déchaîne. S'il consacre tout un round à la concentration, le personnage obtient un bonus de +10 en Initiative et en Attaque. Chaque round supplémentaire augmente le bonus de +10, jusqu'à un maximum de +30 (c'est-à-dire trois rounds). Pendant le temps qu'il passe à se préparer, le personnage ne pourra lancer d'autre attaque ni dégainer son arme, mais il pourra accumuler du Ki ou se défendre sans aucun malus.

Naturellement, il est nécessaire d'employer des armes susceptibles d'être dégainées ou il sera impossible de l'utiliser.



KIAÏ

Conditions : Utilisation du Ki, un art martial à niveau expert.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 10 PF (*Tao la moitié*) **DI :** 10

Cette compétence est associée à l'usage des Arts Martiaux. Il s'agit d'un système très basique de projection d'énergie, déchaînée instinctivement par un combattant au moment où il donne un coup très puissant. Avant de lancer une attaque employant les arts martiaux, le personnage doit déclarer qu'il souhaite utiliser le Kiaï. Il ajoute alors un bonus de +10 aux Dégâts de l'attaque en question et affecte l'énergie comme s'il utilisait le pouvoir du Ki Extrusion de Ki. Étant donné que cette capacité finit par épuiser son utilisateur, le Kiaï ne peut être employé que tous les cinq rounds, sinon le personnage perdrait un point de Fatigue à chaque usage. Le Kiaï consomme un point de Ki à chaque utilisation.

GARDIEN

Conditions : Vigilance 50 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 40 PF **DI :** 10

Ce style concentre les capacités défensives du combattant sur la protection d'un tiers, ce qui lui permet de devenir le garde du corps idéal. Par conséquent, le personnage n'a pas besoin de gagner l'Initiative ou de prévoir une attaque pour défendre un camarade contre un coup particulier, du moment qu'il est près de lui. De même, le combattant applique seulement -10 à sa Parade ou à son Esquive pour arrêter l'agression ou bien écarter son protégé de l'impact, au lieu du -40 habituel.

Ce Magnus n'a aucun effet si le personnage a perdu l'Initiative contre un ennemi à cause d'un résultat de surprise.

ATTAQUE FINALE

Conditions : aucun.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 30 PF **DI :** 10

Le combattant est capable, à un moment donné, de dépenser toute son énergie, habileté et chance pour lancer une attaque désespérée pouvant retourner le combat. Lorsqu'il déclare qu'il souhaite effectuer une Attaque Finale, le personnage obtient un bonus spécial de +20 en Attaque et tout point de Fatigue employé pour le renforcer lui donne +20 au lieu de +15. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat et le personnage doit pour cela posséder moins de la moitié de ses points de vie. Une fois que c'est fait, il faut qu'une journée au moins s'écoule avant de pouvoir l'activer de nouveau.

Attaque Finale peut être librement combinée avec n'importe quelle technique, Magnus ou capacité spéciale.

MANŒUVRE SPÉCIALE

Conditions : aucun.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 30 PF **DI :** 10

Au fil des ans, le personnage a développé une manœuvre de combat caractéristique et unique lui permettant de tromper ses adversaires. Il s'agit à plus d'un titre d'un truc spécial seulement connu par lui seul et qui lui offre une certaine supériorité lorsqu'il lance son attaque. Sa réalisation n'implique en aucun cas l'utilisation de points de Ki ni rien de semblable : il emploie simplement sa compétence martiale. Le personnage peut employer cette manœuvre à volonté, ce qui lui donne un bonus de +20 lorsqu'il lance l'attaque en question.

Il existe deux situations qui font que cette manœuvre n'offre aucun bonus de combat. En premier lieu, si un adversaire l'a déjà vue ou subie, il connaît son fonctionnement ou son truc, et elle cesse d'être efficace contre lui. En second lieu, un individu dont le Total de défense dépasse d'au moins 60 points le Total d'Attaque du personnage est tout simplement trop expert au combat pour se laisser tromper par elle.

Manœuvre Spéciale peut être librement combinée avec n'importe quelle technique, Magnus ou capacité spéciale.

ARS MAGNUS MAJEURS

Les Ars Magnus Majeurs sont les disciplines de combat les plus complexes, les styles qui dotent les personnages des compétences et des pouvoirs les plus incroyables. Contrairement aux Mineurs, les conditions pour posséder ces capacités font qu'il est impossible à des personnages de premier niveau d'y avoir accès. Il est nécessaire d'attendre un moment avant de les maîtriser.

ASHURIAM : ASSAUT DIMENSIONNEL

Conditions : Attaque 220 et +, Utilisation de l'énergie nécessaire, Zen, Pouvoir 11 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 80 PF **DI :** 80

Ce Magnus accorde au personnage la capacité de se mouvoir librement entre les dimensions, ce qui lui permet d'attaquer ses ennemis depuis un autre plan d'existence. Lorsqu'il active ce pouvoir, le combattant disparaît de la réalité durant quelques instants, en se cachant dans un petit espace fermé, à mi-chemin de la Veille. De là, bien qu'il ne puisse pas sentir le monde réel (il ne perçoit ce qui l'entoure que de manière vague et pleine de brume), il est capable de créer de petites ouvertures spatiales à travers lesquelles il attaque directement ses adversaires. À plus d'un titre et comme son nom le laisse entendre, le combattant se débarrasse de ses opposants en les frappant depuis une autre dimension. Les origines de cette capacité remontent à des millénaires et sont liées aux agents personnels de certains Shajads qui l'employèrent afin d'assassiner quiconque pouvait représenter une gêne pour les intérêts de leurs seigneurs. Au fil des siècles, de telles connaissances tombèrent en désuétude et leur difficulté incroyable ne fit que favoriser le fait qu'elles aient sombré dans l'oubli.

Lorsqu'un personnage active le Magnus et entre dans l'espace fermé, ses mouvements sont limités à une zone de 50 mètres de rayon environ à partir du point où il l'a créé. Cela signifie que, après avoir employé Ashuriam, son secteur de déplacement est préétabli et, s'il souhaite sortir de ces limites, il devra obligatoirement revenir d'abord dans le monde réel. De même, la dimension, bien qu'irréelle, recrée tout ce qu'il y a dans les environs et les murs, cloisons et autres constructions similaires s'y manifesteront également. Étant donné que le personnage n'est pas à proprement parler dans le monde, tant qu'il restera à l'intérieur de la dimension il ne pourra être la cible d'aucune attaque physique ou surnaturelle n'ayant pas la capacité gnostique de traverser les plans.

Une fois dans Ashuriam, le combattant peut créer à volonté une brèche spatiale depuis laquelle attaquer les adversaires restés dans le monde réel. Malheureusement, sa faible précision dans la perception des ennemis et l'espace limité dont il dispose à travers les ouvertures lui font subir un malus de -40 à sa compétence. Néanmoins, la nature de ses assauts fait qu'il est pratiquement impossible de lui rendre les coups, car les minuscules ouvertures (il ne dépasse souvent guère plus que la pointe d'une arme) ne laissent aucune chance pour le faire. Ainsi, le défenseur ne peut contre-attaquer que s'il obtient un résultat favorable de 100 points (c'est-à-dire un -100 dans la Table de Combat) et, même s'il y parvient, il applique un -100 en Attaque.

Utiliser Ashuriam coûte 10 points de Ki. C'est une action active : le personnage doit pouvoir agir s'il souhaite changer de plan. Chaque round passé à l'intérieur de sa dimension consomme un point de Ki supplémentaire pour maintenir le Magnus actif. De plus, lorsqu'il souhaite créer une brèche spatiale à travers laquelle atteindre le monde réel, il devra dépenser 5 points de Ki par attaque lancée.

Tant qu'un combattant est dans l'Ashuriam, il ne peut récupérer ni Ki, ni Fatigue, ni points de vie.

ASSASSINER DEPUIS UNE AUTRE DIMENSION

Un assassin peut tenter d'éliminer très efficacement ses victimes grâce à Ashuriam car, étant donné la nature de cette compétence, il est franchement difficile de se rendre compte de sa présence. Quelqu'un n'ayant pas la capacité de Voir le Surnaturel ne peut tout simplement pas percevoir le personnage lorsqu'il se déplace à travers Ashuriam et ce n'est qu'à l'instant où il crée une brèche dimensionnelle pour attaquer qu'il aura une minuscule chance de le voir. Dans ce cas, le personnage utilisant le Magnus ajoute +100 à sa compétence de Discrétion pour déterminer s'il réussit ou non à prendre son ennemi de dos et par surprise (du moment, bien entendu qu'il n'ait pas été conscient de sa présence). Il peut en plus tenter de s'éclipser immédiatement après s'être révélé.

Dans le cas où quelqu'un est capable de Voir le Surnaturel, il pourra tenter de percevoir les légères fluctuations de la réalité que laisse le personnage lorsqu'il se déplace en Ashuriam, mais il subit quand même un malus de -100 à sa compétence de Vigilance ou d'Observation.

Tant qu'il se trouve à l'intérieur de la dimension, l'énergie du personnage peut être détectée normalement, bien qu'il ajoute un bonus de +100 à sa compétence de Dissimulation du Ki (au cas où il la posséderait).

ENTITÉS QUASI DIVINES ET MARCHEURS EXISTENTIELS

Il existe une foule d'entité dont la Gnose est si élevée qu'ils peuvent marcher librement à travers les dimensions ou sentir ce qui arrive autour d'eux dans plusieurs plans d'existence à la fois. Pour eux, le monde se compose d'une multitude de couches et ils les perçoivent toutes à la fois, quelle soit celle dans laquelle ils se trouvent. De tels êtres sont capables de sentir ce qui se passe dans la dimension de poche créée par Ashuriam, ou même d'attaquer le personnage bien qu'il se trouve dans un autre plan de la réalité. Un être dont la Gnose est de 40 ou plus ignore complètement les effets de ce Magnus, car le fait que son ennemi l'attaque depuis un autre niveau d'existence ne lui porte aucunement préjudice. Par ailleurs, les entités dont la Gnose est de 45 ou plus sont capables d'utiliser à volonté ce type d'attaque sans avoir besoin de maîtriser Ashuriam. En fin de compte, ils peuvent se déplacer librement entre différents niveaux d'existence.

AGNITUM : ŒIL ABSOLU

Conditions : Attaque 180 ou +, Érudition, Perception 11 ou +.

Héritage du Sang : aucun.

Cout : 30 PF

DI : 30

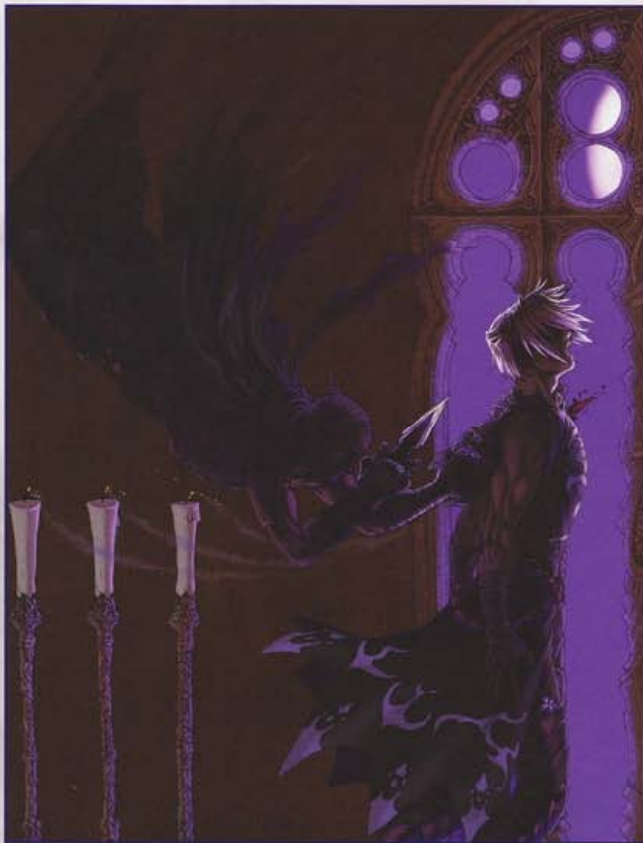
L'Œil Absolu est une capacité ancestrale qui confère la capacité de projeter les sens à travers un objet et, en utilisant l'énergie physique, de le guider comme s'il s'agissait d'une prolongation du corps. Le personnage peut ainsi lancer des projectiles et contrôler leur trajectoire, ce qui lui permet non seulement d'accroître énormément sa précision, mais aussi d'atteindre des objectifs situés hors de son champ de vision.

Lorsqu'il réalise n'importe quelle attaque à distance, que ce soit en lançant ou en tirant, le personnage peut décider de projeter ses sens à travers elle et de la guider jusqu'à sa cible. Cela lui offre un bonus de +20 en Attaque, il ignore les malus de couverture et peut attaquer des ennemis à sa portée mais qu'il ne voit pas directement (comme par exemple en faisant prendre un virage au projectile). Néanmoins, cette capacité à aussi une conséquence négative. Du fait qu'il transmet ses sens au projectile, le combattant a de sérieuses difficultés pour percevoir ce qu'il y a autour de lui. Par conséquent, pendant le round lors duquel il fait usage de l'Œil Absolu, il applique également un malus de -20 à sa Défense et de -40 à tout test impliquant la Perception.

On ne peut utiliser l'Œil Absolu qu'avec un projectile par round et cela consomme 3 points de Ki. Ce Magnus peut être librement combiné avec n'importe quel autre pouvoir ou technique du Ki, de même qu'avec d'autres Magnus semblables.

ATTAQUE CAMOUFLÉE

La nature de l'Œil Absolu permet au personnage d'attaquer ses adversaires depuis une cachette, sans savoir à se monter directement à eux. Un combattant employant ce Magnus tout en restant caché ne révèle donc pas sa position et, par conséquent, ses opposants n'obtiennent aucun bonus aux tests de Vigilance et d'Observation pour le chercher tandis qu'il attaque.



Harod et Drake

CHAOS MEISTER : CONTRÔLE DU CHAOS

Conditions : Attaque 250 et +, Défense 250 et +, Surhumanité, Utilisation de l'énergie nécessaire, Pouvoir 11 et +

Héritage du Sang : aucun.

Cout : 80 PF

DI : 100.

Chaos Meister est l'un des styles de combat surnaturel les plus puissants et les plus complexes. Il s'agit d'un pouvoir aussi exceptionnel étrange et mystérieux qu'il y a probablement moins de dix personnes dans le monde capables de l'utiliser. Son nom véritable, ainsi que son origine, se sont perdus dans le temps, mais ses usagers sont connus sous le nom de Maîtres du Chaos à cause de leur capacité à modifier en leur faveur les règles de l'existence au combat. Visuellement, lorsqu'un combattant active n'importe laquelle des compétences du Chaos Meister, son corps semble se dédoubler et réaliser plusieurs actions à la fois bien que, après quelques instants, seule l'une d'entre elles, la possibilité qu'il a finalement choisi, est celle qui reste.

Ce Magnus donne au combattant la capacité quasi divine de contrôler en partie l'espace et le temps au combat, ce qui lui permet de modifier ses actions afin d'optimiser ses compétences au combat. Par conséquent, un personnage qui le maîtrise peut à volonté utiliser l'une des trois capacités détaillées dans cette section (Altération Existentielle, Dualité du Destin, Null Tempus). À chaque fois qu'il se sert de l'une d'entre elles, il doit dépenser une certaine quantité de points de Ki pour l'activer. Ce paiement est automatique et ne demande pas d'Accumulation de Ki pour utiliser la compétence.

• **Altération Existentielle** : en modifiant les possibilités d'une action, ce pouvoir permet de refaire un jet de dés pour toute attaque ou défense réalisée par le personnage. Le coût de ce pouvoir est de 10 points de Ki par tentative mais, dans le cas où on l'emploierait plus d'une fois sur le même jet, le prix sera doublé pour chaque jet supplémentaire consécutif (10 points la première fois, 20 points la seconde, 40 points la troisième...). Cette capacité n'a d'effet que sur les compétences en rapport avec le combat et ne permet pas d'éliminer un résultat de Maladresse.

Célia lance les dés pour attaquer un ennemi et, n'étant pas satisfaite du résultat, elle emploie la compétence Altération Existentielle pour recommencer. Comme c'est la première fois qu'elle l'utilise, elle dépense 10 points de Ki. Elle n'est toujours pas satisfaite. Elle utilise à nouveau sa compétence mais, comme c'est la deuxième fois qu'elle s'en sert pour la même attaque, le coût est de 20 points de Ki. Elle a dépensé un total de 30 points pour refaire deux fois son jet.

• **Dualité du Destin** : en manipulant les fibres du destin, le Meister peut discerner la dualité qu'implique chacune de ses actions, ce qui lui permet de choisir uniquement le résultat qui l'intéresse le plus dans chaque cas. Ce pouvoir donne au personnage la capacité d'échanger les dizaines et les unités de n'importe lequel de ses jets. Cela coûte 20 points de Ki. Ce pouvoir ne permet pas d'annuler un résultat de Maladresse, ni de forcer un jet ouvert. Par exemple, dans le cas où un résultat de 29 deviendrait un 92, il ne serait pas ouvert pour autant. Cette capacité n'a d'effet que sur les compétences en rapport avec le combat.

• **Null Tempus** : généralement considéré comme le plus grand des pouvoirs du Chaos Meister, Null Tempus permet au personnage de répéter entièrement un événement qui vient d'avoir lieu. Si, par exemple, il subit l'attaque d'un ennemi lui causant des dégâts critiques et l'amputation d'un bras, il pourrait faire usage de Null Tempus afin de revenir quelques instants en arrière dans le temps et de rejouer entièrement l'action. En termes de jeu, il annule la dernière action effectuée au combat (par lui ou par l'un de ses opposants directs). Cela implique qu'aussi bien l'attaquant que le défenseur devront relancer les dés, obtenant un résultat complètement différent. Comme le personnage doit être vivant et conscient pour employer cette capacité, elle n'est pas valable pour annuler un résultat qui lui a fait perdre connaissance ou a mis fin à son existence. De plus, si le personnage a dépensé du Ki pour utiliser d'autres capacités de Chaos Meister dans des jets liés à l'action en question, il ne récupère pas les points perdus lorsqu'il l'emploie. De même, il ne peut pas non plus récupérer les points de vie perdus en suivant les règles de sacrifice. Activer Null Tempus coûte 50 points de Ki. Ce pouvoir ne sert à rien contre des entités dont la Gnose est de 40 ou plus.

ETHERIAL : ATTAQUES INFINIES

Conditions : Attaque 200 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 40 PF

DI : 40

Etherial est un style de combat personnel permettant au combattant de déclencher une série d'attaques rapides qui, bien que n'ayant pas d'effets apparents sur ses adversaires, se manifestent quelques instants après avec des conséquences très variées. Par exemple, le guerrier pourrait causer des centaines de coupures sur un ennemi pour que, quelques secondes plus tard, elles apparaissent toutes en même temps sur son corps.

Lorsqu'il déclare qu'il active cette capacité, le combattant choisit un adversaire particulier comme cible et entre dans un mode de combat qui dure cinq rounds. Durant ceux-ci, toutes les attaques lancées sur l'ennemi en question ne lui font pas perdre de points de vie, bien que l'on doive noter à part les dégâts théoriques causés par chacune d'elles. À la fin du cinquième round, le personnage additionne tous les points de dégâts que ses attaques devraient avoir fait perdre à son opposant et choisit ensuite l'une des capacités spéciales de la liste ci-dessous :

• **Critique Assuré** : la valeur totale des dégâts causés est réduite de moitié et l'adversaire subit immédiatement une perte de points de vie équivalant à cette quantité. Ces dégâts provoquent un critique automatique, même s'ils n'ont pas réussi à ôter la moitié des points de vie de l'opposant. Les deux rivaux devront lancer les dés afin de calculer les effets du critique de manière conventionnelle. Le combattant peut décider si le critique provoque des dégâts mortels ou s'il met simplement son adversaire hors de combat. Cela n'a aucun effet sur les créatures à Encaissement.

• **Attaque Absolue** : le personnage obtient un bonus à son attaque suivante, équivalant à la valeur totale des dégâts causés durant ces cinq rounds. Par exemple, si le personnage réussit à provoquer 200 points de dégâts avec toutes les attaques précédentes, il peut lancer ensuite une attaque avec un bonus de +200 contre cet adversaire. Dans les cas des créatures à Encaissement, le bonus maximum que le combattant peut obtenir est de +250.

• **Mille Coups** : le personnage peut lancer, durant ce round, une attaque supplémentaire gratuite contre son adversaire par tranche de 25 points de dégâts qu'il aurait dû lui causer avec ses attaques pendant les rounds précédents (150 points, dans le cas d'une créature à Encaissement). Par exemple, s'il lui inflige 75 points de dégâts, il lancera trois attaques supplémentaires avec sa pleine compétence.

• **Sceau de Pouvoir** : les attaques interrompent le flux d'énergie du corps de l'adversaire. La valeur totale des dégâts provoqués est réduite de moitié et l'adversaire doit réussir un test de Résistance Physique équivalant à ce chiffre. S'il le rate, il sera incapable d'utiliser des pouvoirs ou des techniques du Ki pendant un nombre d'heures égal à son niveau d'échec.

Célia utilise ce Magnus contre un adversaire et l'attaque durant cinq rounds consécutifs. Pendant ce temps, ses impacts auraient dû causer à cet ennemi un total de 150 points de dégâts. Elle pourra ensuite choisir entre lui faire perdre 75 points de vie qui lui infligeront un critique assuré, lancer une attaque avec un bonus de +150 en Attaque, lancer six Attaques supplémentaires ou l'obliger à réussir un test de RPhy contre 150 sous peine de perdre ses facultés de la puissance intérieure pendant plusieurs heures.

Etherial a un coût d'activation de 5 points de Ki, quel que soit le bénéfice choisi. Ce Magnus peut être librement combiné avec n'importe quel autre pouvoir ou technique du Ki.

HAIMA : OMBRE DE SANG

Conditions : Défense 200 et +, Volonté 10 et +

Héritage du Sang : Sang Éternel.

Coût : 30 PF

DI : 30

L'Ars Magnus connu sous le nom d'Ombre de Sang est un style clairement défensif qui donne à son utilisateur un contrôle surnaturel sur son flux sanguin, ce qui lui permet de créer des carapaces qui absorbent la plupart des impacts. Lorsque le combattant se prépare à effectuer une défense, avant de lancer les dés, il peut déclarer qu'il sacrifie volontairement n'importe quelle quantité de points de vie afin de créer une Ombre de Sang, forme artificielle qui reçoit l'impact à sa place. L'Ombre à une endurance équivalant au double des points de vie sacrifiés. Par exemple, si quelqu'un dépense 30 points de vie, l'Ombre résistera jusqu'à 60 points de dégâts. La quantité minimum que l'on peut employer est de 5 PV, mais il n'y a pas de valeur maximale.

Lorsque le personnage active cette compétence pour se défendre de l'attaque, l'Ombre encaissera les dégâts à la place du personnage qui, en outre, ne perdra pas non plus l'action de ce round, même si le Résultat d'Attaque de son adversaire est supérieur à son Résultat de Défense. Cette capacité ne fonctionne que si les dégâts subis par l'Ombre, provenant de l'attaque contre laquelle elle a été créée, ne sont pas supérieurs à sa résistance. Dans le cas contraire (c'est-à-dire si les dégâts dépassent l'endurance de l'Ombre), l'attaque annulera tous les avantages de ce Magnus : le défenseur perdra les points de vie et sa capacité d'action. L'attaquant a tout simplement réussi à blesser si massivement la forme artificielle que celle-ci est incapable de protéger

son créateur. L'Ombre n'est efficace que contre une attaque précise et perd son pouvoir après que le personnage se soit défendu (même si le coup ne cause aucuns dégâts). L'Ombre n'est pas un être indépendant du personnage mais un remplaçant instantané de son corps qui occupe la même place : le véritable combattant se révèle uniquement après que l'ombre ait été touchée.

Haima est utile avec tout type de défense : esquive, parade ou boucliers surnaturels. Il est également possible de combiner ce Magnus avec n'importe quelle sorte de technique de combat, voire avec d'autres Magnus.

Visuellement, cette compétence ne peut être perçue jusqu'à l'instant même où celui qui l'emploie reçoit un impact. À ce moment-là, son corps se désagrège en sang et, en une fraction de seconde à peine, son corps se forme à nouveau à partir des gouttes qui volent en tous sens. Habituellement, tout le sang retourne au combattant peu après, sauf si l'attaque est parvenue à dépasser la résistance de l'Ombre (dans ce cas, il tombera par terre).

Lémures est la cible d'une technique d'attaque très puissante et, craignant d'être incapable de l'arrêter, il déclare qu'il sacrifie 50 points de vie afin de créer une Ombre de Sang de résistance 100. Il se défend ensuite normalement de l'attaque, ce qui lui inflige un total de 80 Points de Dégâts. Vu que la perte est inférieure aux 100 points que l'Ombre de Sang peut encaisser, cette dernière absorbe l'impact et Lémures ne subit aucun dommage (sauf les 50 points qu'il a sacrifiés) et ne perd pas l'action. Si, au contraire, l'attaque lui avait causé des dégâts supérieurs à 100 points, l'Ombre de Sang aurait été incapable de résister au coup : Lémures aurait subi tous les dégâts (en plus des 50 points de vie sacrifiés) et aurait été mis sur la défensive.

MAGNUM : LIBÉRATION DE POUVOIR

Conditions : Attaque 200 et +, Extension de l'aura à l'arme.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 30 PF

DI : 50

Magnum permet au combattant d'accumuler une grande quantité d'énergie offensive pendant un court laps de temps afin de la déchaîner quelques instants après. Durant quelques secondes, son organisme commence à absorber et à concentrer le pouvoir de l'environnement, le condensant de manière visible dans une partie de son corps (généralement les poings ou l'arme), jusqu'au moment où il la libère complètement dans un puissant impact final.

Le personnage est libre de déclarer à tout moment son souhait de commencer à se préparer à utiliser une attaque de Magnum, en décidant sur combien de rounds (entre un et cinq) il va accumuler de l'énergie. Pendant le temps consacré à sa préparation, il peut continuer à attaquer normalement, mais il applique un malus de -20 à sa défense. Une fois arrivé au round où il est prêt, il lancera une unique attaque en ajoutant un bonus de +20 en Attaque pour chaque round passé à accumuler du pouvoir. Si, pour une raison quelconque, il est incapable de déchaîner le coup lors du round choisi (par exemple, s'il a été mis sur la défensive à ce moment-là), il perd tout simplement ses bonus et doit recommencer à remplir les conditions de l'attaque.

Les créatures à Encaissement peuvent faire usage de ce Magnum, mais n'obtiennent qu'un +10 par round de préparation au lieu de +20 habituel.

Cette capacité a un coût d'activation d'un point de Ki par round consacré à la préparation de l'attaque.



Konosuke accumule du pouvoir pour réaliser un Magnum



INFINIUM : FLUCTUATION DE L'ESPACE

Conditions : Attaque 200 et +, Surhumanité, Agilité 11 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 40 PF

DI : 40

Ce Magnus, également connu sous le nom de « saut dans l'espace », est un pouvoir de combat qui profite au maximum de la vitesse d'un personnage se déplaçant sur de courtes distances. En concentrant son Ki et en le faisant éclater au moment propice, il peut effectuer des déplacements si surhumainement rapides que, à tous les effets, il se téléporte. De cette manière, il se retrouve n'importe où (voire à plusieurs endroits à la fois) à rechercher une position favorable pour attaquer ses ennemis, avant même que ceux-ci comprennent ce qui se passe.

Contrairement aux règles générales de transport, ce Magnus permet à un combattant d'effectuer de petits sauts spatiaux si rapides que, durant quelques instants, il disparaît de la vue de ses adversaires. Ces derniers sont tout simplement incapables de réagir puisqu'ils ne perçoivent pas d'où viennent les attaques. En termes de jeu, le personnage peut activer à volonté cette capacité durant un combat pour tenter d'obtenir la position de flanc ou de dos, avec tous les bonus que cela implique. Avant de lancer une quelconque attaque de type physique (bien que ceci n'implique pas nécessairement que les deux adversaires doivent déjà être en train de se battre), il doit déclarer qu'il effectue un saut ainsi que la position qu'il compte atteindre. Son opposant ne peut que tenter de percevoir où il s'est transporté en effectuant un test de Vigilance dont la difficulté est déterminée par le Mouvement de celui qui utilise le saut : plus il est rapide, plus son adversaire aura du mal à anticiper ses actions. Cette difficulté est indiquée dans le **Tableau 22**. Un personnage ayant l'Initiative et renonçant volontairement à son action en prévision du saut peut utiliser Observation au lieu de Vigilance, auquel cas il réduit la difficulté de deux niveaux. Il faut tenir compte du fait que réussir le test n'interrompt en rien l'attaque : simplement, le personnage ayant effectué le saut n'obtient pas une position favorable.

Un saut spatial est une action passive intrinsèquement liée à une attaque. Celui qu'il le réalise se déplace au maximum à un quart de son Mouvement, même si rien ne l'empêche de le faire contre un ennemi avec lequel il se battait auparavant. On ne peut s'en servir qu'une seule fois par round et chaque activation entraîne une dépense de 2 points de Ki.

Dans le cas où l'Agilité du personnage qui utilise ce Magnus est inférieure à celle de son opposant, ce dernier pourra ajouter un bonus de +80 à son test de Vigilance, car sa vitesse naturelle lui permet de mieux anticiper de telles éventualités.

TABLEAU 22 : INFINIUM

Mouvement	Dos	Flanc
11	Facile (40)	Moyenne (80)
12	Moyenne (80)	Difficile (120)
13	Difficile (120)	Très Difficile (140)
14	Très Difficile (140)	Absurde (180)
15	Absurde (180)	Presque Impossible (240)
16	Presque Impossible (240)	Impossible (280)
17	Impossible (280)	Surhumaine (320)
18	Surhumaine (320)	Zen (440)
19+	Zen (440)	Automatique

Célia, dont le Mouvement est de 13, peut utiliser un saut spatial pour tenter de se situer dans une position avantageuse contre un adversaire. Si elle tente de se placer sur le flanc de son opposant, ce dernier devra réussir un test de Vigilance contre 140 (Très Difficile) pour anticiper l'action. Si elle tente d'atteindre le dos, le test sera contre 120 (Difficile). À chaque essai, Célia doit dépenser 2 points de Ki.

MATRIX : DIVISION EXISTENTIELLE

Conditions : Attaque 150 et +, Défense 150 et +, Multiplication des corps.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 50 PF

DI : 50

En utilisant le contrôle de son énergie au niveau maximal, le personnage est capable de se diviser en plusieurs corps. Néanmoins, contrairement à ce qui se passe pour d'autres pouvoirs ou techniques du Ki, ces formes physiques ne sont pas des copies : toutes sans exception sont en réalité lui-même. Il fragmente tout simplement son être, séparant son pouvoir et son âme en plusieurs individus différents qui partagent un même esprit.

Le personnage qui maîtrise ce Magnus peut se diviser en différents corps agissant de manière indépendante, quoique partageant la même volonté. Le joueur contrôle tous ses mois comme s'il s'agissait d'une seule personne, même si chacun se déplace comme un être distinct.

Lorsqu'il le désactive, les corps disparaissent progressivement jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, dans lequel s'intègre l'essence de tous les autres. Les formes peuvent être éloignées les unes des autres de 100 mètres au maximum, sinon elles sont incapables d'agir de façon coordonnée et disparaissent.

Malheureusement, la fragmentation divise les points de vie, de Ki, de Zéon et les PPP libres du personnage entre les différents corps de manière équitable. Par exemple, quelqu'un ayant 240 points de vie pourrait séparer son corps en deux avec 120 PV chacun, en trois avec 80 PV, en quatre avec 60 PV... et ainsi de suite. De plus, chaque division fractionne également le pouvoir et l'habileté de la personne : les corps subissent un malus à toutes les actions de -10 pour chacun de ceux qui existent. Si le combattant se divise en deux, chacun aura donc un malus de -20, alors qu'ils auraient un -40 s'ils étaient quatre.

Tous les dégâts subis par n'importe lequel des corps durant le maintien de ce Magnus seront visibles sur le personnage lorsque la Division Existentielle sera désactivée. Dans le cas où l'un d'entre eux meurt, ces dommages seront automatiquement considérés comme un sacrifice de points de vie pour déterminer le temps que met le personnage à récupérer. Il est important de ne pas oublier que, tant que le Magnus est actif, la seule manière d'en finir réellement avec le combattant est d'exterminer toutes les entités en lesquelles il s'est divisé.

Activer la Division Existentielle est une action de combat complète. Le personnage ne peut absolument rien faire d'autre durant ce round, pas même des actions passives. Ce Magnus coûte 5 points de Ki par division au moment de son activation et un maintien de 1 point par corps tous les 5 rounds. Une fois désactivée pour une quelconque raison, le personnage doit attendre au moins une heure avant de réutiliser cette capacité. Le nombre maximum de corps en lesquels le personnage peut se diviser ne peut jamais être supérieur à la moitié de sa valeur de Pouvoir, en arrondissant vers le haut.

Si Lémures voulait utiliser ce Magnus pour se diviser en cinq individus différents, il devrait dépenser 25 points de Ki. À cause de la fragmentation de son pouvoir, son Ki et ses points de vie se répartiraient entre cinq, et tous les corps subiraient un malus de -50 à toutes les actions.

MUNDUS : CONTRÔLE DE L'ENVIRONNEMENT

Conditions : Attaque 200 et +, Défense 200 et +, Déplacement des masses, Surhumanité.

Héritage du Sang : aucun.

Côût : 30 PF

DI : 50

Mundus est une capacité au pouvoir colossal qui permet au combattant de contrôler complètement son entourage pour attaquer. Comme s'il était une entité supérieure, tout ce qui existe autour de lui devient une arme à sa disposition. Sans même se déplacer, il peut faire sortir du sol des colonnes effilées, lancer des dizaines d'objets à distance ou écraser ses opposants en utilisant tout simplement l'air qui les enveloppe.



Matrix, Division Existentielle

Dans le jeu, le personnage qui maîtrise ce Magnus peut attaquer et se défendre en toutes circonstances en utilisant ce qui se trouve près de lui. Il est même capable de modifier les choses qui l'entourent afin de les employer efficacement au combat. Malgré ce grand pouvoir, la compétence a certaines limites dans son influence de l'environnement. En premier lieu, on ne peut l'utiliser directement sur des êtres vivants, aussi insignifiante que soit leur Présence. De plus, elle n'a aucun effet non plus sur des corps exceptionnellement solides ou dont la Présence est très élevée. Par exemple, un personnage se battant dans un temple dont les murs et le sol sont chargés d'énergie surnaturelle sera incapable de les déformer pour les utiliser comme moyen d'attaque.

À chaque fois que le personnage se sert de cette compétence, il doit dépenser un point de Ki par assaut lancé. Même si les attaques de Mundus englobent une foule d'éléments différents, toutes suivent un profil générique représentant leur usage général. Il est tout à fait possible d'employer ce Magnus en combinaison avec des pouvoirs ou des techniques du Ki.

Dégâts : les attaques de Mundus infligent des Dégâts de 80 plus le modificateur de Pouvoir de l'utilisateur.

Vitesse : Mundus a une Vitesse équivalant à l'Initiative du personnage sans armes.

Fracassement et Solidité : Mundus possède l'équivalent d'un Fracassement de 8 et, de par sa nature exceptionnelle, on considère qu'il ne peut pas se briser.

Critique : Étant donné que le combattant emploie divers éléments pour attaquer, ses attaques peuvent se faire sur le Mode principal TRAnchant, CONtondant ou PERforant. Au cas où il disposerait de torches ou de foyers, il pourrait également employer FEU.

Action d'Attaque Complète : utiliser Mundus implique une concentration absolue. Le personnage ne peut pas attaquer avec d'autres armes tout en se servant de son entourage comme moyen de défense.

Utilisation Indirecte : même immobilisé, le personnage n'a aucune difficulté à continuer à attaquer avec son environnement. Il ignore donc tout malus à sa compétence qu'il pourrait appliquer à cause d'une quelconque paralysie.

Rayon d'Effet : bien qu'étant considérées comme l'équivalent d'une attaque au corps à corps, les actions offensives de ce Magnus s'étendent dans une zone d'influence de 10 mètres de rayon.

Absence de Moyens : si le Meneur de Jeu considère que le milieu où se trouve le personnage n'est pas approprié pour la lutte ou qu'il n'y a tout simplement pas assez d'éléments utilisables convenablement au combat, il peut appliquer un malus de -10 à -50 à la compétence et aux Dégâts de Mundus.

USAGES SPÉCIALISÉS

En plus d'attaquer et de se défendre normalement, le personnage peut utiliser Mundus d'une façon légèrement différente à chaque round afin de s'adapter à ce qui lui convient le mieux. Par conséquent, avant de lancer les dés pour déterminer son Initiative dans un round, il peut choisir l'un des avantages spéciaux suivants :

- **Barrière Défensive :** le combattant forme autour de lui une barrière matérielle en se servant d'une grande quantité d'objets solides. Ainsi, il se défend comme s'il utilisait un bouclier surnaturel qui supporte des dégâts équivalant à 300 points par round avant de se briser. Au cas où elle serait détruite, le personnage pourrait toujours se protéger de manière conventionnelle mais, à partir de ce moment-là, il appliquerait normalement les malus correspondants. Afin d'utiliser cette compétence, le combattant doit avoir à sa disposition beaucoup d'objets très solides, proches de lui, pouvant lui servir à cette fin. Dans le cas contraire, il ne pourrait tout simplement pas créer la barrière défensive ou bien sa résistance serait moindre. Bien entendu, si après avoir constitué durant plusieurs rounds une protection de ce type, les objets employés sont continuellement abîmés, ils pourraient l'être au point qu'il serait impossible de continuer à s'en servir.

- **Concentration Offensive :** cet usage spécialisé implique que le personnage s'efforce d'utiliser de grandes masses physiques afin d'accroître au maximum la puissance destructrice des attaques. Durant ce round, leurs Dégâts augmentent donc de +40.

- **Pluie d'Éclats :** le personnage peut se concentrer afin de projeter des centaines d'éclats, de pierres ou d'éléments semblables vers tout ce qui se trouve autour de lui. Il lance ainsi une attaque de zone contre tous les adversaires se trouvant dans un rayon de 10 mètres. Pour utiliser Pluie d'Éclats, il applique tout simplement un malus en Attaque de -20. Il est bien sûr nécessaire qu'il y ait de la mitraille ou assez d'objets variés dans les alentours.

- **Immobilisation :** si le combattant dispose de filaments ou d'éléments similaires, il peut s'en servir pour attraper ses adversaires sans problème. S'il emploie cette capacité, il n'applique donc aucun malus à son Attaque pour effectuer une manœuvre d'Immobilisation. En fonction des objets utilisés pour Immobiliser, l'attaque correspondra à un attribut de Force différent. À titre indicatif, une grosse corde équivaldrait à Force 8, alors que des lourdes chaînes ou des câbles auraient 10.

- **Usage Inattendu :** le personnage emploie Mundus de façon inhabituelle, tentant de surprendre son adversaire. Il pourrait par exemple faire surgir une arête de pierre de son épée ou faire qu'une armure inanimée donne soudain un coup de lame. Son opposant devra par conséquent réussir un test de Vigilance de niveau Très Difficile (140) ou appliquer le malus de Surprise à sa défense. En fonction de ce qui se trouve autour de lui, le joueur devra faire preuve d'imagination pour interpréter un usage approprié de ce pouvoir à chaque fois qu'il souhaite se servir de cette capacité. Il n'est évidemment pas possible d'employer deux fois le même stratagème.



• **Attaque d'Air** : même s'il ne dispose d'absolument rien pour attaquer, le personnage peut utiliser l'air lui-même de manière offensive. Dans ces cas-là, ses Dégâts seront réduits à 20, quoique le défenseur doive réussir un test de Vigilance Très Difficile (140) pour percevoir l'attaque, sinon il appliquera le malus de Cécité absolue à sa compétence.

Exode est en train d'affronter un Haut Inquisiteur dans des ruines de Salomon. Après quelques minutes de combat, il remarque que quelques chaînes pendent au plafond d'une salle et il décide de s'en servir afin d'immobiliser son ennemi. Dans ce but, avant de lancer les dés pour déterminer son Initiative, il déclare qu'il souhaite durant ce round faire un Usage spécialisé d'Immobilisation. Ensuite, il doit simplement faire un jet d'attaque avec toute sa compétence pour savoir s'il peut ou non emprisonner son adversaire.

RAIKOU : LAME ÉCLAIR

Conditions : Attaque 200 et +, Surhumanité, Dextérité 10 et +, Agilité 10 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 60 PF

DI : 60

Un personnage maîtrisant ce Magnus est capable de déclencher une séquence d'attaques en se déplaçant d'un endroit à l'autre à une vitesse surhumaine. Au fur et à mesure qu'il le fait, son accélération augmente de manière exponentielle, accroissant également sa capacité offensive. Tel une simple tache floue que l'on peut à peine suivre du regard, le combattant lance des assauts répétés, venant facilement à bout de n'importe quel adversaire.

Ce Magnus offre au personnage la capacité d'activer à volonté une série d'attaques enchaînées qui s'améliorent round après round. Une fois qu'il déclare le début d'un bloc d'attaques de *Lame Éclair*, il en obtient donc une supplémentaire (sans modifier son *Attaque*) pour chaque round de combat où il n'est pas obligé de se défendre. Il lance ainsi une seule attaque lors du premier round, deux lors du second, trois lors du troisième... jusqu'à un maximum de dix attaques au total par round. Étant donné son énorme vitesse de déplacement, le personnage peut choisir entre concentrer tous ses assauts sur la même cible (en lançant continuellement des attaques contre lui) ou les répartir parmi différents ennemis se trouvant dans le rayon d'action de ses déplacements. Néanmoins, la séquence cesse immédiatement si, à un moment quelconque, le combattant effectue une action différente, comme par exemple être obligé de se défendre. Ses mouvements ont été interrompus et il a perdu son accélération. S'il souhaite rouvrir une série d'attaques, il devra le faire depuis le début.

Certaines conditions doivent être remplies afin d'utiliser correctement ce Magnus. Tout d'abord, le personnage qui l'exécute ne peut pas déclarer d'attaques supplémentaires ni en lancer grâce à l'utilisation d'une arme supplémentaire : il devra toujours faire une seule attaque par round avec toute sa compétence. Cela concerne également les attaques supplémentaires obtenues par des techniques du Ki. En second lieu, maintenir cette capacité en fonctionnement a un coût en Ki d'autant plus énorme qu'elle reste longtemps active. La *Lame Éclair* consomme un point de Ki par attaque supplémentaire lancée durant la séquence, c'est-à-dire que le second round d'activation vaut un point de Ki, le troisième deux, le quatrième trois et ainsi de suite. Cette dépense est automatique et il n'est pas nécessaire que le personnage accumule du Ki pour maintenir la compétence.

Les créatures à Encaissement ne peuvent pas employer la *Lame Éclair*.

Lémures, avec 200 en *Attaque*, déclare qu'il déclenche une séquence d'attaques de *Lame Éclair*. Lors du premier round, il pourra lancer une attaque avec 200 en compétence, alors que pour le second, s'il n'a rien fait d'autre que d'attaquer sans avoir besoin de se défendre, il en effectuera deux (chacun à 200). Pendant le troisième, il pourra en lancer trois... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il se voie obligé à se défendre ou fasse autre chose que d'attaquer.

REM : LES YEUX DU DESTIN

Conditions : Attaque 180 et +, Défense 180 et +, Perception 10 et +, Érudition.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 40 PF

DI : 60

Rem est un Magnus de combat qui permet au combattant de s'adapter aux actions de tout artiste martial qui utilise le Ki contre lui. Le personnage peut s'en servir afin de percer le fonctionnement de n'importe quelle technique de combat et trouver automatiquement une contre-mesure appropriée. Contrôlant le flux du Ki dans le corps de l'ennemi, une fois qu'il est arrivé à comprendre les principes sur lesquels se base une technique particulière, ses mouvements et les trucs employés dans sa réalisation, il parvient à ce que l'attaque ou la défense en question soit virtuellement inefficace contre lui.

À chaque fois que le personnage est témoin de l'activation d'une technique du Ki et concentre son attention dessus, il peut effectuer un test de Vigilance afin de déterminer s'il trouve ou pas son point faible (c'est-à-dire pour connaître une manière adéquate de vaincre ses effets). Étant donné que le Développement Intérieur d'une technique mesure également sa complexité, c'est cette valeur qui détermine la difficulté du test. Si le personnage atteint un chiffre équivalant au double du DI de la technique utilisée, il obtient un +25 à toute action opposée lorsqu'il attaque ou s'en protège. Dans le cas où il arrive au quadruple de la valeur du DI, on considère que le personnage maîtrise tous ses secrets et le bonus est de +50.

Ces modificateurs sont appliqués du moment que le personnage attaque ou se défend contre cette technique. S'il s'agit par exemple d'une technique offensive, le personnage ajoutera +25 ou +50 à sa compétence à chaque fois qu'il s'en défendra, et s'il s'agit d'une technique de défense, son *Attaque* augmenterait de +25 ou de +50.

Il est important de ne pas oublier que les effets de ce Magnus agissent contre une technique particulière, quel que soit celui qui l'utilise : qu'il s'agisse d'un maître ou de l'un de ses élèves, le personnage qui sait comment contrer une technique précise appliquera toujours les modificateurs contre elle. Néanmoins, il convient également de préciser que deux techniques ayant des effets très semblables (voire identiques) ne sont en rien la même. Deux techniques identiques, créées par deux maîtres martiaux différents, n'auraient sur le fond rien à voir entre elles.

Les bonus de Rem peuvent être librement combinés à ceux de n'importe quel autre Magnus ou technique du Ki. De par sa nature unique, le personnage possédant l'Héritage du Sang Yeux du Destin appliquera un +40 à tout test de Vigilance de Rem, vu qu'il facilite énormément son travail.

Célia est la cible d'une technique offensive dont le coût est de 60 points de DI. Pour être capable de saisir les mystères de cette attaque, elle devra réussir un test de Vigilance contre 120 ou 240 (le double et le quadruple, respectivement, de la valeur en DI de la technique) afin d'obtenir un bonus de +25 ou de +50 à chaque fois qu'elle s'en défend.

SAMIEL : RÉTRIBUTION FINALE

Conditions : Attaque 200 et +, Défense 200 et +, Surhumanité

Héritage du Sang : aucun

Coût : 60 PF

DI : 60

Quelqu'un maîtrisant ce Magnus possède la faculté d'encaisser tous les dégâts reçus de la part d'un ennemi particulier et de les transformer en énergie pure. Il peut ainsi canaliser cette puissance afin de la renvoyer à son adversaire ou d'augmenter ses propres pouvoirs jusqu'à des niveaux impensables.

En termes de jeu, le personnage qui domine *Rétribution Finale* obtient une quantité de points équivalant aux dégâts causés par un ennemi par ses attaques ou ses actions directes. Les points en question peuvent être ensuite employés comme bonus direct lors d'une action opposée contre



l'individu lui ayant infligé les blessures. Le combattant est libre de décider comment il souhaite les utiliser et peut également répartir sur plusieurs actions de la manière qui lui convient le plus (du moment bien sûr que c'est contre celui qui lui a causé les dégâts). Si par exemple le personnage a perdu 120 points de vie à la suite des attaques ou des actions d'un ennemi, il pourra, plusieurs rounds plus tard, décider de dépenser 50 points afin d'obtenir un bonus de +50 en Esquive contre une attaque de l'opposant concerné, puis d'employer les 70 autres pour améliorer son Attaque. Dans le cas où la perte de points de vie serait due à plus d'un ennemi, le personnage devra noter combien il en a contre chacun d'entre eux.

Bien qu'il n'y ait pas de limite théorique à la quantité de points que peut accumuler un personnage, il n'est pas possible d'en dépenser plus de 150 par action (ou, ce qui revient au même, le bonus maximum ne peut jamais dépasser +150). Les créatures à Encaissement ne peuvent pas faire usage de cette capacité.

Les points obtenus au moyen de Rétribution Finale disparaissent lorsque dix minutes se sont écoulées après l'instant où les dommages ont été subis. Si le personnage ne les a pas dépensés à temps, il perd ses avantages.

Il est tout à fait possible de combiner les bonus obtenus par Rétribution Finale avec ceux de n'importe quel pouvoir ou technique du Ki.

SHINKYOU : LA POSITION MIROIR

Conditions : Défense 250 et +, Perception 10 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 60 PF **DI :** 80

Il est très probable que le Magnus connu sous le nom Shinkyô, également appelé Position Miroir, soit l'une des compétences défensives les plus puissantes. Il s'agit d'un style permettant au combattant d'entrer dans un état de concentration absolue qui sert à la fois de système de défense et d'attaque parfait. Son nom est dû au fait que celui qui s'en sert reste immobile, réagissant uniquement par des actes réflexes au mouvement de ses adversaires. Lorsqu'il active cette capacité, le personnage ouvre sa garde et reste quelques instants sans bouger : ce n'est qu'au moment même où quelqu'un tente de l'attaquer que son corps répond instinctivement en anticipant l'impact.

La Position Miroir est un Magnus défensif que le personnage peut activer à volonté : avant de lancer les dés pour déterminer son Initiative, il doit déclarer qu'il souhaite s'en servir. À partir de cet instant et durant les cinq rounds suivants, il reste complètement immobile, incapable de se déplacer ou de commencer une quelconque sorte d'action active. Le personnage ne pourra accumuler ni Ki ni magie, ni se préparer à utiliser des pouvoirs psychiques : il ne se concentrera que sur le contrôle absolu de toute menace. En outre, une fois ce Magnus activé, le combattant sera incapable d'agir jusqu'à ce que cinq autres rounds se soient écoulés.

En échange, durant cette période, le combattant ne subit aucun malus lorsqu'il subit des Attaques supplémentaires et obtient un bonus de +50 en Parade et en Esquive pour se protéger de toute attaque au corps à corps (ce modificateur ne s'applique pas contre les projectiles). De plus, tant que la Position fonctionne, il pourra contre-attaquer automatiquement face à toute agression dont il réussira à se défendre, sans que cela ne lui coûte aucune action. Cela signifie que, à chaque fois que sa défense finale sera supérieure à celle de son adversaire, il répliquera en suivant les règles de la contre-attaque, même s'il a déjà été mis sur la défensive ou a reçu des dégâts. Il n'y a pas de limite au nombre de contre que le personnage peut réaliser en un round : s'il est capable de se défendre, il peut également lancer une attaque en retour. La Position Miroir ne permet pas de couvrir des tiers : elle ne fonctionne que contre les attaques dirigées directement contre le personnage qui l'utilise.

Une fois écoulés les cinq rounds durant lesquels la Position Miroir reste active, le combattant est mentalement exténué et il lui est impossible de la réemployer jusqu'à ce qu'au moins cinq autres rounds aient passé.

Le coût d'activation de Shinkyô est de 10 points de Ki pour chaque emploi. Il ne peut pas être combiné avec d'autres techniques du Ki ou Magnus.

SUMMUN : ACCUMULATION D'ÉNERGIE

Conditions : Attaque 180 et +, Dextérité 11 et +.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 30 PF **DI :** 30

Summun est une compétence de combat qui permet à un personnage de lancer des attaques physiques à une certaine distance grâce à son Ki. En contrôlant son énergie, il peut donner des coups tellement rapides qu'ils déforment l'espace jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible. Il pourrait par exemple frapper de son poing ou couper avec la lame de son épée à des dizaines de mètres sans le moindre problème. En réalité, ni son bras ni son arme ne sont plus longs, c'est l'espace déformé qui semble se raccourcir face à ses mouvements.

Bien qu'attaquant à une certaine distance, tous les coups donnés par le personnage sont considérés comme étant au corps à corps lorsque l'on détermine les malus appliqués au défenseur. Cependant, si ce dernier est trop loin de son adversaire pour pouvoir l'atteindre par un mouvement passif (un quart de son Mouvement), il sera incapable de contre-attaquer, même si sa défense est supérieure. La distance que le combattant peut couvrir en attaquant est déterminée par sa Dextérité, ainsi que l'indique le **Tableau 23**.

À chaque fois qu'un personnage lance une attaque en faisant usage de cette capacité, il doit dépenser un point de Ki.

TABLEAU 23 : PORTÉE DE SUMMUN

Dextérité	Portée	Dextérité	Portée
11	3 mètres	16	25 mètres
12	5 mètres	17	50 mètres
13	8 mètres	18	100 mètres
14	10 mètres	19	150 mètres
15	15 mètres	20	250 mètres

TRANSFORMATION : L'ÉVEIL

Conditions : Attaque 200 et +, Défense 200 et +, Surhumanité.

Héritage du Sang : aucun.

Coût : 50 PF **DI :** 50

L'Éveil est un Magnus permettant au personnage d'utiliser son énergie pour se transformer en quelque chose de bien plus puissant, augmentant ainsi considérablement son pouvoir, sa vitesse et sa force. Il multiplie son niveau de combat, ce qui le rend capable de vaincre facilement des ennemis qu'il serait autrement incapable d'affronter. Bien qu'il y ait parfois des variations dans son apparence, le corps de celui qui s'en sert est normalement toujours entouré d'une aura d'énergie.

Le personnage peut activer cette transformation durant un nombre de rounds équivalant à la somme de ses valeurs de Volonté et de Pouvoir. Tant qu'il le fait, il perd pour la maintenir 3 points de Ki par round. Une fois ce temps écoulé, s'il souhaite rester transformé, chaque round supplémentaire lui fait automatiquement perdre un point de Fatigue. Après avoir été désactivé, il faut laisser passer plusieurs heures avant que le combattant puisse de nouveau utiliser l'Éveil.

Pendant que la transformation fonctionne, le personnage obtient un modificateur à toutes les actions équivalant à son modificateur de Pouvoir et +1 à ses Accumulations de Ki par tranche de +15 points de bonus. Ainsi, quelqu'un ayant un attribut de Pouvoir de 15 (soit un modificateur de +30) aurait un bonus à toutes les actions de +30 et +2 à toutes ses Accumulations de Ki. De plus, il est capable d'effectuer des actions de difficulté Zen.

Les effets de ce pouvoir peuvent être combinés avec ceux de n'importe quelle sorte de technique du Ki, mais pas avec ceux d'un autre Magnus impliquant lui aussi une quelconque sorte de transformation physique.



TRANSFORMATION : POUVOIR PHYSIQUE

Conditions : Attaque 200 et +, Défense 200 et +, Utilisation de l'énergie nécessaire, Surhumanité.

Héritage du Sang : aucun.

Côut : 30 PF

DI : 50

Ce Magnus permet au personnage d'utiliser son Ki afin d'atteindre un état de pouvoir supérieur, en modifiant partiellement son corps par l'augmentation de sa masse physique et musculaire. Ainsi, le combattant se transforme, obtenant une puissance extraordinaire et faisant de son corps une masse imparable.

Lorsqu'il se sert de ce Magnus, le personnage peut choisir entre deux niveaux de transformation distincts, en fonction du degré jusqu'auquel il souhaite accroître sa puissance physique. Chaque état lui offre des avantages différents, bien que sa vitesse diminue également à cause de l'énorme musculature qu'il acquiert. Activer la transformation est une action passive, mais les bénéfices reçus ne commencent pas avant le début du round suivant.

Les effets de cette transformation peuvent être combinés avec ceux de n'importe quelle sorte de technique du Ki, mais pas avec ceux d'un autre Magnus qui implique à son tour un autre type de transformation physique.

- **Premier État :** le personnage obtient un bonus de +2 en Force et en Constitution, +20 aux Dégâts de toutes ses attaques et il possède un Seuil d'Invulnérabilité de 80 contre tout impact de type physique. De plus, à cause de sa résistance, toutes les attaques qu'il subit réduisent leurs Dégâts de dix points. Malheureusement, l'augmentation de sa masse physique réduit son Initiative de -20 et l'oblige à appliquer un -2 à son Mouvement. Durant chaque round où il maintient active la transformation, il est obligé de dépenser un point de Ki. Visuellement, ce changement accroît la masse physique du personnage d'environ 20%.

- **Second État :** comme le précédent, sauf qu'il lui donne un bonus de +4 en Force et en Constitution, +40 aux Dégâts des attaques et un Seuil d'Invulnérabilité de 140 contre tout impact physique. De plus, toutes les attaques qu'il subit réduisent leurs Dégâts de vingt points. Comme conséquence négative, l'augmentation de sa masse physique diminue son Initiative de -40 et l'oblige à appliquer un -4 à son Mouvement. Durant chaque round où il maintient active la transformation, le personnage est obligé de dépenser trois points de Ki. Ce changement accroît la masse physique du personnage d'environ 50%.



Exemple de musculature dans le Premier État

TRANSFORMATION : ELIODON

Conditions : Attaque 150 et +, Défense 150 et +.

Héritage du Sang : Sang des Grandes Bêtes.

Côut : 20 PF

DI : 40

Eliodon réveille le pouvoir qui se trouve dans le sang du personnage, ce qui lui permet, durant quelques instants, de transformer son corps en quelque chose de bien plus puissant. Lorsqu'il utilise ce Magnus, le combattant obtient une quantité de PF supplémentaires égale au double de sa Présence, afin d'acquérir des capacités primordiales et des pouvoirs de créatures décrits dans le **Chapitre 26 du Livre de Base**, comme s'il avait une Gnose de 20. Chaque individu est libre de choisir les capacités qu'il souhaite lors de sa première transformation, mais une fois qu'il a opté pour certaines, il devra s'y tenir à chaque fois qu'il recommencera (c'est-à-dire que sa forme est fixée après le premier changement). Lorsqu'il gagnera un niveau et obtiendra des PF supplémentaires à dépenser dans la transformation, il pourra s'en servir pour améliorer les pouvoirs qu'il possède déjà (en payant la différence en PF) ou pour choisir de

nouvelles capacités. Naturellement, tous ces changements modifient énormément le corps de celui qui emploie Eliodon, en faisant quelque chose d'inhumain pendant le temps de la transformation.

Le personnage peut activer cette modification à volonté comme une action passive, mais le changement et les pouvoirs qu'il suppose ne seront pas effectifs avant le début du round suivant. Pendant chaque round durant lequel l'individu restera transformé, il devra dépenser 3 points de Ki afin de garder sa forme. La transformation doit durer au minimum 5 rounds. Si le personnage n'a pas assez de points de Ki pour l'utiliser tout ce temps (c'est-à-dire plus de 15 points), il est incapable d'activer Eliodon.

TRANSFORMATION : RUPTURE DU DESTIN

Conditions : Attaque 250 et +, Défense 250 et +, Zen.

Héritage du Sang : aucun.

Côut : 100 PF

DI : 100

Il est très probable qu'il n'existe aucun Magnus plus dangereux que la terrifiante compétence Rupture du Destin. Il s'agit d'un pouvoir ancestral caché dans l'antiquité pour qu'il ne tombe jamais entre les mains des mortels. Cela est dû au fait que les rares qui réussissent à le maîtriser étaient capables de défier les dieux mêmes.

Rupture du Destin permet au combattant de se synchroniser durant un bref instant avec les forces de la Création, en laissant couler en lui une énergie primordiale qui nourrit et modifie son corps. En déclenchant cette transformation, le personnage obtient un pouvoir incroyable, une force aussi vaste et primaire qu'elle lui permet de détruire de ses mains le destin même. Tel un dieu incarné, durant ces courts instants où les gigantesques énergies de ce Magnus l'inondent, il est capable de choses inimaginables pour un mortel. Malheureusement, la durée de ce pouvoir est courte et il s'épuise en peu de temps, laissant le combattant complètement épuisé.

Un personnage peut à tout moment activer volontairement Rupture du Destin comme une action passive. Ce faisant, la brutale accumulation d'énergie lui donne un bonus de +100 à toutes les actions et +100 à l'Initiative. Malheureusement, se synchroniser avec un tel pouvoir coûte cher, car il consomme une partie de son âme durant le processus. Le personnage perd donc à cet instant la moitié de ses points de vie actuels qui comptent comme sacrifice lors du calcul de son taux de récupération.

À partir de l'activation, les énergies de Rupture du Destin commencent à se disperser. Le personnage réduit à chaque round suivant son bonus à toutes les actions et en Initiative de -10. Les bonus disparaissent complètement au bout de onze rounds, mais le personnage continuera d'accumuler -10 à toute action durant chaque round postérieur. Ainsi, il subirait au douzième un malus de -10, -20 au treizième, -30 au quatorzième... et ce jusqu'à la limite de -100 à toutes les actions. Ces malus sont surnaturels et sont annulés au rythme de 10 points par heure passée depuis l'activation de la Rupture du Destin.

Il faut laisser passer toute une journée avant de pouvoir réactiver cette transformation.

Lémures, se rendant compte qu'il est dans une situation désespérée, décide d'activer la Rupture du Destin. Ne possédant que 140 de ses 200 points de vie, il sacrifie automatiquement 70 PV (la moitié de ceux qui lui restent) afin de pouvoir utiliser ce Magnus. Instantanément, son Attaque, sa Défense et son Initiative augmentent de 100 points, mais il subit un malus cumulable à chacun des rounds suivants jusqu'à ce qu'il atteigne finalement -100.

TRANSFORMATION : LES SCEAUX DU DRAGON

Conditions : Attaque 160 et +, Défense 160 et +.

Héritage du Sang : Le Sang du Dragon.

Côût : 20 PF (Spécial) **DI :** 50 (Spécial)

Les Sceaux du Dragon sont un pouvoir ancestral auquel ont accès uniquement les Héritiers dans les veines desquelles coule le sang du premier des Aeons. Cette force quasi illimitée permet à celui qui parvient à la maîtriser d'acquiescer un pouvoir progressif, du simple renforcement de ses compétences de combat jusqu'au contrôle d'une énergie échappant à l'imagination humaine.

Il existe dix Sceaux du Dragon qui déterminent le degré de synchronisation du personnage avec cette force. Plus il en ouvre et en maîtrise, plus les capacités qu'il en obtiendra seront grandes. Chacun a son propre nom et représente un aspect différent de l'existence, mais ils sont tous une inépuisable source de pouvoir. Le personnage peut ouvrir à volonté un maximum de deux sceaux par round, obtenant alors +5 à toutes les actions et à son Initiative pour chaque : quelqu'un ayant 2 Sceaux actifs aurait +10, tandis que s'il en ouvrirait 5, il aurait un +25. Afin de maintenir ce pouvoir en fonctionnement, il doit dépenser à chaque round un point de Ki par sceau. Ainsi, un individu ayant trois sceaux ouverts devrait dépenser trois points de Ki par round.



Une série de conditions particulières doivent être remplies afin que les Portes fonctionnent. Cela est nécessaire à quiconque a l'intention de les atteindre, sinon il sera incapable d'activer le sceau qui y est lié. Par exemple, un personnage souhaitant ouvrir le 8e Sceau devra réduire ses points de vie jusqu'à la moitié du total, ainsi que cela est expliqué dans les conditions de la Quatrième Porte.

Première Porte : La Porte du Commencement

La plus basique des Portes concède à son utilisateur des pouvoirs mineurs. Lorsqu'il s'en sert, plusieurs tatouages apparaissent sur le corps du personnage, comme représentation des sceaux qu'il a ouverts.

Sceau d'activation : second

Bénéfices : +1 à toutes les caractéristiques physiques et en Pouvoir.

Conditions : aucune.

Seconde Porte : La Porte du Pouvoir

La Seconde Porte représente le pouvoir déchaîné, une force qui inonde le personnage en se manifestant sous la forme de dizaines de tatouages de lumière qui parcourent son corps. Lorsqu'il l'utilise, ses capacités physiques sont démultipliées et il obtient une puissance et une vitesse inhumaine.

Sceau d'Activation : quatrième

Bénéfices : +2 à toutes les caractéristiques physiques et en Pouvoir.

Conditions : aucune.

Troisième Porte : La Porte de la Vie

Lorsqu'il ouvre la Troisième Porte, le personnage déchaîne une puissante aura d'énergie autour de lui. Son corps et son esprit sont inondés de pouvoir et ses mouvements ne ressemblent plus à rien de ce qu'un être humain aura pu voir auparavant.

Sceau d'Activation : sixième

Bénéfices : +3 à toutes les caractéristiques physiques et en Pouvoir.

Le personnage ignore tout malus à sa compétence dû à la douleur ou à la fatigue qui ne découlerait pas de carences physiques (tels que des amputations ou des dégâts critiques continus).

Conditions : aucune.

Quatrième Porte : La Porte de la Mort

La Porte de la Mort entraîne le personnage vers les limites de l'au-delà, lui offrant une force inconcevable. Lorsqu'il s'en sert, son aura se fait légèrement bleutée ou blanchâtre et tout ce qui est autour de lui devient calme et silencieux, comme si l'existence même retenait son souffle. En se déplaçant, il fluctue à travers la réalité, laissant derrière lui uniquement une vague traînée que l'on peut à peine voir.

Sceau d'Activation : huitième

Bénéfices : +4 à toutes les caractéristiques physiques et en Pouvoir. Le personnage ignore tout type de malus provoqué par la douleur, la fatigue ou les carences physiques. Même avec un bras en moins ou des dégâts semblables, le pouvoir des sceaux créera des membres temporaires faits d'énergie pour pallier d'éventuels manques. De plus, le personnage pourra se déplacer dans l'air comme s'il avait le pouvoir du Ki Vol, mais en se servant de sa caractéristique Pouvoir.

Conditions : le personnage doit avoir moins de la moitié de ses points de vie totaux. Si cette condition n'est pas remplie et qu'il active malgré tout volontairement cette porte, il perd une quantité de PV suffisante pour se retrouver en dessous de la moitié de son total. Tant que la Porte de la Mort reste active, il ne peut récupérer de points de vie au-dessus de cette somme.

LES SCEAUX DU DRAGON

La maîtrise des sceaux est bien plus complexe que celle d'autres Magnus. S'il est nécessaire de payer 20 PF et 50 points de DI pour y avoir accès, ces conditions ne sont pas suffisantes pour que le personnage puisse les utiliser. Au contraire, chaque sceau doit être maîtrisé séparément, en payant une certaine quantité de DI. Bien entendu, il est nécessaire de posséder le sceau précédent pour accéder au suivant.

Le nom des sceaux et leur coût en DI sont indiqués dans la liste ci-dessous :

1er Sceau : Ejad

Côût : 5 DI

3ème Sceau : Shelosh

Côût : 10 DI

5ème Sceau : Hamesh

Côût : 15 DI

7ème Sceau : Sheva

Côût : 20 DI

9ème Sceau : Tisha

Côût : 25 DI

2ème Sceau : Shenayim

Côût : 5 DI

4ème Sceau : Arvah

Côût : 10 DI

6ème Sceau : Shesh

Côût : 15 DI

8ème Sceau : Shemone

Côût : 20 DI

10ème Sceau : Eser

Côût : 25 DI

Un personnage ayant maîtrisé les Sceaux du Dragon jusqu'au 5e devra avoir dépensé au total 95 points de DI (50 pour avoir accès à ce Magnus et 45 pour les Sceaux eux-mêmes) et 20 PF.

Le pouvoir des sceaux peut être librement combiné avec n'importe quel autre pouvoir ou technique du Ki, ainsi qu'avec tous les Magnus n'impliquant pas de transformation physique.

LES PORTES

Les Portes sont différentes limites de pouvoir matérialisées par les Sceaux du Dragon et qui, tout comme eux, augmentent de façon surnaturelle les capacités de leurs usagers. Lorsqu'un personnage ouvre un certain nombre de sceaux, il traverse automatiquement l'une des cinq Portes et obtient durant le processus des pouvoirs hors du commun. Par exemple, lorsqu'un personnage arrive au 4e Sceau, il libère la Seconde Porte. Il n'est pas nécessaire de dépenser des points de Ki supplémentaires pour se servir des Portes : c'est une chose inhérente aux sceaux.



Dernière Porte : La Porte Éternelle

La dernière Porte est le pouvoir final, une force imparable qui mène celui qui l'utilise au-delà des limites de la vie et de la mort. En la déchaînant, il transcende toute attache terrestre et son corps devient pure énergie crépitante. Ses mouvements ne peuvent même pas être vus : ils ressemblent seulement à des traînées de pouvoir se déplaçant d'un lieu à l'autre. C'est, à plus d'un titre, une porte vers la divinité.

Sceau d'Activation : dixième

Bénéfices : +5 à toutes les caractéristiques physiques et en Pouvoir.

Le personnage réussit automatiquement tout test de Résistance physique suite à un critique, ne peut perdre connaissance et n'applique jamais de malus d'aucune sorte aux actions, pas même ceux de type surnaturel. De plus, il ne peut mourir que lorsque ses points de vie tombent en dessous du quintuple de la valeur accrue de sa Constitution ou, au cas où les règles optionnelles de points de vie seraient suivies, lorsqu'il rate le test de Résistance pour rester en vie après avoir subi des dégâts.

Conditions : quand il utilise cette compétence, les points de vie du personnage tombent automatiquement à zéro. Tant qu'il se trouvera dans la Porte Éternelle, il ne pourra récupérer de points de vie au-dessus de cette somme. Lorsqu'il la désactivera, il devra automatiquement réussir un test d'Entre la Vie et la Mort pour éviter de mourir.

Célia souhaite libérer les pouvoirs des Sceaux du Dragon. Durant le premier round de combat, elle pourra en ouvrir deux au maximum, grâce auxquels elle obtiendra un bonus de +10 à toutes les actions et les bénéfices de la Première Porte. Pendant le second round, elle arrivera au 4e Sceau, gagnant +20 et les bénéfices de la Seconde Porte... et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'elle décide de les désactiver ou bien n'ait plus de Ki pour les garder actifs.

UMBRA : ATTAQUE D'OMBRES

Conditions : Attaque 150 et +, Utilisation de l'énergie nécessaire, Surhumanité.

Héritage du Sang : aucun.

Cout : 30 PF

DI : 50

Umbra est une compétence ancestrale permettant au combattant de lutter avec la plus étrange des armes : sa propre ombre. En se servant de son énergie corporelle pour la modeler à volonté et la rendre solide, le personnage peut créer des lames, des bras spectraux ou presque toute chose imaginable à partir d'elle. De cette manière, il n'a guère besoin de bouger pour combattre, car l'obscurité que projette son corps agit à la fois comme moyen d'attaque et de protection quasiment parfaits.

Un combattant maîtrisant ce Magnus dispose d'une arme unique qu'il peut matérialiser à volonté. Tous les cinq rounds où il s'en sert au combat, il devra dépenser un point de Ki représentant l'énergie employée mais, à part ce coût, il n'y a aucune limitation supplémentaire à son utilisation. Umbra peut être combinée normalement à toute technique ou pouvoir du Ki. Les statistiques et capacités spéciales de ce Magnus sont les suivantes :

Dégâts : Umbra inflige des Dégâts égaux à la Présence du personnage plus son modificateur de Pouvoir. On ajoute à cette valeur tout autre modificateur spécial que le combattant pourrait appliquer grâce à ses pouvoirs ou techniques de Ki.



Vitesse : Umbra a une Vitesse égale à l'Initiative du personnage sans armes.

Critique : étant donné que le combattant peut modifier la forme et le mode d'attaque de son ombre, il peut utiliser comme Mode primaire de ses attaques TRAnchant, CONtendant ou PERforant à volonté.

Fracassement et Solidité : Umbra possède un Fracassement égal à la valeur de Pouvoir du personnage et, grâce à ses capacités spéciales, ne peut être brisée.

Combinaison avec d'autres armes : le combattant peut employer Umbra en association avec les autres armes qu'il tient. Il applique dans ce cas un malus de -25 en Attaque à toutes ses attaques (cela équivaut à une Attaque supplémentaire) à cause de la difficulté qu'implique l'utilisation combinée.

Action Surprise : quelqu'un qui ne serait pas capable de détecter le Ki et, par conséquent, de sentir l'énergie qui se concentre dans l'ombre du personnage, peut être surpris par la première attaque s'il ne s'attend pas à ce que celui-ci puisse se servir de son ombre pour se battre. Dans ce cas, l'adversaire doit réussir un test de Vigilance de niveau Très Difficile (140) pour éviter d'appliquer le malus de Surprise.

Écran protecteur : pour le calcul des malus subis en se défendant de projectiles, du fait des qualités particulières d'Umbra, le combattant est considéré comme possédant un bouclier.

Attaque de zone : l'ombre est considérée comme une grande arme lorsque l'on détermine le nombre d'adversaires qu'elle peut attaquer. Néanmoins, si le personnage l'étend beaucoup, elle pourra toucher tous les ennemis se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour de sa position, bien que ce faisant il réduise de moitié les Dégâts d'Umbra.

Immobilisation : l'ombre permet d'Immobiliser en suivant les règles générales et avec une valeur égale à la Dextérité du personnage.

Utilisation indirecte : même immobilisé, le personnage peut très facilement continuer d'attaquer avec Umbra. Il réduit par conséquent de moitié tout malus à sa compétence que l'on pourrait lui appliquer étant paralysé d'une quelconque manière.

Camouflage : lorsqu'elle n'est pas utilisée au combat, le personnage peut employer son contrôle sur les ombres afin d'obtenir des bonus à ses compétences de Camouflage et de Discrétion équivalant à ceux de Zone Partiellement éclairée (ou, ce qui revient au même, un bonus de +30 à ces tests).

Modificateurs environnementaux : en fonction de la luminosité du milieu où se bat le personnage, les pouvoirs d'Umbra peuvent considérablement s'intensifier ou diminuer. Dans un endroit extrêmement lumineux (comme à midi en plein désert), la consistance et le contrôle d'Umbra peuvent être très touchés, imposant un malus de -10 en Attaque et en Parade, et -20 aux Dégâts. Au contraire, son pouvoir se renforce dans des lieux très sombres et remplis d'ombres, ajoutant un bonus de +10 en Attaque et de +20 aux Dégâts (l'équivalent des bonus d'une arme de qualité).

PRÉCIS D'ARMES IMPOSSIBLES

Sont exposés dans cette section les Ars Magnus basés sur l'utilisation d'armes de nature impossible, donnant au personnage la capacité de se servir des objets les plus extravagants pour se battre, en leur donnant une utilité plus que terrifiante. Grâce à eux, le personnage peut personnaliser son style de combat autant qu'il le souhaite et employer presque n'importe quoi sur le champ de bataille. Il convient de préciser que, comme le nom même de la section l'indique, toutes les armes ci-dessous sans exception sont absolument impossibles dans le monde réel. Aussi habile que puisse être un individu, personne ne pourrait utiliser des pièces de monnaie, des fils ou une cape de la manière présentée ici. Seul l'accès au Ki et la capacité à réaliser des actions Surhumaines donnent au personnage les compétences décrites.

Dans le monde de Gaïa, l'utilisation de telles armes est directement liée aux signes du Zodiaque et ces Ars Magnus tirent leur nom d'une constellation. Il s'agit cependant d'une simple référence sans importance réelle : utiliser Cancer implique simplement la maîtrise d'un personnage se servant de fils au combat.

ARIES MASSIFICATIONS D'ARMES ET DE CHAÎNES

Conditions : Attaque 150 et +, Défense 150 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côté : 40 PF **DI :** 40

Aries permet au combattant d'employer des dizaines d'armes enchaînées qu'il cache sous ses vêtements, généralement dans ses manches ou dans un endroit semblable. Toutes sont accrochées par la garde à des chaînes, de manière à ce que le personnage puisse les lancer à plusieurs mètres telle une véritable masse de métal tranchant. Le guerrier peut également ignorer cette qualité et n'en utiliser qu'une ou deux de manière conventionnelle, choisissant de brandir celles qui l'intéressent le plus à un moment donné.

La combinaison de toutes les armes s'utilise dans la pratique comme s'il s'agissait d'une seule dont le profil est indiqué ci-dessous :

ARIES

Dégâts de Base : 100

Mode ppal. : Perforant

Fracassement : 6

Présence : 30

Spécial : Complexe, Immobilisation, À deux mains.

Vitesse : -20

Mode sec. : Tranchant

Solidité : 16

En plus du profil de base, les armes possèdent les capacités spéciales suivantes :

Dégâts : la masse d'armes possède ses propres Dégâts, auxquels s'ajoute le modificateur de Force de son utilisateur.

Qualité : la masse d'armes demande un grand nombre d'armes exceptionnelles pour être véritablement considérée comme une arme de qualité. Ce détail mis à part, elle bénéficie des bonus de qualité comme toute arme conventionnelle.

Immobilisation : par sa nature, Aries permet d'employer une manœuvre d'Immobilisation avec les malus habituels. Les armes utilisent l'équivalent d'une valeur de Force de 10.

Portée : en se servant de la masse de chaînes et d'armes, le personnage peut atteindre une distance comprise entre 5 et 8 mètres dans ses attaques. Malgré cette longueur, on ne les considère pas comme des attaques à distance.

Complexe : la maîtrise d'une telle quantité d'armes est extrêmement ardue. C'est pour ça que les personnages suivent la règle de Complexe, même s'ils ont atteint la maîtrise.



À deux mains : lorsqu'elles sont employées comme masses d'armes, leur maniement approprié demande nécessairement de la part du personnage l'usage des deux mains.

Choix des armes : le personnage peut décider d'utiliser uniquement certaines parmi celles faisant partie de sa collection. Il lui sera par exemple possible d'extraire de ses manches seulement une ou deux d'entre elles et de les porter de manière conventionnelle, en s'adaptant à ce qui lui convient le plus dans chaque affrontement. Employées ainsi, les armes conservent leur profil naturel et ne prennent pas celui générique d'Aries. On applique pour changer d'arme le même malus que pour dégainer. N'oubliez pas que c'est le personnage qui décide quelles armes font partie de sa collection et combien il en a de chaque sorte. La seule limite est que celles-ci ne peuvent être de Grande taille ni de catégorie Épée à deux mains.

Attaque massive : l'accumulation d'attaques d'Aries permet au personnage de choisir à chaque round l'une des options suivantes :

- 1) Il peut lancer une seconde attaque comme s'il portait une arme supplémentaire, mais il applique seulement un malus de -10 à sa compétence (même s'il n'est pas Ambidextre). Cela est dû à la foule d'impacts enchaînés qu'il réalise avec ses armes.
- 2) S'il souhaite déclencher toutes ses attaques de façon massive, cela permet une Attaque de zone (Aries est considéré comme une arme de Grande taille), subissant uniquement un malus de -10 à sa compétence.

TAURUS ÉNORMES ARMES DOUBLES

Conditions : Attaque 120 et +, Surhumanité.

Arme de Base : Épée à deux mains, Hache à deux mains, Masse à deux mains, Surhumanité.

Coût : 20 PF **DI :** 30

L'Ars Magnus de Taurus donne au personnage la capacité d'utiliser d'énormes armes doubles agissant de façon semblable à un boomerang : après avoir été lancées, elles reviennent à leur porteur en détruisant tout sur leur passage. Ce Magnus comprend toute arme double de taille immense, des énormes épées à deux mains à double tranchant aux gigantesques faux à double lame. Bien que cela puisse parfois faire référence à des armes extrêmement différentes par leur aspect et leur forme, elles ont toutes été regroupées sous un seul profil qui reflète leur maniement et fonctionnement similaire.

L'arme peut être lancée en arc de cercle tel un boomerang, et revenir quelques instants plus tard dans les mains de son propriétaire. Grâce à sa double lame, elle tourne sur elle-même en spirale pendant son déplacement, coupant tout ce qu'elle touche avec une extrême facilité. Le personnage peut la guider en utilisant son énergie, lui faisant suivre une trajectoire prédéterminée ou en modifiant légèrement son parcours. Le profil d'une arme ayant ces caractéristiques est le suivant :

TAURUS

Dégâts de Base : 120 **Vitesse :** -80
Mode ppal. : Tranchant (Variable) **Mode sec. :** Contondant (Variable)
Fracassement : 8 **Solidité :** 16
Force R : 10/12 **Présence :** 25
Spécial : Lançable, Lancement en arc de cercle, Parer l'attaque, Complexe, À une ou deux mains.

Lançable : pour une action d'Attaque Complète (c'est-à-dire sans pouvoir lancer d'attaque supplémentaire), le personnage lance son arme en traçant avec elle un large demi-cercle, ce qui lui permet une attaque de zone sur plusieurs adversaires situés à distance suffisante. La manœuvre est effectuée sans aucun malus en Attaque et peut être utilisée face à 5 ou 6 ennemis de taille humaine, en fonction de leur position, dans un rayon de 20 mètres maximum. Pour réussir à ramasser son arme, le personnage doit faire un test d'Habileté manuelle de difficulté Absurde. En cas d'échec, il sera victime de sa propre attaque et devra s'en défendre. Le lancement de l'arme ne permet pas d'attaquer sans malus les adversaires combattus au corps à corps : ils doivent nécessairement être éloignés.

Lancement en arc de cercle : semblable au précédent, sauf que le personnage lance son arme en couvrant une distance bien plus grande. Par conséquent, la zone est beaucoup plus vaste, ce qui lui permet d'attaquer tout ennemi se trouvant à moins de 20 mètres de lui dans son arc frontal. Le combattant peut, s'il le souhaite, choisir quelles cibles toucher, mais il subit ce faisant un -50 en Attaque.

Parer l'attaque : tout individu cible d'une attaque à distance avec Taurus et réussissant à parer l'arme peut interrompre son trajet. Si un personnage parvient à se défendre en utilisant sa Parade, il doit ensuite effectuer un test opposé de Force contre l'attaquant. S'il gagne, il arrive à annuler la trajectoire de l'attaque et Taurus retournera aussitôt dans les mains du lanceur. Si remporte le test avec une différence supérieure à 4 points, l'arme est interceptée avec une telle puissance que, au lieu de repartir, elle tombera immédiatement par terre.

GEMINI MARIONNETTES

Conditions : Dextérité 11 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Coût : 50 PF **DI :** 50

Le combattant contrôle des marionnettes comme armes, en les maniant comme si elles étaient des extensions de son propre corps. Il peut ainsi attaquer et se défendre à distance avec une marionnette qui est, de tous points de vue, un être indépendant de lui. Elle utilise l'Attaque et la Défense du personnage, mais a ses propres points de vie et résistance. Au cas où l'adversaire réussirait une Contre-attaque, l'impact sera dirigé contre la marionnette et non contre celui qui la manie. Comme elle est un objet inanimé et lié à celui qui la contrôle (en termes de jeu, ce n'est qu'une arme), la marionnette agit avec l'Initiative de celui qui la guide et ce dernier peut attaquer ou contre-attaquer avec elle comme s'il s'agissait d'une arme normale.

Utiliser correctement les marionnettes fait appel à tout le corps ; elles sont l'équivalent d'Armes à deux mains. Le marionnettiste doit également limiter dans une large mesure ses mouvements, sinon il serait incapable de les contrôler comme il faut. Pour cette raison, s'il tente d'esquiver ou de parer personnellement une attaque durant un round où il s'en est déjà servi, il subit un -80 à sa compétence. Naturellement, la marionnette peut aussi être utilisée pour intercepter ou bloquer une attaque dirigée contre son maître, si elle est assez près de lui, mais celui-ci applique un -30 à sa compétence défensive car il se voit obligé de couvrir un tiers (bien qu'il s'agisse dans ce cas de lui-même).

La marionnette peut être armée avec n'importe quelle combinaison d'armes que le personnage qui la manipule sait utiliser, quoiqu'il soit également possible qu'elle se serve simplement d'armes naturelles qui lui sont incorporées, telles que des griffes, des dents ou des éléments semblables. Dans ce dernier cas, le contrôleur n'a pas besoin de savoir s'en servir, car leur maniement fait partie de celui de la marionnette elle-même.

Logiquement, on ne peut pas utiliser comme arme n'importe quel type de marionnette. Seules celles de meilleure qualité et fabriquées dans ce but précis peuvent être employées efficacement par le personnage. Par conséquent, un guerrier utilisant une marionnette qui ne serait pas pleinement préparée pour le combat appliquera un malus compris entre -40 et -140 en Attaque et en Défense, en fonction de ce que le Meneur de Jeu considérera approprié.

Les règles spéciales de ce Magnus sont les suivantes :

Endurance : la résistance d'une marionnette de combat face aux dégâts est déterminée par sa composition. Les plus courantes sont en bois et leur quantité de points de vie dépend de l'habileté avec laquelle elles ont été créées.

Attributs physiques : étant donné que la vitesse d'une marionnette dépend de l'adresse avec laquelle elle est maniée, elle peut utiliser la valeur de Dextérité de celui qui la contrôle pour affronter tout test lié aux champs de Dextérité et d'Agilité. Pour déterminer sa Force, elle emploie également celle du personnage qui la manie, quoiqu'en appliquant un -2 à sa valeur.

Dégâts : les Dégâts d'une marionnette dépendent de l'arme qu'elle brandit ou, à défaut, de ses armes naturelles. Dans le second cas, les Dégâts seront déterminés par la Taille de la marionnette, ainsi que cela est expliqué dans le Chapitre 26 du Livre de Base. Qu'il s'agisse d'armes brandies ou naturelles, il faut ajouter le modificateur de Force de la marionnette.

Portée : Gemini permet d'utiliser les marionnettes comme armes à distance, en attaquant même des ennemis qui ne sont pas directement au corps à corps. Il existe néanmoins une distance maximale effective au-dessus de laquelle le personnage ne peut tout simplement plus les manier correctement. Si la marionnette n'est pas à plus de 10 mètres de son maître, ce dernier peut s'en servir avec toute sa compétence sans malus d'aucune sorte. Si la distance est supérieure, il applique un malus de -10 en Attaque et en défense par tranche de 10 mètres. Cette capacité lui permet même d'attaquer des ennemis qui ne sont pas présents devant lui, du moment qu'il a un moyen de les localiser (car, aussi uni soit-il à ses marionnettes, il ne peut voir à travers elles). En fonction de la manière dont il est capable de les détecter, il pourra appliquer les malus de Cécité partielle ou totale, selon ce que le Meneur de Jeu juge convenable.

Subterfuge : manier les marionnettes en restant caché quelque part est généralement un usage très efficace de Gemini, grâce aux compétences de subterfuge ou aux pouvoirs surnaturels. Dans tous ces cas, le personnage peut se camoufler et utiliser Gemini dans l'ombre sans aucun malus, bien que les mouvements qu'il doit effectuer, ainsi que la présence des fils employés pour le maniement des marionnettes, facilitent la découverte de sa position. Pour cette raison, un personnage se servant de Camouflage ou de Discrétion tandis qu'il contrôle une marionnette visible applique un -80 à ses tests pour rester caché.

Techniques à travers les marionnettes : le combattant peut utiliser ses marionnettes pour projeter des techniques du Ki à travers comme si elles étaient une extension de son être, bien qu'il existe certaines conditions et limitations. Tout d'abord, le personnage doit posséder les compétences Extension de l'aura à l'arme et Transmission du Ki, sinon il sera incapable de faire passer l'énergie nécessaire dans les marionnettes pour effectuer les techniques. Ensuite, il réduit ses Accumulations de moitié, car il est bien plus compliqué d'Accumuler du Ki à travers les marionnettes qu'à travers son propre corps.

Utiliser plus d'une marionnette à la fois : le marionnettiste peut utiliser plusieurs marionnettes à la fois, mais cela réduit considérablement sa compétence de combat. Chaque marionnette supplémentaire contrôlée implique donc un malus de -30 à sa compétence avec toutes. Ainsi, s'il essaye de se battre avec trois à la fois, il subira un -60 à sa compétence. Le nombre maximum de marionnettes utilisables de façon compétente est égal à sa valeur de Dextérité divisée par trois, en arrondissant vers le haut.

Essaims de marionnettes mineures : on considère généralement que Gemini permet d'utiliser un nombre limité de marionnettes avec une grande précision, mais il est également possible qu'un personnage s'en serve pour combattre avec des dizaines de marionnettes de moindre taille. S'il décide de le faire de cette manière, la masse de marionnettes compte comme une seule pour lancer les attaques et recevoir les dégâts. Simple, on considère que les marionnettes dans leur ensemble agissent comme si elles ne faisaient qu'une. Ce faisant, deux règles spéciales sont néanmoins à suivre. En premier lieu, du fait qu'elles sont si nombreuses, elles sont extrêmement difficiles à arrêter ; tout combattant n'étant pas passé maître subit un malus de -20 en Parade. En second lieu, leur grand nombre facilite énormément la capacité du marionnettiste pour les attaques de zone : s'il divise de moitié les Dégâts des marionnettes, il peut attaquer sans aucun malus à sa compétence quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Cependant, pour la même raison, les marionnettes sont aussi bien plus vulnérables aux Attaques de zone et subissent le double de Dégâts contre des impacts de ce type.

Attaquer les cordes : attaquer les cordes qui les dirigent est une manière extrêmement efficace d'en finir avec une marionnette. Le personnage qui se rend compte de la nature de la marionnette peut essayer d'en couper les fils, ce qui est une manœuvre de Visée avec -40 en Attaque. Les cordes ont une Solidité comprise entre 6 et 12, en fonction de la qualité des fibres employées par le personnage dans leur création.

LA CONSTRUCTION D'UNE MARIONNETTE DE COMBAT

Une marionnette peut posséder de nombreux facteurs spéciaux, en fonction de l'habileté de son constructeur et des qualités que ce dernier aura souhaité lui insuffler. Tout personnage peut développer la compétence Secondaire spéciale Confection de marionnettes (Créative / Pouvoir) pour fabriquer les siennes, ou bien commander cette œuvre à un maître fabricant de jouets. Afin de connaître les attributs d'une marionnette de combat, son créateur doit effectuer un test de Confection de Marionnettes. Ses qualités dépendront du niveau de difficulté atteint (**Tableau 24**), ainsi que ses points de vie et sont Indice de Protection physique (son IP ne protège pas contre l'Énergie).

Mais, en plus de ces capacités basiques, les marionnettes peuvent être des œuvres tellement exceptionnelles qu'elles jouiront de caractéristiques uniques et inégalables. C'est pour cela que, en fonction de leur qualité, elles pourront avoir un certain nombre de capacités extraordinaires. Par exemple, si son créateur a atteint un niveau de difficulté Absurde lors de sa fabrication, la marionnette pourra en posséder jusqu'à deux.

Confection de marionnettes a les mêmes modificateurs de temps que Forge. Le personnage qui l'emploie applique à sa compétence les malus et bonus du **Tableau 17 du Livre de Base**. Si une marionnette est détruite mais que le personnage conserve ses restes, la difficulté de la réparation est inférieure de deux niveaux à la difficulté originelle nécessaire à sa création.

TABLEAU 24 : MARIONNETTES DE COMBAT

Confection de marionnettes	Résistance	IP	Qualités extraordinaires
Moyenne	40 PV	2	0
Difficile	60 PV	2	1
Très Difficile	80 PV	3	1
Absurde	100 PV	3	2
Quasiment Impossible	140 PV	4	3
Impossible	180 PV	4	4
Surhumain	240 PV	5	5
Zen	280 PV	6	6

QUALITÉS EXTRAORDINAIRES

Voici une liste de quelques-unes des qualités extraordinaires que peuvent posséder les marionnettes de combat.

- **Métal :** une marionnette de métal possède une endurance bien supérieure à une en bois, bien que cela réduise aussi considérablement sa vitesse. Par conséquent, cela double son nombre de points de vie et augmente son IP de 4, mais le marionnettiste a un malus de -40 en Initiative lorsqu'il l'utilise.
- **Force exceptionnelle :** grâce à une magistrale combinaison d'engrenage et de poulies, la marionnette jouit d'une force bien supérieure à celle qu'elle devrait posséder. Elle applique donc un bonus de +4 à la caractéristique du contrôleur (au lieu du -2), jusqu'à un maximum de 15.
- **Taille exceptionnelle :** la marionnette peut être de Taille Grande ou Énorme. Dans tous les cas, elle reçoit les modificateurs aux Dégâts de Base et en Initiative indiqués dans le **Chapitre 26 du Livre de Base**. Une marionnette Grande à un bonus de +50 à ses points de vie et une Énorme +150.
- **Nœud de Ki :** la marionnette a été créée avec la faculté de laisser couler le Ki à travers elle avec une incroyable facilité. Le personnage ne réduit pas de moitié ses Accumulations pour effectuer des techniques de Ki avec elle.
- **Apparence réelle :** la marionnette a été construite de manière si parfaite qu'il est difficile de la différencier d'un véritable être vivant. Quiconque la rencontre doit réussir un test de Vigilance de difficulté Absurde pour être capable de découvrir sa vraie nature (en utilisant Observation, la difficulté est inférieure de deux niveaux). Cette faculté peut être choisie une deuxième fois, auquel cas la difficulté à atteindre est Surhumaine.



• **Armes naturelles améliorées** : toute la marionnette est en elle-même une immense arme vivante. Par conséquent, les Dégâts de ses armes naturelles augmentent de +50 points.

• **Sans fils** : la marionnette a été conçue comme un réceptacle de Ki, liée au contrôleur par son sang. Cela permet au marionnettiste de la manipuler en se servant uniquement de son énergie sans qu'il y ait besoin de fils pour les relier. Cette faculté demande au personnage les pouvoirs Extension de l'aura à l'arme et Transmission du Ki.

• **Capacité de combat** : la marionnette a été spécialement préparée pour le combat. Elle équivaut à une arme +5 lorsque l'on détermine les bonus appliqués par le marionnettiste en Attaque et en défense. Cette faculté peut être choisie jusqu'à quatre fois, auquel cas la marionnette équivaldrait au maximum à une arme +20.

CANCER FILS

Conditions : Utilisation du Ki, Habileté manuelle 50, Dextérité 10 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côût : 40 PF **DI** : 20

Ce Magnus réunit tous les guerriers qui, avec un style ou un autre, utilisent au combat n'importe quelle sorte de filament presque invisible, que ce soit des fils de métal, des câbles cristallins ou même de longs cheveux. Ils exercent un contrôle surnaturel sur leur fils, ce qui lui permet de les déplacer autour d'eux comme d'innombrables filaments capables de couper, d'immobiliser ou de tout détruire. Les caractéristiques de l'arme sont les suivantes :

CANCER

Dégâts de Base : 60 Spécial **Vitesse** : +20

Mode ppal. : Tranchant **Mode sec.** : Perforant

Fracassement : 2 **Solidité** : 20

Force R : 4 **Présence** : 80

Spécial : Presque invisible, Perforante, Attaque à distance, Parade, À deux mains, Complexe, Immobilisation.

En plus de son profil de base, les fils possèdent les capacités spéciales suivantes :

Dégâts : les Dégâts des fils ne sont pas modifiés par la Force de leur utilisateur ; on n'ajoute aucun bonus à leur Base. Les modificateurs de techniques ou de Pouvoirs du Ki, eux, sont ajoutés normalement.

Qualité : les fils sont nécessairement une arme de qualité Exceptionnelle, sinon ils ne pourraient pas bouger ni couper comme ils le font. Le fil de base exposé est considéré comme étant de Qualité +5.

Immobilisation : permet d'utiliser la manœuvre d'Immobilisation en appliquant seulement la moitié du malus (c'est-à-dire -20). Étant donné la nature de l'arme, elle emploie l'équivalent d'une valeur de 12 pour les tests opposés de caractéristiques.

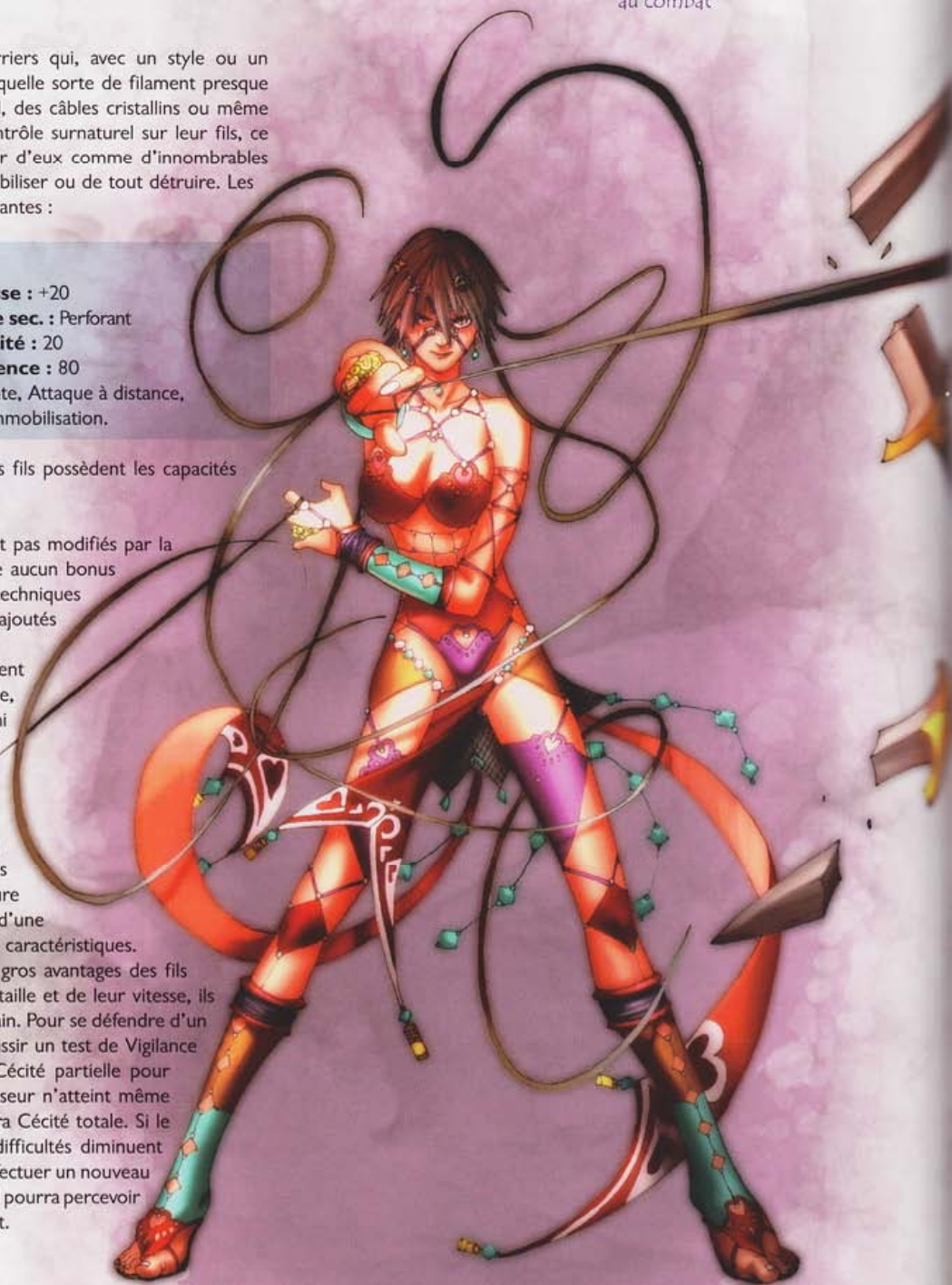
Presque invisible : l'un des plus gros avantages des fils est sans aucun doute, du fait de leur taille et de leur vitesse, ils sont presque invisibles pour l'œil humain. Pour se défendre d'un attaquant se servant de fils, il faut réussir un test de Vigilance de niveau Très Difficile ou subir la Cécité partielle pour sa parade ou son esquive. Si le défenseur n'atteint même pas la difficulté Moyenne, le malus sera Cécité totale. Si le personnage utilise Observation, ces difficultés diminuent de deux niveaux. Le défenseur peut effectuer un nouveau test à chaque round et, une fois réussi, il pourra percevoir les filaments durant le reste du combat.

Perforante : la nature de l'arme la dote d'une incroyable facilité à couper et à transpercer toutes sortes de matériaux, surtout mous. Pour cette raison, les fils ôtent deux points d'IP aux armures souples et un aux rigides, en plus de tout bonus de qualité supplémentaire qu'ils pourraient posséder.

Attaque à distance : bien qu'il s'agisse d'une arme de corps à corps, les fils peuvent être utilisés pour attaquer des ennemis se trouvant jusqu'à 5 mètres de distance. Ils permettent également de lancer une Attaque de zone comme s'il s'agissait d'une arme de Grande taille (bien entendu avec le malus pertinent), atteignant ainsi jusqu'à cinq adversaires.

Parade : utiliser les fils comme arme de parade est très complexe. Tout personnage essayant de parer avec applique un -10 à sa compétence.

Alexis utilise
des fils
au combat



CANCER MAGISTER FILS

Conditions : Cancer, Attaque 200 et +, Extension de l'aura à l'arme, Dextérité 11 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côût : 30 PF **DI :** 30

Lorsqu'il devient Maître, le personnage utilisant des fils peut accroître les capacités de combat de son arme en apprenant ce Magnus. S'il le fait, il peut choisir trois des avantages suivants :

Immobilisation accrue : la capacité d'immobilisation des fils est à présent bien supérieure. Par conséquent, le personnage n'applique aucun malus pour effectuer la manœuvre d'Immobilisation et augmente la valeur de la caractéristique de l'arme jusqu'à 14.

Portée accrue : la portée de l'arme passe à 25 mètres et permet de lancer des Attaques de zone dans un rayon de 10 mètres, en atteignant tout ennemi situé dans la zone.

Visibilité moindre : les fils se déplacent à une telle vitesse qu'il est bien plus compliqué de les voir qu'avant. Les difficultés pour les percevoir passent donc respectivement à Absurde et à Presque Impossible.

Dégâts supérieurs : les Dégâts des fils augmentent de +20.

Perforation accrue : les fils acquièrent la capacité de couper pratiquement tout. Par conséquent, l'IP des armures souples est réduite de 6 points et celle des rigides de 3.

Imparable : en raison de la nature de fils, tout adversaire essayant de les parer appliquera les mêmes malus que s'il se défendait contre un projectile.

LEO ARMES-PISTOLET

Conditions : Surhumanité.

Arme de Base : Épée et Pistolet / Lance et Arquebuse / Masse et Canon. La condition de n'importe laquelle des armes à feu peut être remplacée par le Module de Tir.

Côût : 20 PF **DI :** 10

Ce Magnus, dont les origines remontent à l'époque de Salomon, est un système de combat qui emploie des artefacts complexes où sont associées armes traditionnelles, telles que les épées ou les lances, et armes à feu des plus avancées. Il s'agit de puissants appareils techno-magiques permettant à leurs usagers de mêler, d'une façon unique, un système de combat classique à l'utilisation de pistoles, fusils et même petits canons. Bien qu'il s'agisse à l'origine de Loges Perdues, ce Magnus peut être employé pour porter n'importe quel type d'objet fusionnant armes à feu et lames plus classiques. Vous trouverez ci-dessous les modèles les plus courants, quoique pas pour autant les seuls possibles :

LEO (ÉPÉE-PISTOLET)

Il s'agit d'une longue lame, de taille similaire à celle d'une épée bâtarde, dont la poignée possède un revolver ou pistolet sophistiqué incorporé.

Dégâts de Base : 70 TRAnchant / 50 Balle **Portée :** 50 m.

Vitesse : -30 TRAnchant / +0 Pistolet

Mode ppal. : TRAnchant / PERforant **Mode sec. :** CONtondant

Fracassement : 4 **Solidité :** 13

Force R : 8 **Présence :** 35

Spécial : Attaque à distance et au corps à corps, Attaque combinée, à une ou deux mains.

LEO (LANCE-FUSIL)

C'est une lance d'apparence conventionnelle, dont le manche est en réalité un complexe fusil à répétition qui peut tirer à travers un orifice situé à côté de la pointe de l'arme.

Dégâts de Base : 40 TRAnchant / 50 Balle **Portée :** 80 m.

Vitesse : +5 TRAnchant / -20 Fusil

Mode ppal. : PERforant **Mode sec. :** aucun

Fracassement : 2 **Solidité :** 12

Force R : 5 **Présence :** 35

Spécial : Attaque à distance et au corps à corps, Attaque combinée, à une ou à deux mains.

LEO (MASSE-CANON)

Cette arme est une lourde masse à deux mains qui comprend un canon léger tout au long de sa structure.

Dégâts de Base : 60 Masse / 120 Balle

Portée : 250 m.

Vitesse : -15 Masse / -40 Canon

Mode ppal. : CONtondant **Mode sec. :** aucun

Fracassement : 5 **Solidité :** 15

Force R : 7 **Présence :** 25

Spécial : Attaque à distance et au corps à corps, Attaque combinée, à une ou à deux mains.

Attaque à distance et au corps à corps : le personnage qui utilise ce Magnus peut alterner librement son style de combat, en employant soit des armes au corps à corps, soit des armes à distance. Pour ce faire, il n'applique aucun malus à sa compétence, quoiqu'il doive déclarer à l'avance, au début du round, duquel des deux il souhaite se servir.

Dégâts (Balles) : les dégâts des balles utilisées aussi bien par le pistolet-épée que par la lance-fusil ne bénéficient pas du bonus de Force de leur usager. Au contraire, chacune possède son propre attribut : 10 dans le cas du pistolet et 11 dans celui du fusil. Les deux armes agissent donc avec des Dégâts de 65 et 70 points respectivement. Dans le cas du canon, les Dégâts sont de 120 plus le bonus d'un attribut de Force 12 (c'est-à-dire un total de 140). Chaque bonus de qualité possédé par l'arme permet d'augmenter d'un point l'attribut de Force pour le calcul des Dégâts.

Zone du canon : les impacts des projectiles du canon provoquent des explosions qui suivent les mêmes règles que les boulets conventionnels, avec un rayon de 2 mètres seulement.

Qualité : ces artefacts bénéficient des bonus de qualité comme toute arme conventionnelle.

Recharger : les épées-pistolet et les lances-fusils possèdent généralement un magasin de 6 à 12 balles, quoique certains modèles moins sophistiqués puissent ne compter qu'une seule balle. Une fois les munitions épuisées, il faut environ deux rounds complets pour pouvoir recharger l'arme (même si plus de temps peut être nécessaire en certaines circonstances). Le canon, au contraire, n'a d'habitude qu'une seule balle et il faut à peu près 10 rounds pour le recharger.

Attaque combinée : cette manœuvre consiste à lancer une attaque combinée avec l'arme à feu et la lame. C'est par exemple le cas si l'on porte un coup avec la lance-fusil tout en tirant avec à cet instant, après avoir garanti l'impact. Pour ce faire, le personnage doit ôter -20 à sa compétence, car il cherche une position idéale pour tirer. Si l'attaque initiale parvient à atteindre le corps de son adversaire (en provoquant ou non des dégâts, à cause de l'armure du défenseur), le personnage peut lancer une seconde attaque avec l'arme à feu en profitant du bonus à bout portant, mais sans malus supplémentaire autre que le -20 de la manœuvre elle-même. Pour ce faire, l'attaquant doit utiliser la Vitesse la plus lente de l'arme.

VIRGO INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Conditions : Attaque 140 et +, Musique 100 et +, Extension de l'aura à l'arme, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côût : 50 PF **DI :** 50

Au lieu d'une seule arme, ce Magnus concerne le style de tous les combattants qui se servent du son produit par divers instruments de musique. Pour attaquer, ils utilisent des vibrations capables de faire résonner la matière, détruisant à volonté tout ce qu'ils souhaitent. Le guerrier n'est pas nécessairement obligé d'employer un instrument en particulier : n'importe quel dispositif musical capable de faire de la musique peut être un moyen approprié pour se battre. Le personnage doit généralement choisir le type d'instrument qu'il utilise dans ses attaques, même s'il pourrait jouer d'autres semblables en appliquant les malus d'Arme Similaire ou Arme Différente (en fonction bien sûr de leur ressemblance).



Quand un combattant utilise Virgo, il modèle le son à volonté en utilisant sa propre énergie et son habileté musicale : cela lui permet de le projeter telle une puissante arme contre ses adversaires. L'impact est si violent qu'il fait exploser immédiatement la plupart des choses qu'il touche. En termes de jeu, on considère cela comme une Attaque à distance avec les mêmes règles que n'importe quelle décharge d'énergie surnaturelle. Rien n'empêche bien sûr de s'en servir contre des ennemis qui sont déjà au corps à corps.

L'une des conditions spéciales de ce Magnus est que le personnage doit nécessairement développer sa compétence secondaire Musique en parallèle avec son Attaque, vu qu'en employant Virgo il se sert de la plus basse des deux. Par exemple, quelqu'un avec 220 en Attaque et 200 en Musique utiliserait une compétence de 200, vu que c'est la plus petite des deux.

Chaque attaque lancée par un personnage en se servant du son comme arme consomme 2 points de Ki. Voici le profil de base d'une attaque de son :

VIRGO

Dégâts de Base : 60	Vitesse : -10
Mode ppal. : CONTondant	Mode sec. : aucun
Fracassement : 2	Solidité : NA
Force R : NA	Présence : celle du personnage
Spécial : Dégâts par résonance, Ignore les protections, Attaque de son, Attaque à distance, Attaque de zone améliorée, Attaque unique.	

Dégâts : les dégâts de Virgo n'ajoutent pas le bonus de Force de l'usager. Le bonus du pouvoir Extension de l'aura à l'arme est déjà compris dans cette valeur.

Qualité : les instruments de musique n'améliorent pas l'Attaque ni la Défense de leur porteur, ni les dégâts causés, par contre leur qualité augmente la compétence secondaire Musique du personnage.

Dégâts par résonance : en plus des dégâts naturels de l'attaque, tout individu touché par Virgo doit réussir un test de Résistance Physique contre une valeur égale aux dégâts reçus plus 20. S'il échoue, il subira immédiatement l'état de Douleur (ses tympans auront éclaté) pendant 5 rounds et il perdra en plus une quantité de points de vie égale au double du niveau d'échec. Les individus sourds, ou ceux qui peuvent bloquer entièrement leur capacité auditive, ne subissent pas l'effet de Douleur même s'ils ratent le jet. Un personnage dans l'état de Douleur ne peut plus en être victime jusqu'à ce qu'une journée entière au moins se soit écoulée.

Ignore les protections : par sa nature exceptionnelle, Virgo réduit de moitié l'Indice de Protection (en arrondissant vers le haut) de toutes ses cibles.

Attaque de son : comme il s'agit d'un combat par ondes sonores, les attaques de Virgo sont invisibles pour l'œil humain. Un individu attaqué de cette manière appliquera le malus de Cécité totale lorsqu'il se défendra. Il existe néanmoins certaines méthodes pour percevoir de telles attaques. Tout d'abord, quelqu'un possédant l'avantage Voir le Surnaturel (ou une capacité surnaturelle équivalente) peut remarquer l'énergie se déformant dans l'air et n'a pas de problème pour s'en défendre. Ensuite, un personnage peut effectuer un test de Vigilance Presque Impossible (240) afin de réduire le malus à Cécité partielle, ou Impossible (280) pour l'éliminer complètement.

Attaque à distance : les attaques de Virgo sont en tout point considérées comme des projectiles lancés capables d'atteindre une distance égale au double de la Présence du personnage en mètres. Comme elles sont classées en décharges surnaturelles, on n'applique pas de modificateurs spéciaux à la compétence de l'attaquant.

Attaque de zone améliorée : au lieu d'orienter son attaque vers un seul objectif, le combattant peut porter une attaque de zone sur tous les individus se trouvant à moins de 5 mètres de lui (sans choix possible de la cible), en appliquant simplement un -10 en Attaque.

Attaque unique : on ne peut lancer d'attaques supplémentaires en utilisant Virgo comme arme.

Célia attaque un assassin de Séléné en se servant du son produit avec Virgo. Toutes deux font normalement les jets d'attaque et de défense en suivant les règles générales de toute décharge surnaturelle. Par chance, l'attaque de Célia est supérieure à celle de son ennemie et elle parvient à lui causer 60 points de dégâts. À cause de la résonance, l'assassin devra effectuer un test de RPhy contre 80 (les dégâts reçus +20), ou elle perdra le double de son niveau d'échec en points de vie et sera soumise à l'état de Douleur.

MODIFICATEURS PAR TYPES D'INSTRUMENT

En fonction du type d'instrument utilisé par le personnage pour attaquer avec Virgo, il obtient différents modificateurs spéciaux aux pouvoirs de ce Magnus. Voici une liste des capacités spéciales données par les différents instruments :

Petits instruments à vent

(Flûte, ocarina, harmonica...)

Cette catégorie d'instruments est capable de perturber la perception des individus qui sont la cible de leurs attaques. Par conséquent, au lieu de causer des dégâts par résonance, le personnage peut choisir de provoquer la Fascination de ceux qui ne réussissent pas un test de RPsy d'une difficulté égale aux dégâts causés par l'impact plus 20. L'effet dure un nombre de rounds équivalant au niveau d'échec ou jusqu'à ce que le personnage fasciné reçoive une quelconque blessure.

Grands instruments à vent

(Trompette, saxophone, contrebasson...)

À cause de la puissance de leur son, ce type d'instruments provoque des Dégâts de Base de 80 au lieu de 60.

Instruments à cordes

(Guitare, violon, harpe...)

Les instruments à cordes possèdent une faculté de résonance bien plus grande. Ils ajoutent 40 points au lieu de 20 au test de Résistance Physique entraîné par l'effet Dégâts par résonance. Un combattant se servant d'une guitare, d'une harpe ou d'un instrument similaire comme arme a également la possibilité de maîtriser le Magnus Cancer et d'utiliser les cordes comme fils. Dans ce cas, il obtient une réduction de 10 PF au coût d'apprentissage de Cancer.

Instruments de percussion

(Timbales, grosse caisse, tambour...)

À cause de leur puissance brutale, les instruments de percussion produisent en plus un impact de Force 12 sur tous les adversaires touchés.

LIBRA ARME VARIABLE

Conditions : Attaque 160 et +, Défense 160 et +, Extension de l'aura à l'arme, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Coût : 30 PF **DI :** 20

Cet étrange Magnus offre au combattant une maîtrise absolue de son arme au combat, ce qui lui permet de la modifier à tout moment afin de s'adapter à ce qui lui convient le plus à un instant donné. Le guerrier peut ainsi allonger ou raccourcir la lame, augmenter sa puissance et même modifier complètement sa forme. Une arme de Libra possède une apparence très différente selon le cas, car son aspect aussi change à mesure que son maître modifie les caractéristiques et les attributs qu'elle possède. Affronter quelqu'un portant une arme de ce type est donc toujours quelque chose d'inattendu, vu que l'on ne sait pas avec certitude qu'attendre de lui.

Il n'est pas nécessaire que l'arme ait un caractère surnaturel pour bénéficier des effets et des pouvoirs de Libra : c'est le personnage qui, au moyen de sa maîtrise surnaturelle, lui confère de telles caractéristiques. Le profil de base d'une arme de Libra, avant d'appliquer la moindre des modifications possibles, est le suivant :

LIBRA

Dégâts de Base : 60 **Vitesse :** +0
Mode ppal. : Variable **Mode sec. :** aucun
Fracassement : 2 **Solidité :** 15
Force R : 5 **Présence :** celle du personnage
Spécial : Capacités variables.

Dégâts : le profil de l'arme comprend directement le modificateur aux dégâts du pouvoir Extension de l'aura à l'arme.

Qualité : Libra bénéficie des bonus de qualité comme n'importe quelle autre arme normale.

CAPACITÉS VARIABLES

Le personnage maîtrisant ce Magnus peut choisir d'attribuer à son arme, à chaque round, deux capacités différentes de la liste ci-dessous. Il faut tenir compte du fait que chaque changement modifie également l'aspect de l'objet, rendant visible non seulement son caractère surnaturel, mais permettant également de percevoir les pouvoirs que l'arme est en train d'acquérir. Chaque changement coûte un point de Ki au personnage, bien que le maintenir actif ne suppose aucune dépense. Il faut déclarer quels pouvoirs va gagner l'arme avant de tirer l'Initiative, sinon on considère automatiquement qu'elle garde les mêmes qu'au round précédent.

• **Immobilisation :** donne à l'arme la règle d'Immobilisation qu'elle peut suivre avec l'équivalent d'un attribut de Force de 8.

• **Précise :** donne à l'arme la règle de Précise.

• **Mode variable :** le mode principal de l'arme est déterminé par le dernier type employé. En choisissant cet avantage, il peut varier entre TRAnchant, CONtendant ou PERforant.

• **Dégâts accrus :** l'arme obtient +10 aux Dégâts de base.

• **Vitesse accrue :** l'arme obtient +10 en Vitesse.

• **Dents de scie :** les attaques de l'arme réduisent de deux points l'Indice de Protection du défenseur.

• **Taille gigantesque :** l'arme obtient +40 aux Dégâts de base et -20 en Vitesse.

• **Barrière contre les projectiles :** l'arme est capable d'arrêter les projectiles comme s'il s'agissait d'un bouclier.

• **Longue :** l'arme s'allonge de manière surnaturelle, ce qui permet d'attaquer un adversaire se trouvant même à 10 mètres de distance et de lancer des attaques de zone en atteignant jusqu'à 5 ennemis.

SCORPIUS ÉPÉE-FOUET

Conditions : Attaque 140 et +, Extension de l'aura à l'arme, Surhumanité.

Arme de Base : Épée longue et Fouet / Sabre et Fouet.

Coût : 10 PF **DI :** 10

La maîtrise de Scorpius permet au personnage d'utiliser une épée-fouet. Il s'agit d'une arme ressemblant à un sabre ou à une épée longue, mais dont la lame est constituée de dizaines de petits fragments de métal reliés entre eux par une chaîne. Grâce à elle, l'épée peut changer de forme suivant la volonté de son usager, se transformant si nécessaire en un fouet métallique tranchant. N'oubliez pas que ce Magnus ne demande pas à son utilisateur de porter une arme surnaturelle, mais tout simplement une épée modifiée afin que les pièces soient enchaînées. C'est le personnage qui, en utilisant le Ki et ses compétences exceptionnelles comme moyens de contrôle, transmet les qualités impossibles à l'épée. Le profil d'une épée-fouet est le suivant :

Lilith, Chevalier
du Septième Ciel



SCORPIUS

Dégâts de Base : 50 Épée / 40 Fouet à lames

Vitesse : +0 Épée / -10 Fouet à lames

Mode ppal. : TRanchant **Mode sec. :** PERforant

Fracassement : 2 **Solidité :** 13

Force R : 5 **Présence :** Variable

Spécial : Attaque à distance, Immobilisation.

Dégâts : les dégâts de l'arme varient entre 50 et 40, en fonction du mode où elle se trouve : épée ou fouet.

Qualité : une épée-fouet bénéficie des bonus de qualité comme toute autre arme normale.

Forme double : l'arme est capable de changer de forme, se transformant aussi bien en une épée conventionnelle qu'en fouet à lames. Son utilisateur peut la modifier à volonté à chaque round, bien qu'il doive pour ce faire appliquer un malus de -10 en Attaque et en Parade, à cause de la difficulté qu'entraîne le changement. Changer de forme est une action passive.

Attaque à distance : bien qu'il s'agisse d'une arme de combat au corps à corps, elle peut, sous la forme du fouet à lames, être utilisée pour attaquer des ennemis se trouvant jusqu'à 10 mètres de distance. De même, dans cet état, elle permet de lancer une Attaque de zone comme s'il s'agissait d'une arme de Grande taille, atteignant ainsi jusqu'à 5 adversaires.

Immobilisation : tant qu'elle est en forme de fouet, elle permet d'utiliser la manœuvre d'Immobilisation avec une valeur de 10 pour réaliser les tests opposés de caractéristiques. Par sa nature exceptionnelle, elle permet d'immobiliser en provoquant des dégâts complets au lieu de la moitié seulement.

Tourbillon enveloppant : si le personnage le déclare avant de tirer son Initiative, il peut se servir de la forme de fouet pour créer un écran enveloppant autour de lui qui le protège tout particulièrement contre tout type de projectile. Par conséquent, il peut arrêter n'importe quelle sorte d'attaque à distance en appliquant les mêmes bonus à sa Défense que s'il utilisait un bouclier moyen (c'est-à-dire +20 en Défense et +10 en Esquive). En revanche, il applique un -20 en Attaque pour toute attaque lancée durant le round.

SAGITTARIUS OBJETS LANÇABLES

Conditions : Attaque 140 et +, Module de Lancer, Extension de l'aura à l'arme, Habileté manuelle 60, Dextérité 9 et +, Surhumanité.

Arme de Base: Aucune.

Cout : 40 PF **DI :** 30

Certains guerriers sont capables de combattre en lançant de minuscules objets qui, sous leur apparence inoffensive, peuvent causer des dégâts massifs à leurs adversaires. Cet Ars Magnus permet aux personnages d'utiliser efficacement une foule d'éléments étranges au combat, des pièces de monnaie aux roses. Quelqu'un maîtrisant Sagittarius est théoriquement capable de lancer n'importe quel objet de petite taille comme si c'était un projectile, quelle que soit sa nature. En combinant son énergie physique avec une habileté manuelle inhabituelle, même des choses que l'on ne qualifierait jamais d'arme deviennent capables de traverser ce qu'elles touchent tel des lames affûtées. Ces règles et compétences s'appliquent uniquement lorsque l'on se sert d'objets qui ne sont pas considérés comme des armes. Dans le cas où le personnage utilise de véritables armes de jet, comme un stylet, une hachette ou des shurikens, il peut choisir parmi les caractéristiques originales de l'arme ou celles de Sagittarius. Les statistiques de base de tous les objets lancés avec ce Magnus sont les suivantes :

SAGITTARIUS

Dégâts de Base : 50

Vitesse : +10

Mode ppal. : PERforant

Mode sec. : CONtondant

Fracassement : 0

Solidité : NA

Force R : 4

Présence : Variable

Cadence de tir : 100

Portée : 10 m.

Spécial : Projectiles lancés.

En plus de leur profil de base, les objets lancés avec Sagittarius ont les qualités spéciales suivantes :

Dégâts : les Dégâts de base des objets lancés en employant la compétence Sagittarius sont toujours de 50. Cette valeur comprend déjà le bonus du pouvoir Extension de l'aura à l'arme. Les attaques de Sagittarius n'ajoutent pas le modificateur de Force de leur usager.

Qualité : comme la plupart des objets lancés en utilisant Sagittarius ne sont pas vraiment considérés comme des armes, leurs bonus de qualité ne jouent en rien sur la compétence du personnage ou sur les Dégâts des attaques. En revanche, dans le cas où les objets lancés sont de véritables armes suivant la règle Lançable, comme les stylets ou les shurikens, il est possible d'utiliser normalement leurs bonus, même celui de Dégâts, en les augmentant au-dessus de 50.

Projectiles tirés : bien qu'étant lancés, les objets projetés avec Sagittarius sont considérés comme des tirs lorsque l'on détermine les malus du défenseur.

Cadence de tir : peut importe la nature de l'objet, tous les lancements effectués avec Sagittarius ont une cadence de tir de 100.



Kirsten utilise Sagittarius

SAGITTARIUS MAGISTER OBJETS LANÇABLES

Conditions : Sagittarius, Attaque 200 et +, Dextérité 11 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côut : 30 PF **DI :** 30

Ce Magnus est un niveau supérieur de Sagittarius qui augmente de façon colossale le pouvoir de ses projectiles. En le maîtrisant, le personnage obtient la capacité de choisir deux avantages de la liste ci-dessous, améliorant ainsi l'efficacité de ses attaques. Il est également possible de choisir un type de projectile particulier comme favori (roses, pièces, cartes, billes de métal...). Dans ce cas, il n'obtiendrait les bénéfices de Sagittarius Magister qu'en utilisant les objets en question. En échange, il pourra choisir trois avantages de la liste suivante au lieu de deux.

Briseur de boucliers : les projectiles de Sagittarius Magister seront extrêmement efficaces contre les boucliers surnaturels. Tout personnage qui essaiera de les arrêter en se servant d'un bouclier mystique, psychique ou de Ki appliquera donc un malus de -20 à sa Défense. Dans le cas où le bouclier parvient quand même à bloquer l'attaque, les Dégâts du projectile sont doublés pour déterminer la résistance perdue par celui-ci.

Destructeur : le personnage possède la capacité d'accumuler toute son énergie dans l'objet qu'il va projeter, ce qui lui permet d'accroître énormément sa puissance. Destructeur double les Dégâts de base des projectiles lancés par le personnage, les faisant passer à 100. Pour utiliser cette capacité, le personnage ne peut pas déclarer d'Attaques supplémentaires durant le round : il ne peut lancer qu'une seule attaque (même si rien ne l'empêche de la combiner avec d'autres capacités spéciales Sagittarius Magister, y compris Zone).

Exterminateur : cet avantage donne aux projectiles une capacité innée pour détruire leurs adversaires lorsqu'ils les blessent. Par conséquent, les attaques de Sagittarius appliquent un bonus de +40 lors du calcul du niveau du critique.

Perforant : le projectile traverse les protections avec une très grande facilité. Pour cette raison, les armures des défenseurs appliquent un malus de -6 à leur IP.

Précision absolue : le personnage ne subit pas de malus à sa compétence s'il attaque plusieurs cibles dans un seul round et réduit de moitié les malus de Couverture et Attaque visée.

Zone : offre la capacité de lancer des dizaines de projectiles à la fois (un jeu de cartes, des rangées de pièces...) afin de couvrir une vaste zone. Par conséquent, le personnage peut toucher une zone de 5 mètres de rayon en lançant son attaque, plus 5 mètres supplémentaires par tranche de 50 points en Attaque au-dessus de 200. Ainsi, quelqu'un avec une Attaque de 250 points pourrait couvrir une zone de 10 mètres de rayon. Pour utiliser cette capacité, le personnage ne peut déclarer d'Attaques supplémentaires durant le round : il ne peut lancer qu'une seule attaque (même si rien ne l'empêche de la combiner avec d'autres capacités spéciales de Sagittarius Magister, comme Destructeur).

CAPRICORNUS AIGUILLES

Conditions : Attaque 100 et +, Dextérité 9 et +, Médecine 80 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côut : 20 PF **DI :** 20

Ce Magnus rend le personnage capable d'utiliser de fines aiguilles, pratiquement inoffensives, d'une manière terriblement efficace au combat. En attaquant des points de pression et d'autres endroits vulnérables, le guerrier peut paralyser ou tuer ses ennemis en infligeant seulement de minuscules blessures, à peine perceptibles. Ce Magnus est utile tant au combat au corps à corps qu'à distance : le personnage peut attaquer physiquement avec elles ou les lancer avec une précision inégalable. Les statistiques des aiguilles comme arme sont les suivantes :

CAPRICORNUS

Dégâts de Base : 100 (Spécial) **Vitesse :** +20

Mode ppal. : PERforant

Mode sec. : aucun.

Fracassement : -5

Solidité : 8

Force R : 3

Présence : 20

Cadence de tir : 30

Spécial : Dégâts, Critique accru, Attaque double, Lançable, Précise.

Dégâts : en lançant une attaque avec des aiguilles, le personnage emploie l'équivalent d'une valeur de Dégâts égale à 100 plus son modificateur de Dextérité pour en déterminer les conséquences et fixer le niveau de critique. Par exemple, si quelqu'un avec une Dextérité de 9 (et donc des Dégâts de 110) obtient un résultat dans le Tableau de Combat de 150%, c'est comme s'il avait causé 165 points de dégâts à son adversaire. Si ces blessures théoriques provoquent un critique, ses effets seraient également déterminés par cette valeur. Néanmoins, les dommages réels causés par les aiguilles sont bien moindres : seulement un dixième de cette quantité, en arrondissant vers le bas. Ainsi, avec l'attaque précédente, le défenseur n'aurait perdu que 16 points de vie réels, au lieu de 165.

Critique accru : étant donné son incroyable capacité à détruire des points vulnérables, toutes les attaques de Capricornus obtiennent un bonus de +20 pour calculer le niveau de critique. Néanmoins, le résultat ne peut pas provoquer d'amputation permanente. Dans le cas où l'attaque causerait un critique entraînant la perte d'un membre, ce dernier ne peut pas être utilisé durant plusieurs heures à cause de l'effet des aiguilles.

Qualité : les aiguilles bénéficient des bonus de qualité comme toute arme conventionnelle.

Projectiles : les aiguilles agissent comme toute arme de jet conventionnelle. Néanmoins, contrairement à la normale, elles bénéficient de la règle Précise, même pour les attaques à distance.

Attaque double : tous les bénéfices offerts par les aiguilles en tant qu'armes s'appliquent aussi bien aux attaques au corps à corps qu'à celle à distance.

AQUARIUS CAPES ET VÊTEMENTS

Conditions : Attaque 150 et +, Défense 150 et +, Extension de l'aura à l'arme, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côut : 20 PF **DI :** 20

En utilisant son énergie comme moyen de contrôle, le personnage est capable de se servir de sa cape comme d'une arme de combat efficace. Grâce au Ki, le guerrier modifie le tissu afin qu'il agisse comme un bouclier avec lequel arrêter toute sorte d'attaque, ou bien comme une lame aiguisée, capable de couper n'importe quoi. Dans le cas où le Meneur de Jeu serait d'accord, le joueur pourra appliquer cette compétence à des vêtements ou à des tissus différents (écharpes, manteaux, bandages...), bien que leurs compétences et caractéristiques ne doivent pas varier par rapport à celles exposées. Le profil d'Aquarius en tant qu'arme est le suivant :

AQUARIUS

Dégâts de Base : 70 **Vitesse :** +10

Mode ppal. : TRAnchant

Mode sec. : CONtondant

Fracassement : 5

Solidité : 20

Force R : 3

Présence : Variable

Spécial : Bouclier contre projectiles, Position défensive, Immobilisation.

Dégâts : en tant qu'armes, les dégâts d'Aquarius n'ajoutent pas le bonus de Force de l'utilisateur. Cette valeur comprend déjà le bonus du pouvoir Extension de l'aura à l'arme.

Qualité : à cause de sa nature abstraite, il est difficile de déterminer la qualité d'une cape en tant qu'arme. Cependant, les tissus spéciaux, les créations magistrales ou d'autres éléments semblables peuvent être



employés de manière équivalant à des armes de qualité, offrant tous les bénéfices spéciaux que cela implique. Malgré tout, une cape ne pourra jamais appliquer un bonus supérieur à +15, considéré comme le modificateur maximum que le contrôleur peut recevoir.

Bouclier contre les projectiles : un guerrier peut utiliser Aquarius de façon semblable à un bouclier. Une cape en fait office lorsque l'on s'en sert pour arrêter des projectiles.

Position défensive : s'il le déclare avant de calculer l'Initiative du round, le personnage peut utiliser la cape comme défense, en en couvrant son corps. Employée de cette manière, elle offre les mêmes bonus en Défense qu'un bouclier moyen, mais son utilisateur doit appliquer un malus spécial de -20 en Initiative.

Immobilisation : une cape peut être utilisée pour envelopper un adversaire et le paralyser avec une manœuvre d'Immobilisation, en appliquant les malus habituels. La cape emploie l'équivalent d'une valeur de Force de 8.

N'importe quel vêtement peut être une arme ou une protection terrible



PISCES Yo-yo

Conditions : Attaque 120 et +, Dextérité 10 et +, Surhumanité.

Arme de Base : aucune.

Côût : 10 PF **DI :** 20

Nombreux sont ceux qui ne prendraient jamais au sérieux un guerrier se servant d'un yo-yo comme arme, mais cela est uniquement dû au fait qu'ils n'ont jamais été les témoins des incroyables capacités que peut développer une personne utilisant ce Magnus pour se battre. En accroissant son énergie et en se servant de la force de rotation pour augmenter la force, un personnage peut brandir ce simple jouet de manière mortellement efficace et simple. Les statistiques d'un yo-yo comme arme sont les suivantes :

PISCES

Dégâts de Base : 30

Vitesse : +20

Mode ppal. : CONtondant

Mode sec. : aucun.

Fracassement : -2

Solidité : 8

Présence : 20

Spécial : Immobilisation, Lames, Attaque à distance, Attaque de zone.

Dégâts : étant donné que le style de l'arme est basé sur le fait de profiter de la puissance giratoire du yo-yo, elle n'applique pas le bonus de Force de son utilisateur. En revanche, le personnage ajoute à la place le modificateur de Dextérité.

Qualité : un yo-yo bénéficie des bonus de qualité comme toute arme conventionnelle.

Immobilisation : s'agissant d'une arme à corde, il est possible d'Immobiliser avec un yo-yo en se servant des règles générales. Dans ce cas, on applique l'équivalent d'une valeur de Force de 8 pour réaliser les tests opposés.

Lames : un yo-yo préparé pour le combat peut être équipé de lames rétractiles. Dans ce cas, il est possible d'attaquer avec TRAnchant en augmentant de 10 points les Dégâts. En revanche, on le considère comme une arme Complexe même quand le personnage est devenu maître.

Attaque à distance : bien qu'il s'agisse d'une arme de corps à corps, un yo-yo peut être utilisé pour attaquer n'importe quel ennemi se trouvant à une distance maximale de 8 mètres.

Attaque de zone : étant donné sa nature, le personnage lançant une Attaque de zone avec un yo-yo (en appliquant les malus conventionnels) peut atteindre n'importe quel ennemi situé dans un rayon de 5 mètres.

OPHIUCHUS SEIGNEUR DES ÉPÉES INFINIES

Conditions : Attaque 250 et +, Extension du Ki à l'arme, Zen.

Arme de Base : Module d'armes (Épées).

Côût : 50 PF **DI :** 100

Ophiuchus, le treizième meister, ou Seigneur des Épées Infinies, est sans aucun doute le plus puissant des styles de Magnus avec des armes impossibles. Qui ou quoi l'a créé, c'est une énigme non résolue, mais ce fut sans doute une entité d'une gigantesque capacité surnaturelle.

Ce style permet à son usager de contrôler des dizaines d'épées en même temps, en les matérialisant autour de lui à volonté. Au moyen d'une compétence martiale épurée et d'énormes énergies internes, le guerrier peut les contrôler sans même les brandir pour attaquer : à travers des gestes et des pensées, elles réagissent surnaturellement comme une extension de son être, en attaquant n'importe quel ennemi à l'unisson.

Tant qu'il ne combat pas, les épées disparaissent tout simplement de la réalité, formant partie de l'essence même du guerrier qui les contrôle. Afin que cela soit possible, il est nécessaire que ce dernier les ait baignées dans son sang et qu'il ait dépensé au moins 50 points de Ki pour les lier existentiellement à lui.

OPHIUCHUS

Dégâts de Base : 80 **Vitesse :** +10

Mode ppal. : TRAnchant **Mode sec. :** PERforant

Fracassement : 15 **Solidité :** 30

Présence : Spécial

Spécial : Libération absolue, Libération de zone, Utilisation scellée, Combinaison avec le Ki.

Dégâts : Ophiuchus bénéficie de tous les modificateurs spéciaux au combat que peuvent présenter ses attaques. Cependant, il n'ajoute pas le bonus de Force de son utilisateur dans aucunes des deux Libérations.

Qualité : afin de pouvoir se servir d'Ophiuchus, le personnage doit utiliser au moins dix épées de qualité +10 ou plus, sinon il sera dans l'incapacité d'activer les pouvoirs spéciaux de ce Magnus. Lorsqu'il lance ses attaques, le guerrier applique le bonus de qualité le plus bas de toutes ses épées. Par exemple, s'il employait neuf épées de Qualité +15 et une de Qualité +10, toutes ses attaques appliqueraient le bonus de l'arme +10. Les statistiques de la description prennent comme base une arme de Qualité +10.

Présence : la Présence des attaques équivaut toujours à celle du personnage lorsqu'il utilise son pouvoir Extrusion du Ki.

Libération Absolue : le guerrier peut activer à volonté le pouvoir d'Ophiuchus qui se manifeste autour de lui comme une tempête d'épées qui anéantit entièrement tout adversaire sous un déluge de coups. Au lieu d'attaquer de manière conventionnelle, le personnage lance un D10 afin de déterminer le nombre d'attaques qui lancera durant ce round, sans pour cela diviser en rien sa compétence. Chaque attaque est entièrement indépendante et peut être dirigée vers un ennemi différent au corps à corps avec lui. De même, chaque attaque peut être combinée avec une manœuvre de combat différente ou viser une autre partie du corps, en appliquant les malus pertinents. Cette action est complète :

celui qui la réalise ne peut mener à bien des attaques supplémentaires d'aucune sorte ni diviser sa compétence. La Libération Absolue a un coût en Ki par l'activation égal au nombre d'attaques lancées.

Libération de zone : au lieu d'utiliser la Libération Absolue, le guerrier peut dépenser 5 points de Ki afin de lancer une attaque de zone contre tous les adversaires situés dans un rayon de 5 mètres. En employant cette capacité, le personnage applique un malus de -20 à sa compétence.

Utilisation Scellée : s'il ne souhaite faire usage d'aucune Libération, le personnage peut tout simplement attaquer avec une ou deux des armes qui constituent Ophiuchus, en les empoignant de manière conventionnelle tandis que ses autres armes flottent tout autour de lui. Utiliser les épées de cette manière offre au personnage le profil originel de ces armes, plutôt que celui d'Ophiuchus. Cette capacité n'a aucun coût en points de Ki.

Combinaison avec le Ki : le personnage ne peut pas activer les attaques d'Ophiuchus pendant un round s'il effectue n'importe quelle technique de Ki ou s'il bénéficie de ses effets maintenus. De même, il ne peut cumuler les effets de ses deux Libérations avec les capacités spéciales d'autres Magnus Mineurs ou Majeurs. Naturellement, rien ne l'empêche d'accumuler du Ki tandis qu'il lance les attaques d'Ophiuchus.



Ophiuchus, Seigneur des Épées Infinies

CHAPITRE 8

SCEAUX d'INVOCATION

*L'utilisation du Ki est bien plus complexe que tu ne le crois.
Ses techniques... ses pouvoirs... Tout cela n'est rien
d'autre qu'une petite partie de son véritable potentiel.*

Maître Po

CONVOCATION PAR LE KI

Toutes les compétences de convocation ne dépendent pas nécessairement de principes mystiques. Le personnage a à sa disposition la capacité d'invoquer des créatures en utilisant son Ki, sans avoir besoin de développer Convoquer, Dominer, Lier ou Révoquer. Il suffit pour cela simplement d'apprendre un certain nombre de Sceaux d'Invocation en employant son Développement Intérieur et d'investir ensuite les points de Ki nécessaires à leur exécution.

Tous ces pouvoirs ont pour origine Varja, où la fragmentation de la Veille dans les plans du Samsara empêchait de convoquer des créatures de manière conventionnelle. Pour cette raison, les Kami développèrent un complexe système de Sceaux qui permettait d'utiliser l'énergie physique et spirituelle d'un individu afin de créer des liens avec des êtres surnaturels et de les invoquer dans le monde réel. Cependant, l'usage des Sceaux n'est en rien limité à l'île Orientale : n'importe qui peut accéder à ses pouvoirs, où qu'il se trouve.

Les Sceaux d'Invocation

Les Sceaux d'Invocation constituent la base fondamentale de la convocation par le Ki. Avec eux, le personnage est capable de créer des combinaisons qui lui permettront d'amener dans le monde les entités surnaturelles les plus variées. Il en existe cinq, principalement basés sur les éléments du Samsara de Varja, comme cela est décrit ci-dessous :

Air : lié à l'élément Air, il représente ce qui est éthéré, la vitesse et les cioux. Il gouverne le printemps et sa direction est l'est.

Eau : lié à l'élément Eau, il représente le changement des choses et le froid. Il gouverne l'hiver et sa direction est le nord.

Feu : lié aux éléments Lumière et Feu. Il représente la pureté, les flammes et les émotions les plus extrêmes. Il gouverne l'été et sa direction est le sud.

Métal : lié à l'élément Terre. Il représente ce qui est solide et ce qui est matériel, tout ce qui est étranger au monde mystique. Il dirige l'automne et sa direction est l'ouest.

Terre / Bois : lié à l'élément Obscurité. Il représente tout ce qui est lié à la nature, à la magie et au monde spirituel. Il dirige le changement de saison et sa direction est le centre absolu.

Un personnage peut maîtriser un ou plusieurs Sceaux d'Invocation, ce qui lui permettra de convoquer diverses créatures lorsqu'il le jugera nécessaire. À chaque être ou entité correspond un nombre précis de Sceaux, équivalents à la quantité que doit activer le convocateur afin de pouvoir l'amener dans le monde. Bien entendu, les différentes créatures existantes demandent des combinaisons de Sceaux et d'Éléments distinctes. Par exemple, invoquer un élémentaire de feu mineur pourrait requérir uniquement un ou deux Sceaux de Feu Mineur, alors qu'un Aeon pourrait demander l'association de jusqu'à cinq Sceaux Majeurs de différents éléments. Afin de savoir quelles combinaisons de Sceaux sont nécessaires pour convoquer un être en particulier, il faudra prendre en considération aussi bien sa nature que son niveau de pouvoir.

Invoquer un Gandalfhon (un Oni de niveau 6) entraîne un coût en Sceaux de Feu Majeur 1 et Métal 1. Un personnage devra exécuter les deux Sceaux pour le convoquer.

Les Sceaux d'Invocation ont un certain coût en points de Ki et, afin de pouvoir activer n'importe quel d'entre eux, un personnage doit dépenser la quantité de Ki requise. Dans le cas où il ne serait pas capable d'accumuler assez de Ki en seul round pour compléter un Sceau, il devra tout simplement y consacrer plus de temps. Naturellement, rien n'empêche un personnage possédant suffisamment d'Accumulation de Ki d'exécuter plusieurs Sceaux simultanément : cela impliquerait que sa capacité de concentration et sa vitesse supérieure lui permettent d'en utiliser plus d'un en quelques secondes. Néanmoins, contrairement à ce qui se passe avec les techniques, le personnage ne peut pas commencer à accumuler du Ki et exécuter plusieurs Sceaux en même temps lorsqu'il a suffisamment concentré de points. S'il souhaite commencer à préparer des Sceaux, il doit déclarer quel est le but de son accumulation et quelle créature il a l'intention d'invoquer.

Afin d'utiliser correctement un Sceau d'Invocation, un personnage doit faire des gestes avec l'une de ses mains. S'il ne le peut, il réduira immédiatement ses Accumulations de moitié (en arrondissant vers le haut).

Sceaux Mineurs et Majeurs

Il existe dans chaque élément deux types de Sceaux : Mineurs et Majeur. Les Mineurs représentent les compétences de convocation les plus basiques, celles qu'un personnage utilise pour convoquer les créatures les moins puissantes ou compléter les combinaisons de Sceaux d'entités arcanes. Activer un Sceau Mineur de n'importe quel élément représente un coût de 5 points de Ki génériques.

Les Sceaux Majeurs sont une version plus puissante des précédents qui permet au personnage de convoquer des entités supérieures ou d'appeler bien plus rapidement des entités de moindre niveau. Un Sceau Majeur est l'équivalent de cinq Sceaux Mineurs du même élément lorsqu'on invoque une créature ; le personnage peut les utiliser en remplacement de ces derniers à tout moment. Dans le cas où il y aurait des Sceaux Mineurs en trop (comme si, par exemple, il n'en fallait que quatre pour appeler un être), les Sceaux restants pourront être employés afin de renforcer l'invocation, ainsi que cela est expliqué dans la section Contrôle d'Invocation. Activer un Sceau Majeur de n'importe quel élément représente un coût de 15 points de Ki génériques.

Invoquer une Asagiri coûte 5 Sceaux Mineurs de Bois. Un personnage pourrait parfaitement la convoquer en exécutant cinq Sceaux de Bois Mineur ou un seul Sceau de Bois Majeur.

Apprentissage des Sceaux

Les Sceaux d'Invocations agissent de manière similaire à tout pouvoir du Ki. Pour les maîtriser, il est donc d'abord nécessaire d'investir une certaine quantité de points de DI. Dominer l'un des cinq Sceaux Mineurs a un coût de 30 DI, tandis que celui des Sceaux Majeurs est de 60 DI. Naturellement, afin de maîtriser le Sceau Majeur d'un élément, il faut préalablement avoir le Sceau Mineur correspondant. Par exemple, pour obtenir le Sceau de Bois Majeur, il est nécessaire d'obtenir avant celui de Bois Mineur.

Takanosuke souhaite maîtriser trois Sceaux d'Invocation : Bois Mineur, Bois Majeur et Feu Mineur. Il devra dépenser un total de 120 DI.



Gandalfon

Takanosuke a terminé de préparer son invocation du Gandalfon, pour laquelle il emploie deux Sceaux : Feu Majeur 1 et Métal Mineur 1. Pour chaque round suivant durant lequel il ne peut ou ne souhaite l'activer, il perdra automatiquement deux points de Ki.

Contrôle d'Invocation

Lorsque le personnage termine d'exécuter les Sceaux demandés pour appeler une créature, l'être ne se matérialise pas automatiquement. Il devra d'abord effectuer un test de Convocation pour déterminer s'il a été ou non capable d'activer le lien qui le lie à la créature en question. Pour ce faire, l'invocateur lance un D100 et doit dépasser une difficulté de 10 points par niveau que la créature a de plus que lui. Ainsi, un personnage de niveau deux tentant de convoquer un être de niveau cinq devra faire 30 ou plus, alors que si l'entité était de niveau dix, la difficulté serait de 80 ou plus. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur demandée, l'invocation réussit, alors qu'elle rate s'il est inférieur. Les créatures de niveau inférieur à celui du personnage ne posent aucune difficulté : elles sont invoquées directement, sauf si l'on obtient une Maladresse au test d'Invocation.

Au cas où il essaierait d'appeler une créature extrêmement puissante, le personnage pourrait renforcer son invocation en utilisant des Sceaux supplémentaires au moment où il l'active. Naturellement, les Sceaux de renfort doivent également correspondre aux éléments nécessaires à la convocation. Le personnage obtient +5 à son jet pour chaque Sceau Mineur supplémentaire exécuté et +25 pour chaque Sceau Majeur.

Le jet du test de Convocation admet aussi bien les Résultats Ouverts que les Maladresses.

Takanosuke, Ombre de niveau 3, se prépare à invoquer un élémentaire obscur de niveau 7. Étant donné qu'il y a entre eux quatre niveaux d'écart, la difficulté du test de Convocation sera de 40 points. Néanmoins, pour tenter de garantir le résultat, Takanosuke exécute deux Sceaux supplémentaires, un Mineur et un Majeur, qui augmentent sa compétence de +30 (+5 et +25, respectivement). À présent, il aura besoin seulement de faire 10 ou plus pour attirer l'élémentaire.

Échec de l'invocation

Dans le cas où le test de Convocation n'atteint pas la difficulté requise, le personnage peut subir différentes conséquences négatives, en fonction de son niveau d'échec. Afin de déterminer les conséquences en question, il faut consulter la liste des effets dans le **Tableau 25**.

TABLEAU 25 : ÉCHEC EN CONVOCATION

Niveau d'échec	Conséquences
Entre 0 et -20	La convocation échoue et le personnage perd les points de Ki investis dans l'activation des Sceaux.
Entre -21 et -50	Comme le précédent, sauf qu'en plus le Pacte de Sang avec cette créature en particulier est immédiatement rompu.
Entre -51 et -100	Comme les précédents, sauf que le personnage perd le double de Ki et la moitié de ses points de Fatigue totaux.
Supérieur à -101	La convocation échoue lamentablement. Le personnage subit un terrible choc qui lui fait perdre connaissance et tous ses points de Ki.

SCEAUX D'INVOCATION

Sceau Mineur
Coût en Ki : 5
DI : 30

Sceau Majeur
Coût en Ki : 15
DI : 60

Invocation des Créatures

Une fois que le personnage a terminé de préparer tous les Sceaux nécessaires pour appeler une créature, il est libre de l'invoquer quand il veut. Cet acte est une action active ; il doit être capable d'agir durant le round pour essayer. Invoquer un être en utilisant les Sceaux a une Initiative d'arme identique à celle des actions à mains nues, c'est-à-dire +20.

Dans le cas où, pour une raison quelconque, le personnage ne veut pas ou n'est pas capable d'invoquer l'être au moment où il a terminé de préparer les Sceaux, il peut retarder l'instant. Toutefois, chaque round impliquera la perte d'autant de points de Ki que de Sceaux investis dans la convocation.

Si l'invocation réussit, la créature se manifeste et elle pourra agir librement à partir du round suivant. Tant qu'elle est en train de matérialiser (c'est-à-dire au moment où elle est invoquée), elle ne peut être blessée d'aucune façon.

Maintien des créatures dans le monde

Une fois l'invocation d'une créature réussie, le temps où celle-ci reste dans le monde est déterminé par le Ki investi par le personnage durant tous les rounds. Afin de maintenir l'invocation, il devra dépenser un point de Ki par round si la créature est d'un niveau inférieur à dix, ou deux si elle est de niveau 10 ou plus. Cette dépense est automatique et le personnage n'a pas besoin d'accumuler de Ki.

Une fois qu'il a volontairement déclaré son désir de ne pas continuer à payer le maintien, n'a plus de Ki ou perd connaissance, l'invocation disparaît (même si elle ne le souhaite pas).

Invocation Initiale : Pactes de Sang

Même s'il maîtrise plusieurs Sceaux d'Invocation, un personnage ne peut pas convoquer librement n'importe quelle créature. Il doit d'abord avoir signé un Pacte de Sang avec l'une d'entre elles. Cet accord a des connotations très différentes dans chaque cas, mais il implique toujours une certaine Alliance entre le personnage et une créature en particulier.

Lorsqu'un personnage souhaite invoquer une entité pour la première fois, il doit suivre un processus compliqué. En premier lieu, il devra dessiner plusieurs Sceaux d'Invocation sur une surface quelconque (le sol, un parchemin, son corps...) en se servant de son propre sang. En certaines occasions, si la créature est particulièrement puissante, le Meneur de Jeu peut juger approprié d'effectuer un rituel plus complexe. Le temps à investir varie selon le pouvoir de la convocation, mais il faut toujours y consacrer un minimum situé entre cinq minutes et deux heures.

Les préparatifs terminés, le personnage devra effectuer un test de Convocation en suivant les règles générales des Sceaux, quoique le niveau de difficulté augmente automatiquement de 30 points (c'est-à-dire comme si la créature avait trois niveaux de plus que ce qu'elle a). Étant donné qu'il s'agit d'un processus particulièrement exténuant, on double le coût en points de Ki des Sceaux employés.

Une fois ces conditions remplies, la convocation réussit et la créature se manifeste automatiquement devant l'invocateur. Néanmoins, le personnage n'aura sur elle aucun contrôle et elle sera libre d'accepter ou non le Pacte de sang qu'on lui propose. Naturellement, toute option est valable pour réussir à ce que la créature y consente, que ce soit parvenir à un accord ou la forcer par la violence. Les êtres sans esprit ou sans intelligence pourront également prendre part à un Pacte de Sang, du moment qu'ils auront accepté le sacrifice ou l'offrande qu'on leur présente. Bien entendu, rien n'empêche le personnage de signer un Pacte de Sang avec une créature croisée par hasard sur son chemin, sans avoir eu besoin de la convoquer.

Il est important de préciser que, lors de l'invocation initiale, le personnage doit connaître d'une manière ou d'une autre le type d'être qu'il souhaite appeler et les Sceaux nécessaires pour l'attirer. Si ce n'est pas le cas, il sera tout simplement incapable d'effectuer correctement le rituel.

Une fois que la créature a accepté le Pacte de Sang, le personnage reçoit normalement quelque chose en symbole de son accord (un tatouage, un petit objet...). Dès cet instant, il peut librement l'appeler en utilisant ses Sceaux d'Invocation.

Takanosuke décide d'essayer de signer un Pacte de Sang avec l'un des démons d'Orochi. Pour cela, il se prépare pendant une heure entière en créant un cercle de convocation approprié. Étant donné que la créature est une entité de niveau 6 et que Takanosuke est de niveau 2, la difficulté du test est de 70 (c'est-à-dire 30 points de plus que pour une invocation conventionnelle). Par chance, Takanosuke atteint son objectif et la créature se présente devant lui, lui demandant pourquoi il l'a appelé. C'est désormais à lui de la convaincre d'accepter le Pacte qu'il souhaite lui proposer en échange de ses services.



La réalisation d'un Pacte de Sang

Pactes Majeurs

Certains personnages ont la possibilité de signer des Pactes de Sang avec des entités d'un grand pouvoir existentiel. Cela ne leur donne pas nécessairement la capacité d'invoquer de telles puissances en personne, mais cela les rend tout de même capables d'appeler n'importe lequel de leurs partisans ou subordonnés sans avoir nécessairement fait un pacte avec eux. Par exemple, un personnage pourrait signer un Pacte de Sang avec un Seigneur Démon de l'Ashura Gati qui lui permettrait d'appeler n'importe lequel des Oni qui le servent.

Bien entendu, ces pactes ont généralement un coût très élevé et le prix à payer dépend exclusivement de la nature de l'être en question.

Types de créatures invocables

De même que cela arrive avec les convocations magiques, toutes les catégories d'entités ne suivent pas les règles des Sceaux. Seuls les êtres purement surnaturels peuvent être matérialisés grâce à eux, car seule leur essence mystique est susceptible d'être invoquée. Pour cette raison, seuls les Êtres Entre Mondes et les Esprits ont la capacité d'apparaître au moyen de l'usage de Sceaux dans une convocation, alors que les Êtres Naturels non.

Cependant, tous les êtres mystiques non plus ne sont pas invocables. En principe, seuls peuvent l'être ceux qui sont liés aux règles du Samsara ou aux plans de la Veille, tels que les esprits, les élémentaires et les entités similaires, alors que les créatures construites (comme les golems ou les marionnettes technomagiques) ou les non morts n'ont pas cette possibilité. Simplement, du fait de leur nature, leur essence ne répond pas aux Sceaux de la même manière.

Les créatures ayant une Gnose de 35 ou plus ne sont pas non plus touchées par les Sceaux, sauf si elles souhaitent volontairement être invoquées ou que l'entité qui les appelle a elle-même une Gnose supérieure.

CRÉATURES ET SCEAUX

TABEAU 26 : LIENS ET AFFINITÉS

Sceau	Élément	Affinités	Classe
Air	Air	Êtres très rapides, Créatures volantes, Êtres éthérés	Voleur, Guerrier Acrobate, Explorateur, Illusionniste.
Eau	Eau	Créatures marines, Êtres doués d'une grande force, Entités très belles	Convocateur, Mage de bataille, Paladin Noir, Guerrier convocateur.
Feu	Feu, Lumière	Entités pures, Créatures violentes, Êtres au comportement extrême	Guerrier, Virtuose martial, Tao, Paladin.
Terre (Bois)	Obscurité	Êtres liés à la nature, Êtres spirituels, Entités basées sur la magie	Assassin, Sorcier, Ombre, Sorcier mentaliste.
Métal	Terre	Créatures lentes, Êtres de grande taille, Entités liées à ce qui est terrestre	Maître d'armes, Mentaliste, Guerrier mentaliste, Touche-à-tout.

COMMENT DÉTERMINE-T-ON LES SCEAUX D'INVOCATION D'UNE CRÉATURE ?

Chaque créature surnaturelle susceptible d'être convoquée répond à un type de combinaison de Sceaux particulier. Les créatures les plus puissantes peuvent demander une grande quantité de Sceaux Majeurs et Mineurs, tandis que les plus faibles pourront logiquement être invoquées avec une bien plus grande facilité. Bien que chaque Meneur de Jeu soit libre de déterminer de la manière qu'il croit la plus appropriées les Sceaux d'Invocation nécessaires pour appeler une créature, vous trouverez ci-dessous une petite liste des lignes générales à suivre pour fixer leur coût.

En premier lieu, il faudra prendre en compte le niveau de la créature afin de décider combien de Sceaux il faudra, ainsi que cela est signalé dans le **Tableau 27**. Les coûts indiqués sont les valeurs minimums que devrait avoir un être de ce niveau. Ainsi, une créature de niveau trois demanderait au moins quatre Sceaux Mineurs, alors qu'une puissante entité de niveau neuf devrait coûter au moins un Sceau Majeur et cinq Sceaux Mineurs.

En second lieu, il faudra déterminer à quelle catégorie de Sceaux sont liées les créatures. Il faut pour cela prendre en compte aussi bien leur Classe que leur nature. Tous ces aspects sont recueillis dans le **Tableau 26**, avec des recommandations sur les catégories des Sceaux requis pour chaque créature, en fonction de ses caractéristiques. Bien entendu, plus il y aura de Sceaux attribués à un type d'être, plus les pouvoirs de ce dernier seront supérieurs.

Imaginons que nous souhaitons déterminer les Sceaux nécessaires pour invoquer Rekka, un démon élémentaire d'Obscurité, connu pour son comportement sauvage et sa prédisposition à la violence. Rekka est un Mage de bataille de niveau 8, et sa convocation demande au moins un Sceau Majeur et trois Mineurs. En tenant compte de son lien élémentaire, nous considérons que le Sceau Majeur devrait être basé sur le Bois (qui représente l'obscurité), alors que, du fait de son comportement extrême et de sa classe, nous distribuerons les trois restants entre le Feu et l'Eau. Ainsi, nous déterminons finalement que, pour invoquer Rekka, nous avons besoin de Bois Majeur 1, Eau Mineure 2 et Feu Mineur 1.



TABEAU 27 : COÛT DES CONVOCATIONS

Niveau	Sceaux Mineurs	Sceaux Majeurs
0	1+	-
1	2+	-
2	3+	-
3	4+	-
4	5+	-
5	6+	-
6	-	1+
7	1+	1+
8	3+	1+
9	5+	1+
10	-	2+
11	1+	2+
12	5+	2+
13	-	3+
14	5+	3+
15	-	4+

CRÉATURES

Au cas où le Meneur de Jeu en aurait besoin, voici une liste de référence avec les Sceaux nécessaires à la convocation de certaines des créatures qui apparaissent dans le **Livre de Base** et dans le premier **Supplément Web**.

Seigneur des Ténèbres : Bois Majeur 2, Feu 2

Damoiselle de Lumière : Feu Majeur 1, Bois Majeur 1, Eau 1

Nezuacuatil : Bois 4, Métal 2

Asagiri : Bois 5

Aberration : Métal 2, Bois 2, Feu 1

Lampion : Feu 2, Air 2

Ombre : Bois 3, Air 1

Sylphe : Air Majeur 1

Efrit : Feu Majeur 1

Titan : Métal Majeur 1

Ondine : Eau Majeur 1

Harekawa : Bois Majeur 2

Gandalfon : Feu Majeur 1, Métal 1



CHAPITRE 9

RECUEIL DE TECHNIQUES

Vous trouverez dans ce dernier chapitre une multitude de Modules de techniques que les joueurs aussi bien que le Meneur peuvent utiliser pour leurs personnages. La liste comprend leur coût, leur fonctionnement et leur description. Naturellement, chaque joueur est libre d'en modifier tout élément en suivant les règles exposées dans le **Chapitre 5** du présent livre. Il serait par exemple possible d'enlever un désavantage en augmentant la valeur en Développement Intérieur de la technique, ou de réduire son coût en ajoutant des points de DI. Il suffit simplement d'y apporter les changements dont chacun décide.

Pour chaque Module et technique, on donne les éléments suivants :

Nb. de techniques : indique combien de techniques possède la Voie en question.

DI Total : c'est la valeur en Développement Intérieur du total de toutes les techniques de la Voie.

Niveau : c'est le niveau de la technique en question.

DI : le coût en Développement Intérieur de cette technique.

Effets : ce sont les effets de la technique.

Avantages : on trouve ici la liste des avantages généraux que possède la technique.

Désavantages : on trouve ici la liste des avantages généraux que possède la technique.

Type : le type d'action ou l'effet général de la technique.

ORMUS

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 315

Ormus est un arbre de techniques qui base ses principes sur le contrôle et la manipulation d'une grande quantité d'énergie sacrée. Ses origines se situent au sein d'une société d'agents de la Beryl Azrael, bien qu'il ne tardât pas à être utilisé par les membres de plus haut rang de l'Église Chrétienne. Actuellement, c'est l'un des styles les plus connus des Inquisiteurs et nombreux sont ceux qui l'utilisent au combat. La caractéristique la plus étrange d'Ormus est peut-être que, lorsque n'importe laquelle de ses techniques est effectuée, elle est toujours accompagnée d'un bref chœur de voix angéliques provenant de l'énergie même du combattant.

LIBERA ME

Niveau : 1 **DI :** 45

En activant Libera Me, le combattant retourne son arme et s'en sert pour s'empaler lui-même. Néanmoins, elle le transperce de manière inoffensive, ne lui causant que des dégâts minimes. En revanche, la lame surgit du néant pour transpercer le corps de son adversaire. En réalité, cette technique ouvre une brèche dans l'existence afin de transmettre l'impact à un ennemi par le biais du sang de l'attaquant. Plus il enfonce l'arme profondément, plus il provoque de dommages à son opposant.

Libera Me permet à son utilisateur de lancer une attaque indirecte camouflée, obligeant le rival à réussir un test de Vigilance Très Difficile sous peine de subir le malus de Surprise à sa défense. Cette attaque accroît les Dégâts de +25, plus une valeur équivalant à la quantité de points de vie que souhaite sacrifier celui qui s'en sert.

AGI 4 DEX 5 FOR 5 POU 5

Effets : Attaque indirecte, Camoufler attaque (Très Difficile), Dégâts accrus +25 (Sacrifice Vital).

Type : Action (Attaque).

Xavier Bahaus,
Haut Inquisiteur

SANCTUS

Niveau : 1 DI : 30

En joignant ses mains en position de prière, le combattant matérialise un ange gardien qui apparaît derrière lui, interposant ses ailes contre toute attaque reçue par son protégé. L'ange en tant que tel est considéré comme un bouclier d'énergie de 400 points de résistance, avec une défense prédéterminée à un résultat de 180.

AGI 4 DEX 5 FOR 5 POU 5

Effets : Bouclier d'énergie 400 PV, Défense prédéterminée (*Absurde*).

Type : Round (Défense).

KYRIE ELEISON

Niveau : 2 DI : 75

Cette attaque, qui symbolise la miséricorde divine, permet au combattant d'éliminer son ennemi en un seul mouvement, si rapide et sûr qu'il tue vite et sans douleur : un moyen plein de pitié d'en finir avec les souffrances de l'adversaire. Quelques secondes après avoir effectué la technique, une grande quantité de sang jaillit du point d'impact, ne laissant qu'une petite blessure en forme de croix.

Kyrie Eleison offre la capacité de lancer une attaque dirigée vers un centre vital, réduisant à 75 le malus de la manœuvre. Dans le cas où elle causerait des dégâts, elle entraînerait un critique automatique dont le résultat augmenterait de 125 points.

AGI 9 DEX 9 FOR 9 POU 9

Effets : Attaque visée -75, Critique Accru +125 (*Critique automatique*).

Type : Action (Attaque).

DIES IRAE

Niveau : 2 DI : 55

Le combattant lève son arme vers les cieux et, comme si ces derniers répondaient à son appel, tout se couvre de runes qui brillent d'une lumière pure et sereine. À cet instant, il abaisse son bras et une prodigieuse lame d'énergie lumineuse, représentant l'épée de Dieu lui-même, traverse le firmament en détruisant tout ce qu'il y a autour d'elle.

Dies Irae est une attaque d'ÉNERGIE basée sur la Lumière qui touche quiconque se trouve à 50 mètres du personnage, augmentant l'Attaque de 50 points.

DEX 8 POU 8 VOL 5 AGI 8

Effets : Attaque élémentaire (*Lumière*), Attaque surnaturelle, Attaque de zone 50 mètres, Attaque +50.

Type : Action (Attaque).

RÉQUIEM

Niveau : 3 DI : 110

Le dernier et le plus grand des Ormus est Requiem qui permet d'attirer sur l'opposant la condamnation des cieux. En l'utilisant, le combattant désigne un objectif et le montre du doigt, faisant prendre à l'énergie qui émane de son corps la forme des quatre anges qui veillent sur les points cardinaux, plus un cinquième représentant Metatron, la Voix de Dieu. Ceux-ci lancent une rapide succession d'attaques sur leur ennemi, tandis que le combattant accumule une grande quantité de lumière pure dans son arme et se lance sur son adversaire. Quelques instants plus tard, tout est plongé dans un grand calme et un silence imperturbable.

Requiem offre à son utilisateur la capacité de lancer cinq attaques supplémentaires continues, après quoi le combattant en effectue une sixième et dernière, basée sur la Lumière, qui double ses dégâts.

AGI 10 CON 5 DEX 10 FOR 10 POU 10 VOL 5

Effets : Attaques supplémentaires limitées +5, Attaque continue, Multiplicateur de dégâts x2, Attaque élémentaire (*Lumière*).

Type : Action (Attaque).

HYOUSETSU JIGOKU

Nb. de techniques : 5 DI Total : 300

L'Enfer de Glace, Hyousetsu Jigoku, est l'une des grandes écoles élémentaires créées jadis par les Kami. Elle fut développée par l'un des quatre grands généraux d'Amaterasu qui se dressa contre son seigneur durant la rébellion de Hideyuki. Ses principes sont basés sur la glace et elle permet à ses utilisateurs de contrôler les pouvoirs des reflets formés à sa surface. Actuellement, ses secrets ne sont connus que d'un petit nombre de gens au Lannet et au Shivat, car le temple où l'on enseignait ce style n'existe plus.

YUKI

Niveau : 1 DI : 30

Lorsqu'il se sert de Yuki, le lanceur s'enveloppe d'une aura glaciale qui accroît sa rapidité de réponse face aux impacts. À chaque fois qu'il reçoit une attaque, il se déplace à toute vitesse, ne laissant qu'un sillage gelé. Cette technique offre au personnage la capacité d'esquiver en appliquant un +75 à sa compétence. Yuki demande cependant quelques secondes pour se recharger ; il ne fonctionne qu'avec une attaque par round et non contre toutes celles reçues par le défenseur. Cette technique peut être maintenue en payant quatre points de Ki par round.

AGI 5 (Maint.1) DEX 5 (Maint.1) POU 6 (Maint.2)

Effets : Esquive +75, Maintenue.

Type : Action (Défense)

SAMUI

Niveau : 1 DI : 20

Le combattant emploie son Ki pour propulser son corps, en se déplaçant à une vitesse impossible, à l'instant précis où il subit une attaque. Il laisse alors derrière lui son reflet tandis qu'il contre-attaque à toute vitesse depuis un autre endroit. Lorsqu'il se sert de cette technique, on entend normalement le son de la glace tranchée.

Samui permet au personnage d'effectuer une contre-attaque en appliquant un bonus de +40 en Attaque. Cette technique peut être maintenue en payant trois points de Ki par round.

AGI 3 (Maint.1) DEX 3 (Maint.1) POU 4 (Maint.1)

Effets : Contre-attaque +40, Maintenue.

Type : Action (Contre-attaque)

KAGAMI

Niveau : 2 DI : 65

En projetant son Ki devant lui, le guerrier lève un écran de glace spirituelle, un miroir d'âmes qui renvoie tout type de coup vers l'attaquant. Lorsque le miroir est touché, un reflet de l'attaquant en sort et effectue exactement le même mouvement contre lui.

Kagami permet au personnage d'effectuer une défense avec un résultat prédéterminé de 240. En cas de succès, il reflète l'attaque contre son adversaire, de même que d'éventuelles capacités ésotériques.

AGI 11 DEX 11 POU 13

Effets : Réfléchir l'attaque (*Réfléchir les compétences ésotériques*), Défense prédéterminée 240.

Type : Action (Défense)

KAGAMI NO KAKERA

Niveau : 2 DI : 70

Également connue sous le nom de Fragments du Miroir, cette technique crée autour du combattant vingt-cinq arêtes tranchantes de cristal qu'il lance en une séquence rapide, une seconde après l'autre, contre ses ennemis.

Kagami no Kakera offre au personnage cinq attaques supplémentaires par round durant cinq rounds consécutifs. Chacune peut être dirigée contre des cibles différentes, du moment qu'elles sont au corps à corps avec le guerrier.

AGI 10 DEX 10 POU 12

Effets : Attaques supplémentaires limitées +5, Soutien mineur.

Type : Action (Attaque)

橋邊道安漢風
居於我
題
山月
二
言
舊
林
少
林
法
士

SHITSUNEN NO SEKAI

Niveau : 3 DI : 115

L'Oubli du Monde, la plus grande et la plus puissante des techniques de Hyousetsu Jigoku, invoque le pouvoir de tout ce qui est resté en arrière, de toutes les choses attrapées dans le recoin le plus glacial des souvenirs. Lorsqu'il s'en sert, le combattant crée autour de lui un monde glacial qui paralyse et détruit tout, congelant le flux même du temps.

Quand il utilise cette technique, tous les individus se trouvant à moins de 50 mètres du personnage doivent automatiquement réussir un test de Résistance Physique contre une difficulté de 180, ou bien ils seront immédiatement et entièrement paralysés, suivant les règles générales des États. Néanmoins, la technique souffre du désavantage Prédétermination, et celui qui souhaite s'en servir doit déclarer dès le début quel est son but.

AGI 24 DEX 24 POU 24

Effets : État surnaturel RPhy 180 (Par l'air, 50 mètres, Effet de Paralysie totale).

Désavantages : Prédétermination.

Type : Action (Attaque)

HYPNOS REQUIEM

Nb. de techniques : 6 DI Total : 265

L'origine de ces techniques provient de la Veille, où elles furent créées jadis par le Seigneur des Cauchemars Davinel Nux. On ignore dans quelles circonstances exactes elles finirent par être connues des mortels, mais depuis moins d'une décennie, certains d'entre eux ont été capables de les développer de manière inhabituelle. On dit que, inexplicablement, il y a des gens qui « rêvent » des techniques d'Hypnos, les apprenant dans des cauchemars dont ils sont ensuite incapables de se souvenir.

ETHER

Niveau : 1 DI : 25

Le corps du personnage et tout ce qu'il porte se fondent dans les ténèbres, en prenant un aspect ténébreux et obscur. Lorsqu'il exécute cette technique, le lanceur acquiert l'état Intangible qu'il peut maintenir en payant deux points de Ki par round. Les effets de cette technique peuvent être combinés avec ceux du Passage de la Veille.

POU 4 (Maint.1) VOL 4 (Maint.1)

Effets : Intangible, Maintenu, Combinable.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité).

Type : Round

LE PASSAGE DE LA VEILLE

Niveau : 1 DI : 25

Le lanceur utilise son énergie pour créer de petites brèches dans la réalité qui lui permettent de se téléporter continuellement d'un lieu à l'autre jusqu'à une distance de 20 mètres par round. Cette technique peut être maintenue en payant deux points de Ki par round. Les effets de cette technique peuvent être associés à ceux d'Ether.

DEX 5 (Maint.1) POU 5 (Maint.1)

Effets : Transport instantané 20 mètres, Maintenu, Combinable.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité).

Type : Action (Variable)

MARQUE SPECTRALE

Niveau : 1 DI : 30

Le lanceur se recroqueville, accumulant en lui-même une grande quantité d'énergie spectrale, avant de la déchaîner quelques secondes après en créant des dizaines de bras fantomatiques autour de lui. Non seulement ils blessent leurs ennemis, mais ils laissent en plus une lourde trace dans leur âme qui permet au combattant de diriger très facilement ses attaques contre eux comme si, désormais, ses coups étaient guidés par une force ténébreuse supérieure.

Cette technique permet de lancer une attaque surnaturelle dans un rayon de 10 mètres. Quiconque est atteint subit automatiquement les effets de Marque mineure durant une heure.

POU 6 VOL 6 DEX 6

Effets : Marque mineure, Attaque surnaturelle, Attaque de zone 10 mètres.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité).

Type : Action (Attaque)

L'OMBRE DE LA MORT

Niveau : 2 DI : 60

Le combattant laisse couler son énergie à travers son ombre, créant avec elle un portail obscur duquel émerge partiellement une version spectrale de lui-même, une image ténébreuse et déformée capable de détruire tout adversaire. Mais l'entité n'attaque pas seulement dans le plan physique : elle s'introduit à l'intérieur du corps de ses ennemis, leur volant une partie de leur énergie afin de la transmettre immédiatement au combattant.

L'Ombre de la Mort permet d'attaquer un ennemi en suivant les règles d'Attaque indirecte. Dans le cas où l'on réussirait à causer des dégâts, l'adversaire devra effectuer un test de RPhy contre 160 ou perdre une quantité de Ki équivalant au niveau d'échec (points qu'absorbera immédiatement le guerrier ayant utilisé la technique).

POU 12 VOL 12 DEX 10

Effets : État surnaturel 160 RPhy (Absorption de Ki), Attaque indirecte.

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité).

Type : Action (Attaque)

HORDE SPECTRALE

Niveau : 2 DI : 45

Le combattant concentre son énergie vitale et met les bras en croix, créant une dizaine d'images spectrales de lui-même nées de sa propre essence. Elles agissent en tout point comme une extension de son être, comme des marionnettes sombres qui se battent en employant les compétences de combat du lanceur.

La Horde Spectrale crée dix images du personnage qui suivent les règles de l'Illusion Fantomatique, avec une difficulté Surhumaine pour détecter qu'elles ne sont pas réelles. Si elles causent des dégâts, le test de RPsy à réussir pour éviter les effets de l'Illusion est contre 180. Malheureusement, cette compétence consomme une partie de la vie du lanceur. À chaque fois qu'il s'en sert, il perd irrémédiablement un point de Constitution. Cette technique peut être maintenue en payant à chaque round treize points de Ki.



Lord Galaël,
Bouffon Obscur

DEX 10 (Maint.4) POU 10 (Maint.4) VOL 10 (Maint.5)

Effets : Mirage 10 (Détection difficulté Surhumaine), Illusion Fantomatique (RPsy 180), Maintenue.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité), Sacrifice de caractéristique (CON).

Type : Round

LE CAUCHEMAR ULTIME

Niveau : 2 DI : 80

Le combattant accumule dans son corps toute la douleur, la peur et l'obscurité qu'il y a autour de lui dans la Veille, créant à travers ses yeux un portail vers les ténèbres les plus absolues. Il projette ainsi avec son regard toutes ces émotions et sensations ténébreuses afin de déchirer le corps et l'esprit de sa cible.

Le personnage doit fixer un objectif qu'il est capable de voir clairement, l'obligeant à réussir deux tests de RPhy 160 sous peine de subir les états de Terreur et Douleur extrême. Étant donné que cette technique est basée sur les Ténèbres les plus absolues, le personnage ne peut la réaliser que de nuit, lorsque l'obscurité dans la Veille est plus forte.

POU 17 VOL 17 DEX 17

Effets : État surnaturel RPhy 160 (Contact visuel (une cible), 25 mètres, Effets Terreur et Douleur extrême).

Désavantages : Lien élémentaire (Obscurité), Condition nocturne.

Type : Action (Attaque)

LA ROSE DE SANG

Nb. de techniques : 5 DI Total : 325

Cette école de technique est relativement jeune, car elle fut développée au Gabriel il y a moins d'un siècle. Sa création est due au maître Artois qui, en secret, consacra sa vie à forger un style représentant les principes de son pays, qu'il aimait par-dessus tout. Après sa mort, ses descendants poursuivirent le travail, retouchant ce style année après année jusqu'à ce qu'il soit complètement perfectionné. Actuellement, La Rose De Sang est principalement utilisée par quelques nobles de haute lignée du Gabriel qui apprennent clandestinement ses techniques en payant des sommes exorbitantes aux héritiers d'Artois. La véritable essence de La Rose de Sang est que toutes ses techniques peuvent être maintenues, ce qui permet au combattant de réaliser simultanément nombre d'entre elles et augmentant encore et encore ses capacités de combat.

LA TIGE

Niveau : 1 DI : 20

Inspirée de la tige d'une rose, qui se balance en s'adaptant au va-et-vient du vent, cette technique permet au combattant de bouger avec grâce, porté par son Ki, afin d'éviter l'accumulation d'attaques. On prétend que ses mouvements sont si parfaits et esthétiques que celui qui la réalise ne se décoiffe même pas en se défendant. Cette technique permet au personnage de se protéger, sans appliquer aucun malus, d'un maximum de trois attaques supplémentaires par round. La technique peut être maintenue en payant trois points de Ki par round.

AGI 3 (Maint.1) DEX 3 (Maint.1) CON 3 (Maint.1)

Effets : Défenses supplémentaires +3, Maintenue.

Type : Action (Défense)

LES FEUILLES

Niveau : 1 DI : 30

En utilisant cette technique, le combattant crée autour de lui un écran d'énergie léger et presque imperceptible. Pourtant, à chaque fois qu'il subit une attaque pouvant lui causer des dégâts, une multitude de feuilles de rose jaillissent de la zone touchée, le couvrant sous la forme d'une belle armure. Les Feuilles augmentent l'IP du personnage de trois points. Cette technique peut être maintenue en payant deux points de Ki par round.

AGI 3 (Maint.1) CON 3 (Maint.1) POU 3

Effets : Armure 3, Maintenue.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Type : Round

LES ÉPINES

Niveau : 2 DI : 55

Tout comme les véritables épines d'une rose, chaque estocade du combattant crée dans l'air des dizaines de lames qui pénètrent dans le corps des ennemis, causant une infinité de petites blessures. Cette compétence permet de lancer trois attaques supplémentaires par round mais réduit de moitié les dégâts de tous les coups. Cette technique peut être maintenue en payant trois points de Ki par round.

AGI 4 (Maint.1) CON 4 (Maint.1) DEX 4 (Maint.1)

Effets : Attaques supplémentaires limitées +3, Maintenue.

Avantages : Réduction de Ki 3.

Désavantages : Dégâts réduits (Moitié des dégâts).

Type : Action (Attaque)

LE PÉTALE

Niveau : 2 DI : 40

Lorsqu'il reçoit une blessure, le combattant concentre son énergie dans le sang qui coule, créant un énorme écran de force écarlate qui le protège contre toute attaque éventuelle. Faisant honneur à son nom, le bouclier prend la belle forme de pétales de rose.

Cette technique crée une barrière énergétique de 1 000 points de résistance. Néanmoins, étant donné qu'elle requiert de verser le sang, il est nécessaire que le personnage ait subi des dégâts lors du round précédent sa réalisation.

Cette technique peut être maintenue en payant huit points de Ki par round.

AGI 10 (Maint.2) DEX 10 (Maint.2) POU 10 (Maint.2) CON 10 (Maint.2)

Effets : Bouclier d'énergie 1 000, Maintenue.

Désavantages : Situation limite (Subir des dégâts).

Type : Round

MILLE PÉTALES DE ROSE

Niveau : 3 DI : 90

Le combattant concentre toute son énergie dans l'écran formé par Le Pétale, le faisant éclater en millions de minuscules pétales de rose qui coupent tout ce qu'il souhaite avec une précision absolue. Le résultat est un enfer, rouge comme le sang, mais si beau que ses victimes meurent tout en étant fascinées par l'incroyable spectacle dont elles sont témoins. Lorsqu'il se sert de cette technique, le personnage lance trois attaques consécutives sur les cibles choisies, dans un rayon de cent mètres. Toutes sont considérées comme indirectes et, au lieu d'employer les dégâts de l'arme de l'utilisateur, elles ont comme base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir.

AGI 12 CON 12 DEX 8 POU 12

Effets : Attaque de zone 100 mètres (Choix de la cible), Attaques supplémentaires +2, Attaque indirecte.

Désavantages : Technique maintenue (Le Pétale).

Type : Action (Attaque)



Cenette

舊道遠兮漢風清
月夜對山月言舊林
夕陽
此處
一處
風景
如畫



ARASHIDO, LE CHEMIN DES TEMPÊTES

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 310

Arashido, le Chemin des Tempêtes, est l'un des Arts légendaires développés par les Kami de Varja ainsi que l'une des quatre grandes voies élémentaires du Ki. Ses principes sont basés sur l'électricité, le vent et les éclairs. Toutes ses attaques ressemblent à des phénomènes naturels invoqués par les usagers. Actuellement, ses connaissances ne sont transmises qu'au Lannet, dans un temple isolé des Montagnes de Sen Monogatari. On dit qu'arriver là-bas est tellement compliqué que quiconque capable de l'atteindre mérite d'être entraîné avec ses secrets (du moment, bien entendu, qu'il fasse preuve du respect et des formes nécessaires).

SHURYUDO, LE CHEMIN DES COURANTS

Niveau : 1 **DI :** 25

Le corps du personnage est enveloppé de tourbillons et de courants d'air qui semblent le faire bouger à une vitesse surhumaine. Cette technique accroît l'Initiative de l'utilisateur de +75 et peut être maintenue en payant 2 points de Ki à chaque round suivant.

AGI 6 (Maint.2)

Effets : Initiative +75, Maintenu.

Type : Round

KAZEDO, LE CHEMIN DU VENT

Niveau : 1 **DI :** 40

Le vent se concentre autour du combattant, en se synchronisant avec chacune de ses attaques comme s'il était une partie de son corps. Il peut ainsi frapper à courte distance avec une puissance incomparable. Kazedo offre au personnage la capacité d'attaquer jusqu'à 5 mètres de distance une fois par round. Au lieu de se servir des dégâts de son arme, elle utilise comme base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité qui doit ensuite être multipliée par deux. Kazedo peut être maintenue en payant cinq points de Ki par round.

DEX 5 (Maint.1) CON 4 (Maint.1) FOR 5 (Maint.1) POU 5 (Maint.1) VOL 4 (Maint.1)

Effets : Attaque à distance 5 mètres, Multiplicateur des dégâts x2, Maintenu.

Type : Action (Attaque)

DENKIDO, LE CHEMIN DE L'ÉLECTRICITÉ

Niveau : 2 **DI :** 75

Denkido, ou le Chemin de l'Électricité, est une puissante technique qui, fidèle à son nom, provoque un orage électrique autour de son utilisateur. Pendant quelques instants, son corps s'élève dans les airs et des centaines d'éclairs en jaillissent, détruisant tout que souhaite le lanceur avec une incroyable précision. Malheureusement, du fait de la concentration requise pour employer la technique, le combattant subit un effet secondaire qui l'épuise, l'obligeant à attendre quelques minutes avant de récupérer complètement.

Denkido permet d'attaquer avec Électricité tous les ennemis choisis par le combattant dans un rayon de 50 mètres. La technique n'utilise pas les dégâts de l'arme de l'usager mais a pour base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité qui doit ensuite être multipliée par trois. Après s'en être servi, le personnage souffre d'un malus de -75 à toutes les actions qui diminuent au rythme de 10 points par round.

DEX 7 CON 7 FOR 7 POU 7 VOL 6

Effets : Attaque de zone 50 mètres (Choix de la cible), Attaque élémentaire (Électricité), Multiplicateur des dégâts x3

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Malus à toutes les actions -75

Type : Action (Attaque)

TATSUMAKIDO, LE CHEMIN DE LA TORNADE

Niveau : 2 **DI :** 75

Cette technique permet au combattant de profiter de la force centrifuge que subit son corps lorsqu'il reçoit un coup pour commencer à tourner sur lui-même à toute vitesse, soulevant un puissant tourbillon d'air surnaturel qui fonctionne comme un écran d'énergie contre n'importe quelle attaque. La nature de la technique fait que celui qui l'exécute doit avoir reçu durant le round précédent un impact lui ayant causé des dégâts quelconques. Si c'est le cas, il crée un bouclier d'énergie d'une résistance de 500 points, augmentant en plus son Esquive de +75. Le bouclier se maintient automatiquement durant 5 rounds, période durant laquelle la barrière se régénère de 100 points de dégâts au début de chaque round.

AGI 9 CON 8 DEX 9 FOR 9 POU 9

Effets : Bouclier d'énergie 500 (Régénération 100), Bonus en Esquive +75, Soutien Mineur.

Désavantages : Situation limite (Subir des dégâts).

Type : Round

RAIKOU DO, LE CHEMIN DE L'ÉCLAIR

Niveau : 3 **DI :** 95

Raikou do, la technique ultime du Chemin des Tempêtes, est une compétence de combat brutale qui transforme le corps du lanceur en un amalgame d'électricité et de pouvoir imparable. Comme s'il était lui-même un éclair, le personnage coupe les cieux en deux, traversant tout ce qui croise sa route. Néanmoins, l'attaque fait plus que simplement blesser le corps de ses adversaires : elle provoque une disruption dans leurs âmes, annulant immédiatement tout type de capacité surnaturelle active. Mais un tel pouvoir implique également une terrible conséquence : le combattant est incapable de se défendre lorsqu'il effectue Raikou do et, une fois la technique achevée, la surcharge d'électricité l'empêche de se servir du Ki pendant une minute entière.

Cette technique permet au personnage de lancer une attaque à une distance de 100 mètres en se servant de son propre corps comme projectile. Tous les ennemis se trouvant sur la ligne tracée par ce mouvement subiront une attaque basée sur l'Électricité qui donne un bonus de +50 en Attaque. Ceux qui sont blessés par cette attaque devront effectuer un test de RPhy contre les dégâts reçus, sinon tous leurs pouvoirs du Ki, magiques et psychiques actifs seront immédiatement annulés. Cette technique n'utilise pas les dégâts de l'arme de l'usager mais a pour base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir.

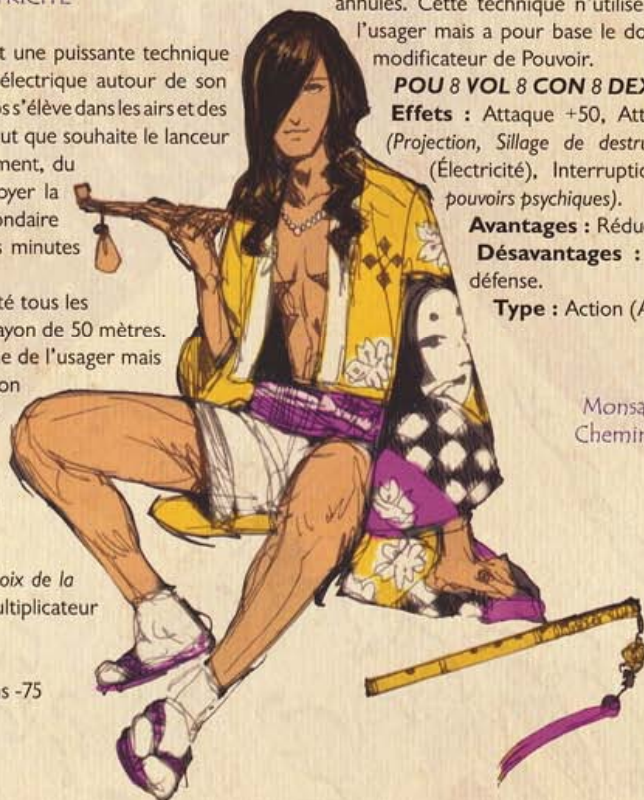
POU 8 VOL 8 CON 8 DEX 9 FOR 9

Effets : Attaque +50, Attaque à distance 100 mètres (Projection, Sillage de destruction), Attaque élémentaire (Électricité), Interruption RPhy Dégâts (Ki, magie, pouvoirs psychiques).

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Surcharge (20 rounds), Sans défense.

Type : Action (Attaque)



Monsaku, Maître du Chemin des Tempêtes



DI QUIU

Nb. de techniques : 6 **DI Total : 340**

Di Quiu est une école clairement défensive dont la Terre est l'élément de base. Elle fut créée sur Varja, bien que son style soit actuellement plus localisé au Shivat. Les combattants qui connaissent ses secrets peuvent contrôler la terre au moyen du Ki, de même que la résistance et la composition de leur corps, ce qui leur permet d'avoir une endurance surhumaine qui dépasse tout ce qui est imaginable.

YUE

Niveau : 1 **DI : 35**

L'utilisateur de cette technique se synchronise avec la terre, ce qui lui permet de sentir et de prévoir tout type d'attaque dirigée contre lui. Il est capable d'éviter un résultat de Surprise contre un adversaire en particulier. Cependant, afin de réussir à s'harmoniser correctement avec la terre, il est nécessaire que le personnage se trouve en contact direct avec elle : ses pieds doivent toucher la Pierre, la terre ou la boue du sol pour pouvoir employer cette technique.

POU 2 VOL 2 FOR 2

Effets : Prévission complète.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Conditions (En contact avec la Terre).

Type : Round (Variable)

SHI TOU

Niveau : 1 **DI : 50**

Le combattant concentre l'énergie en lui-même, accroissant de manière exponentielle son endurance et sa résistance. Ce faisant, sa peau s'assombrit légèrement et sur son corps commencent à apparaître d'étranges marques rouges brillantes en forme de spirale.

Cette technique offre au personnage qui l'utilise un Indice de Protection de 4 non modifiable contre tout Mode d'attaque, quoique cela diminue aussi considérablement sa vitesse : il ôte -4 à son Mouvement et -20 à son Initiative. Cette technique peut être maintenue en payant quatre points de Ki par round.

POU 4 (Maint.1) FOR 4 (Maint.1) VOL 4 (Maint.1) CON 5 (Maint.1)

Effets : Armure 4 (Non modifiable).

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Lenteur.

Type : Round (Défense).

YAN

Niveau : 2 **DI : 40**

Cette technique permet à celui qui s'en sert de s'entourer de rocher flottant autour de lui et recevant les attaques à sa place. Même lorsqu'un impact atteint le corps du combattant, ce dernier transmet immédiatement tout dégât aux pierres et ce sont elles qui se brisent. À chaque round, de nouvelles roches se forment près du personnage, en remplacement de celles qui ont été cassées, jusqu'à ce que la technique s'arrête ou qu'elles soient toutes détruites.

En termes de jeu, le personnage obtient les règles d'Encaissement et une résistance de 600 points de vie qui se régénèrent au rythme de 250 par round. Cependant, la technique est prédéterminée : celui qui l'utilise doit déclarer au préalable l'objectif de son accumulation. Cette technique peut être maintenue en payant six points de Ki par round.

CON 6 (Maint.2) VOL 6 (Maint.2) POU 6 (Maint.2)

Effets : Encaissement 600 (Régénération 250), Maintenu.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Prédéterminée.

Type : Round (Défense).

JIN SHU

Niveau : 2 **DI : 65**

En utilisant cette technique, le combattant concentre du Ki dans l'un de ses poings et frappe le sol de toutes les forces dont il dispose, transmettant son énergie à travers la terre et provoquant une puissante réaction en chaîne. Instantanément, des dizaines de bras de pierre et de métal surgissent de la surface, saisissant quiconque se trouve auprès.

Jin Shu permet de lancer une attaque d'Immobilisation dans un rayon de 25 mètres autour du personnage, en appliquant pour ce test l'équivalent d'un attribut de 16. Il est possible de choisir les cibles de l'attaque dans la zone de la technique. Jin Shu ne provoque aucun dégât et, à chaque fois qu'elle est exécutée, son auteur perd deux points de Fatigue à cause de la concentration massive d'énergie. Afin de déterminer la durée de l'Immobilisation contre ses adversaires, le personnage peut maintenir la valeur de 16 de la technique en investissant sept points de Ki par round.

POU 8 VOL 9 (Maint.3) FOR 9 (Maint.4)

Effets : Attaque de zone 25 mètres (Choix de la cible), Immobilisation 16, Maintenu.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Dégâts réduits (Aucun dégât), Épuisement -2.

Type : Action (Attaque).

GUAN SHI

Niveau : 2 **DI : 60**

Guan Shi, le Cercueil de Pierre, est généralement précédée de la technique Jin Shu, car elle permet au personnage d'utiliser son énergie pour faire éclater les bras de pierre qui retiennent ses ennemis et les écraser.

Cette technique lance une attaque sur tous les opposants que le personnage aura réussi à Immobiliser avec Jin Shu (il faut que l'Immobilisation ait réussi, mais son niveau n'a pas d'importance). Au cas où des dégâts seraient causés, ils provoquent un critique automatique avec un bonus de +50.

POU 8 VOL 8 FOR 8

Effets : Attaque de zone 25 mètres (Choix de la cible), Critique accru +50 (Critique automatique).

Désavantages : Technique maintenue Niveau 2 (Jin Shu), Situation de combat (Immobilisé).

Type : Action (Attaque).



Lord Yan Yong

REN ZHI SHU, LE PILIER DU MONDE

Niveau : 3 DI : 90

En concentrant son énergie, le combattant élève une immense colonne de pierre, décorée de centaines de runes en forme de spirale, avec laquelle il enveloppe et écrase tous ses adversaires. Sa puissance destructrice est telle qu'elle ignore presque entièrement tout type de protection ou de défense au moment où elle détruit ses victimes. Malheureusement, la surcharge d'énergie neutralise les pouvoirs du Ki de l'attaquant et il lui faut une minute entière pour récupérer ses forces.

Ren Zhi Shu permet au personnage de lancer une Attaque de zone indirecte de 50 mètres de rayon, diminuant l'Indice de Protection du défenseur de 8 points. Au lieu d'utiliser les dégâts de l'arme de son utilisateur, elle a pour base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité à laquelle on doit ensuite ajouter 100 points.

POU 16 VOL 17 FOR 16

Effets : Attaque de zone 50 mètres, Dégâts accrus +100, Attaque indirecte, Destruction d'armure -8.

Désavantages : Surcharge 20, Épuisement -4.

Type : Action (Attaque).

OBSCURITAS

Nb. de techniques : 5 DI Total : 165

L'origine exacte d'Obscuritas est incertaine, mais ses créateurs la développèrent dans un but précis : augmenter l'habileté de ceux qui le pratiquent pour l'assassinat. Toutes ses techniques s'orientent vers un même principe : garantir la mort de tout malheureux devenu leur cible. Rapide, silencieux et absolu, un maître d'Obscuritas est une arme mortelle capable d'éliminer tout être vivant en un seul coup définitif et fatal.

OCULUS

Niveau : 1 DI : 20

En employant cette technique, le combattant concentre toute son énergie dans ses yeux, ce qui lui permet de multiplier sa capacité de perception de manière surhumaine. Lorsqu'il l'exécute, ses pupilles s'allongent comme si c'étaient celles d'un prédateur et son attention se concentre exclusivement en un point : l'endroit exact et précis où il va frapper. Ainsi, le personnage qui se sert de cette technique peut choisir une partie du corps de son ennemi et lancer une attaque visée, en réduisant de 50 points le malus applicable. Les effets de cette technique peuvent être combinés avec ceux de Luctus et d'Obitus.

AGI 3 DEX 3 CON 3

Effets : Attaque visée -50, Combinable.

Type : Action (Attaque)

SENSUS

Niveau : 1 DI : 20

De nouveau, le combattant concentre son énergie pour augmenter l'acuité de ses sens, les amplifiant jusqu'à atteindre des niveaux impossibles. Tout ce qu'il y a autour de lui commence à bouger plus lentement, comme si le monde entier restait en arrière. Le personnage qui emploie cette technique obtient automatiquement un bonus de +50 en Initiative et peut la soutenir lors des rounds suivant en payant un maintien de 1 point de Ki.

AGI 3 (Maint.1)

Effets : Initiative +50, Maintenue.

Type : Round

LUCTUS

Niveau : 2 DI : 40

L'usager concentre son énergie dans sa main et l'étend sur la lame de son arme, la faisant vibrer à une telle vitesse qu'il est même difficile de suivre ses mouvements des yeux. Grâce à cela, l'attaque est capable de causer des dégâts internes massifs, en augmentant de +75 le résultat de tout critique provoqué. Les effets de cette technique peuvent être combinés avec ceux d'Oculus et d'Obitus.

POU 4 VOL 4 FOR 4 DEX 4 CON 4

Effets : Critique +75, Combinable.

Type : Action (Attaque)



Harod, Ange de la Mort

Ego

Niveau : 2 DI : 40

L'usager projette son énergie pour former une image illusoire de lui-même, une copie parfaite qui agit comme une extension de son propre être. L'image suit les règles d'Illusion Fantomatique et la difficulté pour pouvoir détecter qu'elle n'est pas réelle est Surhumaine. Si elle provoque des dégâts, le test de RPsy à réussir pour éviter les effets de l'Illusion est contre 180.

VOL 5 POU 5 AGI 5

Effets : Mirage (Détection difficulté Surhumaine), Illusion Fantomatique (RPsy 180).

Type : Round

OBITUS

Niveau : 2 DI : 45

La plus puissante des techniques d'Obscuritas crée des dizaines d'images qui se lancent en même temps sur l'ennemi. Pendant ce temps, le véritable combattant disparaît et l'attaque par surprise sur un point faible. Cette technique a comme avantage Attaque Camouflée avec un test de difficulté Zen. Si son ennemi ne réussit pas un test de Vigilance contre cette valeur, il applique immédiatement le malus de Surprise à sa défense. Malheureusement, Obitus a deux terribles inconvénients : tout d'abord, l'attaquant se lance sans aucune protection contre son adversaire et ne peut donc ni parer ni esquiver durant le round où il l'effectue. Ensuite, elle implique une énorme dépense de Ki, et subit donc le désavantage Excès d'Énergie. Les Effets de cette technique peuvent être combinés avec ceux d'Oculus et de Luctus.

AGI 5 DEX 5 VOL 6 POU 6

Effets : Camoufler Attaque (difficulté Zen), Combinable.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Sans défense, Excès d'énergie.

Type : Action (Attaque)

橋邊送客溪風冷戶外對僧山月一方猶林少林
天衣我欲寄於世一嚴壁題正年寧月於
吳陸溪本



COSMOS

Nb. de techniques : 5 **DI Total : 330**

Cosmos est un ensemble ancestral de techniques de combat qui tirent leur pouvoir directement des étoiles et autres corps célestes. Si les légendes sont vraies, ses bases furent créées par Markushias, le premier des Transcendés, bien que ce que l'on en conserve à présent n'en soit très certainement qu'une version incomplète.

OUVERTURE SPATIALE

Niveau : 1 **DI : 35**

Le combattant lève la main vers les cieux et forme avec son énergie une rupture dans l'espace. De petites météorites en sortent par intermittence, se dirigeant vers ses ennemis sans que le personnage n'ait besoin de les contrôler : elles attaquent de manière indépendante.

Ouverture Spatiale permet de lancer une attaque supplémentaire indirecte jusqu'à 20 mètres de distance depuis le point où se situe le personnage (l'ouverture spatiale le suit là où il va). Au lieu d'employer les dégâts correspondant à l'arme de l'utilisateur, la météorite applique comme base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir. Ouverture Spatiale peut être maintenue en dépensant cinq points de Ki par round. Cette technique ne peut être employée qu'en terrain ouvert d'où l'on puisse voir le ciel.

AGI 7 (Maint.2) DEX 6 (Maint.1) POU 7 (Maint.2)

Effets : Attaque supplémentaire, Attaque à distance 20 mètres, Attaque indirecte, Maintenue.

Désavantages : Condition (Terrain particulier).

Type : Action (Attaque).

VENT STELLAIRE

Niveau : 1 **DI : 45**

Le personnage obtient momentanément les pouvoirs du Vent Stellaire et peut se transporter d'un endroit à un autre sous forme de poussière d'étoiles. Sans s'arrêter un seul instant, il fluctue et disparaît continuellement, ne pouvant pas être frappé tant que cette technique reste active.

Vent Stellaire offre à son usager un bonus de +75 en Esquive contre une attaque par round, en plus de pouvoir se déplacer automatiquement vers n'importe quel point situé à moins de 50 mètres. Néanmoins, à cause des conditions de transport, il ne peut pas retourner l'échec de son adversaire en sa faveur et, par conséquent, il est impossible d'effectuer une contre-attaque après une esquive réussie. Vent Stellaire peut être maintenu en payant cinq points de Ki par round.

AGI 7 (Maint.3) DEX 6 (Maint.1) POU 7 (Maint.2)

Effets : Esquive limitée +75, Transport instantané 50 mètres, Maintenue.

Type : Action (Défense).

LE PORTAIL SOMBRE

Niveau : 2 **DI : 75**

En modifiant son essence, cette technique confère à l'usager le pouvoir de transformer le sol qui l'entoure en un authentique trou noir, capable d'absorber la vie de quiconque entre en contact avec lui.

Le Portail Sombre crée une surface de 10 mètres de rayon autour du personnage, à l'intérieur de laquelle tout individu en contact avec le sol doit automatiquement réussir un test de RPhy contre 140 sous peine de perdre une quantité de points de vie équivalant au niveau d'échec. Toute quantité de dégâts causée par cette méthode est absorbée par le guerrier afin de récupérer de ses blessures.

DEX 13 POU 14 VOL 7 CON 7 FOR 7

Effets : État surnaturel RPhy 140 (Drain de vie, Par la surface, 10 mètres).

Type : Action (Attaque).

ARMAGEDDON

Niveau : 2 **DI : 70**

Profitant de la brèche créée par Ouverture Spatiale, Armageddon force la rupture dans l'espace pour déchaîner de la façon la plus destructrice possible une pluie de météorites qui dévastent tout. En termes de jeu, cela permet au personnage de lancer une attaque dans un rayon de 100 mètres autour de lui, augmentant de 90 points son Attaque. De même qu'Ouverture spatiale, cette technique utilise le double de la Présence de son utilisateur pour déterminer ses Dégâts de base qui sont ensuite accrus de +50 à cause de la massification des météorites. Le maintien d'Ouverture Spatiale est nécessaire à l'usage d'Armageddon.

AGI 11 DEX 11 POU 11

Effets : Attaque de zone 100 mètres, Dégâts accrus +50, Attaque +90.

Désavantages : Technique maintenue (Ouverture spatiale).

Type : Action (Attaque).

SUPERNOVA

Niveau : 3 **DI : 105**

La technique ultime de Cosmos permet de créer une version réduite de l'un des phénomènes les plus destructeurs de l'univers : une supernova. En se servant de sa propre âme comme catalyseur, le combattant crée un tout petit soleil dans la paume de sa main et, en attaquant son adversaire, il le place à l'intérieur de ce dernier. Quelques instants plus tard, l'astre minuscule commence à devenir instable, puis explose à l'intérieur du malheureux : ses veines s'embrasent, son flux de Ki s'effondre et tout son corps s'enflamme jusqu'à ce qu'il n'en reste même pas les cendres.

Supernova permet de lancer une attaque en augmentant la compétence d'Attaque de l'utilisateur de 100 points. Si elle parvient à provoquer des dommages, l'individu touché doit immédiatement réussir une RPhy contre 200 ou subir le double de dégâts que son niveau d'échec. Comme conséquence négative, en dépensant une partie de son essence pour créer cette attaque, le combattant doit sacrifier 25 points de vie. De plus, son propre flux d'énergie se retrouve momentanément bloqué : il ne pourra réutiliser de pouvoir du Ki avant qu'une minute au moins ne se soit écoulée.

DEX 15 AGI 15 POU 15 FOR 7 VOL 7

Effets : Attaque +100, État surnaturel RPhy 200 (Double dégâts).

Désavantages : Surcharge 20 rounds, Sacrifice -25 Pv.

Type : Action (Attaque).

Forneus



KAGAMI

Ces techniques, originaires de Varja, furent jadis développées et utilisées par des Kitsunes, capables de créer des illusions et de contrôler les feu-follets. Lorsque plusieurs de ces esprits orientaux se retrouvèrent confinés au Phaïon, certains partagèrent leurs connaissances avec des mortels, créant un style de combat particulier dont l'essence se situe à mi-chemin entre le monde spirituel et celui des hommes. De nombreux ninjas du clan Karasuma emploient actuellement ces techniques.

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 305

ONIBI, FEU FANTOMATIQUE

Niveau : 1 **DI :** 30

Pendant quelques secondes, l'aura du combattant brûle d'un feu fantomatique bleuté dont se détachent plusieurs flammèches spirituelles ardentes qui attaquent l'ennemi.

Onibi permet au personnage de lancer une attaque à distance de 50 mètres basée sur le Feu, ce qui augmente de 40 points son Attaque. Étant donné que les flammes dépendent de l'essence du personnage, elles n'utilisent pas les dégâts de l'arme comme base, mais le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir.

DEX 6 VOL 5 POU 4

Effets : Attaque +40, Attaque à distance 50 mètres, Attaque élémentaire (Feu).

Type : Action (Attaque).

KAWARIMI, ÉCHANGE

Niveau : 1 **DI :** 30

Lorsqu'il reçoit une attaque, le combattant se sert de son Ki pour tromper la réalité même, en changeant de place avec un autre objet à l'instant où on le frappe. Il laisse simplement derrière lui une poignée de feuilles ou un petit tronc coupé en deux, alors qu'il réapparaît à un endroit proche.

Kawarimi ajoute un bonus de 50 points à l'Esquive de son utilisateur, ce qui lui permet de se transporter à une distance non supérieure à 20 mètres de sa position actuelle.

DEX 6 VOL 5 POU 6

Effets : Esquive +75, Transport instantané 20 mètres.

Type : Action (Défense).

GENMAI, DANSE DES ILLUSIONS

Niveau : 2 **DI :** 70

Le combattant frappe le sol, créant autour de lui un nuage de fumée qui forme plusieurs copies fantomatiques. Ces images, quoiqu'incapables de faire du mal, trompent complètement les sens des adversaires, leur faisant croire que leurs attaques sont parfaitement réelles et provoquent même de la douleur. De plus, le guerrier se mêle à elles, ce qui lui permet d'intercaler plusieurs vraies attaques parmi les fausses.

Genmai crée quatre mirages contrôlés à volonté par le personnage. Pour tenter de discerner ceux qui sont réels avec Détection du Ki, il faut dépasser une difficulté Impossible et, s'ils causent des dégâts quelconques, le sujet touché doit réussir un test de RPsy contre 180 ou bien être soumis à la règle des Illusions Fantomatiques. Le personnage peut également lancer 2 attaques supplémentaires qui doivent toujours être placées entre celles des copies.

DEX 8 VOL 8 POU 7

Effets : Mirage 4 (Détection difficulté Surhumaine, Illusion Fantomatique RPsy 180), +2 Attaques supplémentaires limitées.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Type : Round (Attaque).

MABOROSHI, LE RÊVE

Niveau : 2 **DI :** 60

En concentrant son Ki au bout de ses doigts ou de son arme, le combattant frappe en une seule seconde des centaines de fois le corps de son rival, en provoquant une disruption dans son flux de Ki modifiant sa perception. Après avoir subi l'attaque, la victime contemple le monde qui explose autour de lui en feuilles d'arbres qui disparaissent en brûlant d'un feu bleuté : il se retrouve sans le savoir plongé dans une profonde illusion.

Maboroshi augmente de 75 points l'Attaque du personnage. Si la technique inflige des dégâts, le défenseur devra effectuer une RPhy contre 160. S'il échoue, il sera touché par l'illusion majeure créée par le personnage qui peut être différente dans chaque cas. La durée de cet effet vaut un nombre de minutes égal à la marge d'échec à la RPhy.

Maboroshi ne cause aucun dommage à l'adversaire.

DEX 12 VOL 13 POU 13

Effets : Attaque +75, États surnaturels RPhy 160 (Illusion majeure).

Désavantages : Dégâts réduits (Aucun dégâts).

Type : Action (Attaque).

GENZOU NO SEKAI, MONDE DES ILLUSIONS

Niveau : 3 **DI :** 115

En se servant du Ki comme catalyseur, Genzou no Sekai crée un étrange brouillard qui déforme la réalité à la guise du combattant. Telle une autre dimension où tout se déroule selon sa volonté, ce dernier devient une sorte de dieu virtuel en contrôlant entièrement ce qui l'entoure.

Lorsqu'il exécute Monde des Illusions, tous les adversaires situés à 25 mètres du personnage (et qui respirent le brouillard formé par la technique) doivent réussir une RPhy contre 160 ou se retrouver plongés dans une Illusion fantomatique.

DEX 19 VOL 20 POU 19

Effets : États surnaturels RPhy 160 (Illusion fantomatique, Par air, 25 mètres).

Type : Action (Attaque).

MAGUS ABSTERGO

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 295

Magus Abstergo est une école de techniques du Ki visant à combattre et à détruire les forces surnaturelles. Ses principes sont comme un anathème pour la Magie car ils permettent à ses usagers de se servir des compétences de combat les plus prodigieuses contre tout type de sortilège.

SPIRITUM

Niveau : 1 **DI :** 35

En renforçant le lien entre corps et âme, l'utilisateur de cette technique équilibre ses énergies et renforce son essence contre tout effet surnaturel. Visuellement, on le remarque à peine, mais autour de lui se forme une légère aura qui consume et freine les pouvoirs qui tentent d'atteindre son esprit.

En termes de jeu, le personnage obtient un bonus de +40 à sa Résistance Mystique (RMys). Spiritum peut être maintenu en payant 4 points de Ki par round.

POU 4 (Maint.2) VOL 4 (Maint.2) CON 4

Effets : Résistance Mystique Accrue +40, Maintenue.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Type : Round (Passive).



橋邊道安漢風吟
尺外對僧山月
一齋
題
嘉祥寺
吳昌碩

NECIS

Niveau : 1 **DI : 25**

En effectuant cette technique, l'arme du combattant se surcharge d'énergie, provoquant une résonance capable de traverser toute défense s'interposant entre l'attaquant et son objectif.

En utilisant Necis, le personnage obtient un bonus de +75 en Attaque et de +50 aux Dégâts. Néanmoins, cette technique est conçue uniquement pour ceux qui tentent d'arrêter directement ses impacts ; elle n'est opérante que contre des cibles utilisant Parade ou interposant des boucliers surnaturels : elle est virtuellement inefficace contre des individus qui esquivent l'attaque.

POU 7 VOL 7 CON 7

Effets : Attaque +75, Dégâts accrus +50.

Désavantages : Attaque spécialisée (*Seulement contre Parade*).

Type : Action (Attaque).

PATROCINIUM

Niveau : 2 **DI : 70**

En préparant une défense contre les sortilèges, l'usager de Patrocinium trace dans l'air un cercle avec lequel il crée un symbole anti-magie qui, en tournant continuellement autour de lui, le suit partout. Lorsque quelqu'un lance un sort ayant le combattant pour objectif, le symbole s'interpose, affaiblissant ses effets.

Patrocinium offre à son possesseur un Indice de Protection de 6, du moment que l'attaque est causée par un effet magique. Cette technique reste active pendant une minute.

POU 7 VOL 7 CON 6

Effets : Armure 6, Soutien majeur.

Désavantages : Défense spécialisée (*Seulement contre les sorts*).

Type : Round (Défense).

AETERNUM

Niveau : 2 **DI : 65**

En suivant les mêmes principes que Necis, l'utilisateur d'Aeternum fait résonner son arme avec sa force spirituelle, lui permettant de réfléchir avec elle tout type de sortilège. Simplement, ces derniers rebondissent ou se dispersent, inoffensifs, lorsqu'ils s'approchent de lui.

Les capacités d'Aeternum offrent à son usager un bonus de +75 en Parade et lui permettent de se défendre contre 2 attaques supplémentaires sans subir de malus. Une fois encore, ses effets sont uniquement conçus pour affronter des sortilèges ; les bonus de cette technique sont totalement annulés si l'attaque n'est pas d'origine mystique. Les effets d'Aeternum peuvent être maintenus actifs en investissant six points de Ki par round.

POU 8 (Maint.2) VOL 8 (Maint.2) CON 8 (Maint.2)

Effets : Parade +75, Défenses supplémentaires +2, Maintenu.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Défense spécialisée (*Seulement contre les sorts*).

Type : Action (Défense).

EXPELLO

Niveau : 2 **DI : 100**

La destruction de toute énergie est le fondement de la technique finale de Magus Abstergo : elle refuse l'accès que son adversaire possède vers toute force surnaturelle. Cette technique concentre toute l'essence du personnage dans son arme, ce qui provoque un vide existentiel qui extermine, par un simple frôlement, ce qui entre en contact avec elle. Si elle touche un sorcier, le vortex de pouvoir que produit le Ki bloque en plus, momentanément, ses capacités mystiques.

Expello accroît la compétence d'Attaque de l'usager de 90 points et ses Dégâts de 100. Si elle cause des dommages à un personnage ayant des capacités magiques, celui-ci doit réussir un test de RPhy contre les Dégâts reçus plus 120, à moins de subir une disruption qui éliminera tous ses sorts maintenus.

POU 16 VOL 16 CON 14 DEX 5 AGI 5

Effets : Attaque +90, Interruption (RPhy Dégâts +120, Magie), Dégâts accrus +100.

Type : Action (Attaque).

GUNHELL

Il existe très peu de techniques aussi inhabituelles et uniques que les sept qui constituent Gunhell. Il s'agit d'une école créée aux temps de Salomon qui permet au combattant de matérialiser des armes à feu et de les utiliser pour effectuer les manœuvres de tir les plus invraisemblables.

Nb. de techniques : 7 **DI Total : 375**

GUNSLINGER

Niveau : 1 **DI : 35**

En modelant son Ki à volonté, le combattant fait apparaître dans ses mains deux pistolets runiques jumeaux qui se fondent partiellement avec ses avant-bras (ce qui lui permet de projeter son énergie avec une précision absolue). Du fait de leurs qualités spéciales et qu'ils sont unis à son essence, le combattant extériorise son pouvoir à travers eux, ce qui fait de Gunslinger le pilier fondamental des autres techniques de Gunhell. Curieusement, la couleur des pistolets et la forme de leurs runes peuvent changer d'un utilisateur à l'autre en fonction de sa nature et de sa personnalité.

Gunslinger offre à son créateur deux armes en forme de pistolets de Qualité +10 avec des munitions illimitées et qui ne nécessite donc pas d'être rechargées (c'est-à-dire une arme d'Initiative +10 et de Dégâts 100, bonus de Force compris). Leur créateur peut les garder matérialisés en investissant 4 points de Ki par round.

POU 8 (Maint.2) DEX 8 (Maint. 2)

Effets : Armes physiques de Ki qualité +10 (Arme de projectile, 1 Arme supplémentaire), Maintenu.

Type : Round (Variable).

BARREL SHOT

Niveau : 1 **DI : 45**

Le Ki coule à travers les runes des bras du combattant jusqu'au chargeur de l'un de ses pistolets, ce qui lui permet de tirer une rafale à grande vitesse sur ses adversaires. En utilisant Barrel Shot, les runes s'éclairent et le pistolet change légèrement de forme.

Cette technique offre la capacité de lancer 6 attaques avec l'un des pistolets (il est donc toujours possible de faire une attaque de main supplémentaire avec la deuxième arme). Les effets de Barrel Shot ne fonctionnent qu'avec les pistolets créés par Gunslinger ; la technique n'aurait aucun effet avec une quelconque autre arme.

POU 6 DEX 6 AGI 6

Effets : +5 Attaques supplémentaires limitées.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Technique maintenue (*Gunslinger*).

Type : Action (Attaque).

BOUNCE SHOT

Niveau : 1 **DI : 25**

Le tireur utilise son Ki pour améliorer son sens de la vue et calculer les trajectoires possibles de ses coups. Il tire ensuite sur son adversaire en lui faisant croire qu'il a raté, bien qu'il s'agisse en réalité d'un stratagème bien étudié : la balle rebondit contre plusieurs éléments proches et revient vers son objectif depuis un angle mort.

Pour se rendre compte de la véritable nature de cette attaque, le défenseur doit effectuer un test de Vigilance Presque Impossible ou il subira le malus de Surprise. De plus, comme Bounce Shot suit un angle de tir ne provenant pas du personnage lui-même, il rend toute contre-attaque impossible. Les effets de Bounce Shot ne fonctionnent qu'avec les pistolets créés par Gunslinger.

POU 4 DEX 4 AGI 4

Effets : Attaque indirecte, Attaque camouflée (240).

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Technique maintenue (*Gunslinger*).

Type : Action (Attaque).

BULLET TIME

Niveau : 1 DI : 30

En améliorant le sens de la vue du tireur et en lui permettant de calculer toutes les trajectoires possibles, elle le rend capable de voir les lignes que peuvent tracer un projectile avant même qu'il ne parte.

Cette technique offre au personnage un bonus de 40 points en Esquive contre tout type d'attaque à distance.

POU 4 DEX 4 AGI 4

Effets : Esquive complète +40.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Défense spécialisée (Seulement contre les projectiles).

Type : Round (Défense).

PERFECT SHOT

Niveau : 2 DI : 85

En concentrant de l'énergie dans une seule de ses balles, le tireur la charge de pur pouvoir afin de s'assurer que son prochain coup atteindra sa cible où qu'elle se trouve. Après l'impact, l'énergie que porte la balle se disperse à l'intérieur de son corps et une marque apparaît autour de la blessure. À partir de ce moment, tous les autres tirs du personnage seront irrémédiablement attirés vers elle : guidés de façon surnaturelle vers cet objectif, elles sont même capables de changer de trajectoire en plein air.

Perfect Shot offre au personnage la capacité de lancer une attaque avec une des armes de Gunslinger en appliquant un bonus de +75 à sa compétence. Dans le cas où des dégâts sont causés, son adversaire subit les effets de Marque majeure, ce qui donne un bonus de +50 à toute attaque contre lui durant l'heure suivant le tir.

POU 6 DEX 6 AGI 5

Effets : Attaque +75, Marque majeure.

Avantages : Réduction de Ki 4.

Désavantages : Technique maintenue (Gunslinger).

Type : Action (Attaque).

SNIPER SHOT

Niveau : 2 DI : 65

En accumulant du Ki pour effectuer cette technique, un des pistolets commence à former un cercle surnaturel autour de son canon, tandis que le combattant y introduit son énergie. Lorsqu'il a absorbé suffisamment de pouvoir, le tireur transfère ses sens à travers le cercle : ses yeux deviennent le canon du pistolet. Quand il tire, la balle part avec une puissance inhabituelle et fend les airs, laissant derrière elle une fine traînée d'énergie.

Sniper Shot augmente à 1 kilomètre la portée des pistolets, réduisant à 50 points le malus subi par le personnage pour tirs visés. De plus, à cause de sa puissance, l'attaque double ses Dégâts (c'est-à-dire généralement jusqu'à 200). Cette technique a comme désavantage d'être Prédéterminée et demande d'activer Gunslinger auparavant.

POU 10 DEX 10 AGI 10 FOR 5

Effets : Attaque visée -50, Attaque à distance 1 kilomètre, Multiplicateur de dégâts x2.

Désavantages : Technique maintenue (Gunslinger), Prédétermination.

Type : Action (Attaque).

STORM WALTZ

Niveau : 3 DI : 90

Storm Waltz est une technique aussi unique qu'incroyable à voir. En l'utilisant, le combattant lance dans les airs une poignée de pièces de monnaie chargées d'énergie et, en améliorant son sens de la vue jusqu'à un niveau quasi divin, il calcule toutes les trajectoires possibles à travers elles. Il effectue ensuite un unique tir chargé d'énergie surnaturelle qui rebondit sur les pièces, se divisant encore et encore à chaque fois qu'il en touche une. La balle est ainsi capable en une seule seconde d'en finir avec une armée entière.



Alessa Raincross

Storm Waltz offre au personnage un bonus de 150 points en Attaque et lui permet de lancer une attaque d'énergie contre toutes les cibles choisies dans un rayon de 100 mètres. Cependant, cette technique a aussi de sérieux inconvénients. Tout d'abord, le tireur a besoin de nombreuses pièces (ou morceaux de métal similaires) à lancer en l'air et, du fait qu'il doit concentrer toute son attention sur elles, il est incapable de se défendre durant ce round.

POU 14 DEX 14 AGI 14 CON 4 VOL 4

Effets : Attaque +150, Attaque de zone 100 mètres, Choix de la cible, Attaque surnaturelle.

Avantages : Réduction de Ki 3.

Désavantages : Technique maintenue (Gunslinger), Sans défense, Condition.

Type : Action (Attaque).

SATTYAGRAHA

Sattyagraha est sans aucun doute l'une des voies les plus inhabituelles et controversées. Elle fut créée par la Caste des Sages du Baho durant les siècles où ils ont été confinés sous terre, dans le seul but d'être un style défensif et protecteur. Avec lui, il est possible de vaincre n'importe quel ennemi sans avoir besoin de le blesser. Ses principes sont basés sur la maîtrise absolue de l'énergie physique et spirituelle qu'employaient les Deva. De nos jours, sa connaissance est réservée à quelques élus de la Caste des Sages (bien que quelques guerriers étrangers aient su se montrer dignes de recevoir un entraînement).

Nb. de techniques : 6 DI Total : 340

橋邊道多
風吟
戸外
對山月
言
舊林
沙
海



BHAKTI

Niveau : 1 DI : 20

Le corps du combattant canalise et distribue paisiblement son Ki, ce qui lui permet de pressentir tout instinct violent dirigé contre lui. Comme s'il était plongé dans une transe, il réagit instinctivement en arrêtant toutes les attaques qu'il pourrait recevoir : il se déplace si rapidement qu'il commence à se défendre avant même que ses adversaires n'aient commencé à attaquer.

Bhakti offre à son utilisateur un bonus de +75 en Parade et il ne commence pas à subir de malus pour défense supplémentaire avant la quatrième attaque. Malheureusement, c'est une action totalement défensive ; le combattant ne peut pas profiter du mouvement pour effectuer une contre-attaque.

DEX 5 AGI 5 POU 5

Effets : Parade limitée +75, Défenses supplémentaires +2.

Type : Action (Défense).

AJNA

Niveau : 1 DI : 35

Également nommé « Œil de l'Esprit », cette technique permet d'ouvrir l'œil spirituel du combattant en créant un tatouage d'énergie sur son front. À travers lui, il peut virtuellement tout voir.

En effectuant Ajna, le personnage obtient les capacités de perception Vision périphérique et Voir le surnaturel. Cette technique peut être maintenue en payant quatre points de Ki par round.

DEX 7 (Maint.2) AGI 7 (Maint.1) POU 7 (Maint.1)

Effets : compétence de perception (Vision périphérique, Voir le surnaturel), Maintenue.

Type : Round (Variable).

ANAHATA

Niveau : 1 DI : 45

L'objectif de cette technique est de protéger ceux qui sont incapables de se défendre par eux-mêmes. Lorsqu'il l'utilise, le combattant bouge lentement ses bras en cercle, laissant une fine traînée d'énergie qui semble multiplier ses mains. Dès que quelqu'un lance une attaque de zone ou une pluie de projectiles, des centaines de bras rapides semblent jaillir du guerrier, arrêtant immédiatement tout type de menace.

En termes de jeu, le personnage est capable d'effectuer une parade dans une zone de 25 mètres de rayon, en appliquant un bonus de +90 à sa compétence défensive. Anahata ne permet pas de contre-attaquer.

DEX 5 AGI 5 POU 5

Effets : Parade de zone 25 mètres, Parade limitée +90.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Type : Action (Défense).

MANIPURA

Niveau : 2 DI : 55

En canalisant son énergie vers le bout d'un de ses doigts, le combattant lance une attaque à une vitesse surhumaine. Un simple frôlement fait que le Ki accumulé, chargé d'un calme absolu, pénètre le corps de l'adversaire et s'étend à chacune de ses terminaisons nerveuses. Quelques instants plus tard, les bras de son ennemi restent inertes, puis il tombe à genoux sans même pouvoir bouger.

Manipura est une attaque qui augmente la compétence du personnage de +75. Bien qu'elle ne provoque pas dégâts, si le résultat de l'attaque en indique, l'opposant devra réussir un test de RPhy contre 160 ou être soumis à la Paralysie totale.

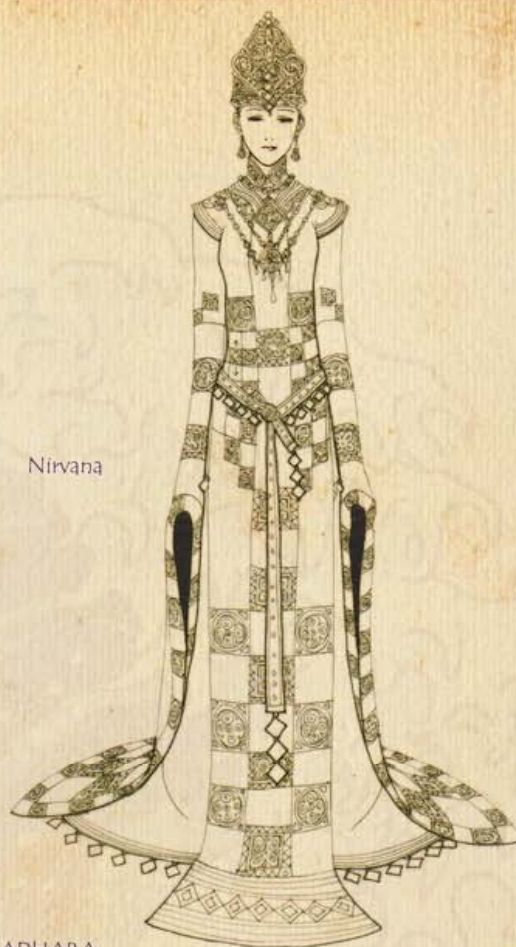
DEX 15 AGI 14 POU 15

Effets : Attaque +75, État surnaturel RPhy 160 (Paralysie totale).

Avantages : Dégâts réduits (Aucun dégâts).

Type : Action (Attaque).

Nirvana



MULADHARA

Niveau : 2 DI : 90

Muladhara est une technique inhabituelle qui permet au combattant de maîtriser son énergie afin de faire vibrer n'importe quel corps avec lequel il entre en contact. Au moment où un adversaire lance une attaque contre lui, il interpose ses mains ou son arme dans la trajectoire du coup et, d'un léger mouvement, il émet un son assourdissant accompagné d'une intense vibration. Aucun adversaire ne sera capable de tenir correctement son arme, qui finira entre les mains du combattant. Avec cette technique, le Ki de l'utilisateur dessine fréquemment d'immenses mantras dans les airs qui forment le mot Muladhara.

Cette technique accroît l'Attaque du personnage de 90 points lorsqu'il effectue une contre-attaque, annulant les malus de la manœuvre Désarmer s'il décide de l'effectuer (ce qui n'est pas obligatoire). S'il réussit, il peut appliquer un bonus de +6 à sa Dextérité pour effectuer tout test opposé de caractéristiques.

DEX 9 AGI 9 POU 9

Effets : Contre-attaque +90, Manœuvre de combat -50, Capacité accrue (Dextérité +6).

Avantages : Réduction de Ki 4.

Type : Action (Contre-attaque).

NIRVANA

Niveau : 3 DI : 95

Nirvana, le Paradis Ultime, est une technique de défense absolue que rien ne peut pénétrer. En créant un état de paix idéal, un espace idyllique qui rejette tout concept de violence, Nirvana renvoie contre l'agresseur tout type d'attaque. Alors que tout s'emplit d'une douce lumière, des centaines d'énormes mantras se dessinent dans les airs.

Cette technique permet au personnage de lever un bouclier d'énergie avec un bonus de 175 points en Parade. La protection supporte 800 points de dégâts avant d'être brisée et repousse immédiatement toute attaque reçue par le lanceur, le reflétant vers son attaquant avec le même Résultat d'Attaque.

DEX 11 AGI 11 POU 11 VOL 11 CON 6 FOR 6

Effets : Parade +175, Bouclier d'énergie 800 PV, Réfléchir attaque.

Type : Round (Défense).

A'ARAB ZARAQ

Nb. de techniques : 6 **DI Total :** 345

Les Arts Infernaux, ou A'arab Zaraq, sont une série de techniques de combat développées par des démons. Leur pouvoir est basé sur la synchronisation avec des forces impies et malignes qui pénètrent l'âme du combattant, ce qui lui permet d'effectuer les plus terrifiants massacres. Bien que ses origines ne soient pas terrestres à proprement parler, ses secrets furent révélés à plusieurs mortels au moyen de pactes sombres, c'est pourquoi il existe plusieurs combattants capables de s'en servir.

MARTYR ÉTERNEL

Niveau : 1 **DI :** 30

S'alimentant de sa propre douleur, le sang qui jaillit des blessures du combattant recouvre entièrement son corps, formant des runes impies. Il se tord à ce moment de manière inhumaine et, quoiqu'apparemment incapable d'agir, il se lance sur son ennemi à une vitesse impossible.

Martyr Éternel permet au personnage de récupérer l'action durant le round et lui donne un bonus de 25 points en Attaque s'il réussit une contre-attaque. Pour utiliser cette technique, ses points de vie doivent être réduits à moins de la moitié de leur total.

FOR 5 CON 5 POU 5

Effets : Récupérer action, Contre-attaque +25.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Situation limite : moitié des PV

Type : Action (Contre-attaque).

FESTIN DE SANG

Niveau : 1 **DI :** 25

En emplissant son corps d'énergie démoniaque, le sang du combattant jaillit de ses pores, trempant ses mains ou toute arme brandie. La substance modifie la forme de ce qu'il touche et, lorsqu'il frappe quelque chose, elle pénètre à travers les blessures en détruisant l'adversaire de l'intérieur. Après chaque impact, le sang disparaît de la lame ou de ses mains et il lui faut quelques secondes avant d'être de nouveau prêt.

Festin de Sang offre la capacité de provoquer un critique automatique avec une attaque par round, en augmentant de +50 son résultat final. Cette technique peut être maintenue en payant 8 points de Ki par round.

FOR 8 (Maint.2) CON 8 (Maint.3) POU 8 (Maint.3)

Effets : Critique accru +50 (Critique automatique), Maintenu.

Type : Action (Attaque).

LA MAIN DU PURGATOIRE

Niveau : 1 **DI :** 35

D'un geste, le personnage matérialise dans son dos une immense griffe spectrale, du mal solidifié à l'état pur qui entoure son adversaire, immobilisant non seulement son corps mais aussi son âme.

La Main du Purgatoire permet de lancer une Attaque à une distance de 20 mètres. Elle peut de plus être utilisée pour emprisonner un rival avec une Force de 12, contre laquelle le défenseur ne pourra utiliser que sa caractéristique de Pouvoir. Cette technique n'emploie pas les Dégâts de l'arme de l'usager, mais a pour base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité qui doit ensuite être divisée par deux. Si l'Immobilisation réussit, le personnage peut en maintenir l'effet en investissant huit points de Ki par round.

FOR 8 (Maint.4) CON 7 (Maint.4) POU 5

Effets : Attaque à distance 20 mètres, Immobilisation 12 (Immobilisation existentielle, Maintenu).

Désavantages : Dégâts réduits (Moitié des dégâts).

Type : Action (Attaque).

APPEL INFERNAL

Niveau : 2 **DI :** 45

Le personnage passe le bout de ses doigts sur sa poitrine, ouvrant dix plaies d'où commence à couler une grande quantité de sang noir qui tombe lourdement sur le sol comme du goudron. Soudain, des milliers de tentacules pleins de terrifiantes gueules aux dents pointues surgissent du sang et, détruisant tout sur leur passage, volent rapidement tout en dévorant les entrailles des êtres vivants.

Appel Infernal offre au personnage la capacité de lancer une attaque de zone de 25 mètres autour de lui, avec des Dégâts de 150 points. Dans le cas où une des blessures provoque un critique, sa valeur augmente de 40 points. Pour utiliser cette technique, le personnage doit sacrifier 25 points de vie.

FOR 7 CON 7 POU 7

Effets : Attaque de zone 25 mètres, Remplacement de Dégâts 150, Critique accru +40.

Désavantages : Sacrifice 25 PV.

Type : Action (Attaque).

CORRUPTION PRIMAIRE

Niveau : 2 **DI :** 75

En unissant son essence au mal le plus primaire, le combattant modifie son corps et se transforme en une masse de sang noir, lourd comme le goudron, rempli d'yeux démoniaques. Plus qu'un mortel, il est à présent une source de corruption primaire, capable d'ignorer complètement les attaques les plus puissantes comme si elles n'existaient pas. De plus, il peut se glisser à l'intérieur de certains corps, les faisant éclater de l'intérieur à volonté à la fin de la technique.

Corruption Primaire offre au personnage la capacité à résister aux attaques comme s'il était une créature à Encasement, avec une endurance accrue de 1 000 points de vie, dont il récupère 250 par round. Il est immatériel et peut passer à travers d'objets solides : seules les attaques blessant l'Énergie pourront l'atteindre. De plus, il suit les règles de Fusion. Cette technique peut être maintenue en investissant quatorze points de Ki par round.

FOR 12 (Maint.4) CON 14 (Maint.5) POU 13 (Maint.5)

Effets : caissement 1 000 PV (Régénération 250), Intangible (Fusion), Maintenu.

Type : Round (Défense).

LA SEMENCE DU MAL

Niveau : 3 **DI :** 95

Levant lentement la main, le combattant montre son adversaire et ferme fortement le poing. À cet instant, des dizaines de chaînes de sang tranchantes surgissent des airs et transpercent cet individu de toutes parts, tandis que l'attaquant vole vers lui et, lui enfonçant les doigts dans la poitrine, lui montre un aperçu de l'enfer même.

La Semence du Mal est une attaque à distance de 50 mètres qui accroît la compétence de son utilisateur de 100 points. Le combattant s'élance vers son adversaire, se transportant lui-même en exécutant la technique. Dans le cas où il lui causerait des dégâts, la victime devra effectuer un test de RPhy contre 160 ou être plongée dans l'état de Terreur. La Semence du Mal n'utilise pas les dégâts de l'arme de son usager mais le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, divisé ensuite par deux.

FOR 18 CON 18 POU 18 VOL 6

Effets : Attaque +100, Attaque à distance 50 mètres (Projection), État surnaturel RPhy 160 (Terreur).

Désavantages : Dégâts réduits (Moitié des dégâts).

Type : Round (Variable).

橋邊送客溪風冷
戶外對僧山月白
舊林夕照
丁巳年
吳昌碩



WUSHU

Nb. de techniques : 9 DI Total : 360

Wushu est une école couramment associée au Kung Fu et à ses principes. La plupart de ses techniques furent développées par des maîtres martiaux du Shivat qui s'inspirèrent des mouvements des animaux. Siècle après siècle, ils les recueillirent afin de créer Wushu, ou art de la guerre, dont les techniques sont devenues les plus connues de Gaïa. Généralement, les grands maîtres des principales écoles du Shivat en maîtrisent une ou deux (c'est souvent la technique qui donne son nom à chaque dojo).

LA GRUE BLANCHE

Niveau : 1 DI : 20

Avec des mouvements gracieux comme ceux d'une grue, le combattant évite les attaques de l'ennemi et utilise ses « ailes » pour le soumettre.

Cette technique augmente de 40 points l'Esquive du personnage et, au cas où il réussirait une contre-attaque, il ajouterait 50 points en Attaque.

FOR 4 DEX 4 AGI 4

Effets : Esquive +40, Contre-attaque +50.

Type : Action (Mixte).

LA GUEULE DU LOUP

Niveau : 1 DI : 20

La Gueule du Loup permet au combattant d'attraper avec une de ses mains (ou armes) l'attaque de l'adversaire pour lancer immédiatement vers son corps une rapide série d'impacts.

Cette technique augmente de 50 points la Parade du personnage et, s'il obtient une contre-attaque, il peut lancer une attaque supplémentaire.

FOR 5 DEX 5 AGI 5

Effets : Parade +50, Attaque supplémentaire limitée +1.

Type : Action (Mixte).

LA GRIFFE DU TIGRE

Niveau : 1 DI : 25

En concentrant du pouvoir dans ses muscles, le corps du combattant se tend et grandit durant quelques instants (ses manches ou vêtements se déchirent généralement) afin de lancer un seul gigantesque impact qui détruit tout ce qu'il touche. La force du « coup de griffe » est telle qu'elle ignore la plupart des armures ou protections.

Les Griffes du Tigre offre à son utilisateur la capacité de lancer une attaque augmentant de 50 points ses Dégâts et réduisant également de trois points l'armure du défenseur.

FOR 5 DEX 5 CON 2

Effets : Dégâts accrus +50, Destruction d'armure -3 IP.

Type : Action (Attaque).

LA PATTE DU CHAT

Niveau : 1 DI : 30

Ce mouvement sympathique et amusant qui imite un chat est en réalité une technique puissante et dévastatrice. En multipliant de façon surhumaine la vitesse du combattant, elle lui permet de distribuer un véritable enfer de coups à son adversaire. Néanmoins, elle a aussi un sérieux désavantage : la faible précision des mouvements entraîne également une considérable diminution de sa puissance.

La Patte du Chat permet au combattant de lancer cinq attaques en un seul round, en réduisant leurs dégâts de moitié.

DEX 5 AGI 5 CON 3

Effets : Attaques supplémentaires limitées +4.

Avantages : Réduction de Ki 2

Désavantages : Dégâts réduits (Moitié de dégâts).

Type : Action (Attaque).

L'ÉTREINTE DU SINGE

Niveau : 1 DI : 30

Avec l'agilité du singe, le combattant se lance sur son adversaire et immobilise chaque partie de son corps. Cette technique permet de lancer une attaque d'Immobilisation sans aucun malus avec une valeur de 12, ce qui augmente de 40 points la compétence d'Attaque de l'utilisateur. L'attaque ne cause aucun dommage.

FOR 5 DEX 5 AGI 5

Effets : Attaque +40, Immobilisation 12

Avantages : Réduction de Ki 2

Désavantages : Dégâts réduits (Aucun dégâts).

Type : Action (Attaque).

LA MORSURE DU SERPENT

Niveau : 1 DI : 30

La vitesse et la précision du serpent offrent à l'utilisateur la capacité d'anticiper son adversaire avec de rapides mouvements, brisant ses articulations avec des attaques exactes n'employant que le bout des doigts.

Le Serpent est une technique qui accroît de 50 points l'Initiative du combattant. Elle lui permet de lancer une Attaque visée et de réduire à 50 tout malus éventuel. Si un critique est obtenu, son résultat final augmente également de 40 points.

FOR 5 DEX 5 AGI 4

Effets : Initiative accrue +50, Critique accru +40, Attaque visée -50.

Type : Action (Attaque).

L'ILLUSION DE LA MANTE RELIGIEUSE

Niveau : 2 DI : 50

Trompeuse et cruelle comme la mante elle-même, cette attaque permet au combattant d'effectuer un mouvement si rapide qu'il distrairait l'adversaire, créant chez lui l'illusion d'une attaque venant d'une autre direction. Pendant ce temps, le guerrier se lance à toute vitesse sur son adversaire, dans le but d'en finir avec lui d'un seul coup mortel.

L'Illusion de la Mante Religieuse augmente de 50 points l'Initiative du personnage et crée une illusion (difficulté Presque Impossible pour s'en rendre compte) qui attaque en premier l'ennemi pour provoquer sa défense. Naturellement, même s'il contre-attaque, il ne causera aucun dommage au « fantôme ». Le personnage lance ensuite une seconde attaque réelle camouflée. Son rival devra réussir un test de Vigilance Inhumain pour éviter de subir le malus de Surprise.

DEX 9 AGI 9 CON 4

Effets : Camoufler attaque Surhumain, 1 Mirage (Détection Presque Impossible), Initiative accrue +50.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Type : Round (Attaque).

LA SERRE DE L'AIGLE

Niveau : 2 DI : 70

En rendant ses doigts forts comme de l'acier, le combattant saute jusqu'au ciel et descend en piqué sur son adversaire, à toute vitesse. Quand il le frappe, sa main le transperce d'un seul mouvement imparable qui brise ses os, détruit sa chair et l'immobilise. On dit que, lorsqu'il active cette technique, l'aura du combattant prend pour quelques secondes la forme d'un aigle énorme.

La Serre offre au personnage la capacité de lancer une attaque d'Immobilisation avec une valeur de Force 16, augmentant également de 90 points ses Dégâts et de 50 son Attaque.

DEX 11 AGI 10 FOR 11

Effets : Immobilisation 16, Dégâts accrus +90, Attaque +50.

Type : Action (Attaque).



Maître Long

LE DERNIER DRAGON

Niveau : 2 DI : 85

S'inspirant du pouvoir de la plus grande des bêtes, Le Dernier Dragon est une technique prodigieuse qui, bien exécutée, garantit la fin irrémédiable de tout ennemi. Déchaînant son pouvoir en de larges vagues qui forment autour de lui des courants d'énergie, le combattant se lance sur son rival et lui flanque un énorme coup ascendant qui l'envoie à des centaines de mètres dans le ciel. Une fraction de seconde après, il réapparaît dans les airs, interceptant le corps de son ennemi avec un deuxième impact, descendant cette fois, qui le relance vers le sol. Mais, avant qu'il ne s'écrase à la surface, le combattant s'y matérialise pour l'accueillir, tandis qu'il accumule le pouvoir qui lui reste pour donner le troisième et dernier coup du dragon.

Le Dernier Dragon est une technique offensive qui offre à son utilisateur la capacité de lancer trois attaques avec pour toutes un bonus de +90 à sa compétence. Les attaques suivent la règle de Fatigue ajoutée ; tout point investi par le combattant pour l'améliorer s'applique au trois à la fois. Cependant, chacune doit toucher sa cible pour que la suivante puisse être effectuée : si l'une rate, toute la combinaison s'arrête et le combattant perd les attaques restantes.

DEX 11 AGI 11 CON 10

Effets : Attaque complète +90, Attaques supplémentaires +2 (Combo jusqu'à 2 supplémentaires, Bonus de fatigue ajouté).

Avantages : Réduction de Ki 1.

Type : Action (Attaque).

LA VOIE DE MEIZO

La Voie de Meizo tire son nom du rônin lannetien Hoshitaka Meizo, bien qu'il n'ait en réalité fait que perfectionner un style d'escrime ancestral déjà utilisé par ses ancêtres. Actuellement, les techniques qui la composent sont utilisées par les membres de haut rang de la compagnie de mercenaires Akaryu du Phaïon. Les principes de la Voie sont aussi bien basés sur les mouvements en spirale que sur une parfaite maîtrise de l'énergie. On dit que, avec son pouvoir, on peut même trancher l'air.

Nb. de techniques : 6 **DI Total :** 265

RYUKANZAN

Niveau : 1 DI : 30

Ryukanzan, la Coupure Tourbillon, est un mouvement conçu pour terminer un combat sans avoir à verser une seule goutte de sang. Son utilisateur rengaine son épée et, après avoir accumulé de l'énergie dans sa lame, il la sort très rapidement, portant un coup circulaire dirigé vers l'arme de son adversaire. En un seul instant, elle vole irrémédiablement en éclats, emportée par la puissance de Ryukanzan.

Cette technique permet de lancer une Attaque visée contre l'arme de l'adversaire, sans subir aucun malus en Attaque et en augmentant de plus de 20 points le Fracasement de l'impact.

DEX 4 POU 4

Effets : Fracasement accru +20, Manœuvre de combat -25.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Conditions (Dégainer).

Type : Action (Attaque).

SHORYUZAN

Niveau : 1 DI : 20

Les ancêtres de Meizo créèrent cette technique comme contre-mesure face à la possibilité de recevoir une attaque alors que leur arme n'était pas encore prête. Grâce à elle, le combattant ne peut pas être pris au dépourvu car, lorsqu'il l'exécute, le temps s'arrête autour de lui tandis qu'il dégaîne.

Shoryuzan accroît l'Initiative du personnage de 75 points et élimine le malus applicable quand on dégaîne.

DEX 4 AGI 4

Effets : Initiative accrue +75, Manœuvre de combat -25.

Type : Round (Attaque).

Hoshitaka
Meizo



FUKURYUZAN

Niveau : 1 DI : 20

Le combattant plante son arme dans le sol et, profitant de sa force, effectue une coupure ascendante avec tant de puissance qu'il crée une lame d'air. L'énergie déchaînée est telle qu'elle traverse tout, chair ou métal.

Fukuryuzan est une attaque à distance de 20 mètres de portée qui diminue de 3 points l'Indice de Protection du défenseur.

DEX 4 AGI 4 POU 4

Effets : Attaque à distance 20 mètres, Destruction d'armure -3 IP.

Type : Round (Attaque).

GOZURYUZAN

Niveau : 2 DI : 50

En utilisant Gozuryuzan, le combattant lance une interminable série d'attaques à grande vitesse, rengainant et dégainant son épée à chacune d'entre elles. La rapidité des mouvements est telle qu'ils semblent effectués à l'unisson, comme si des dizaines de lames se lançaient en même temps sur l'ennemi. Le défenseur ne peut tout simplement pas répondre aux attaques jusqu'à ce que la technique soit terminée : quand il pare ou esquive un impact, dix autres vont déjà dans sa direction.

En termes de jeu, Gozuryuzan est une technique qui offre au personnage la capacité de lancer 5 attaques continues sur son adversaire.

DEX 9 AGI 9 POU 9

Effets : Attaques supplémentaires limitées +4 (Attaque continue).

Type : Action (Attaque).

橋邊道平 漢風 匠 外 對 僧 山 月 二 言 舊 林 少 林 寺
君 子 我 難 忘 於 心 一 聲 嘆 息 題 此 畫 於 山 月 寺 僧 林 少 林 寺

DOURYUZAN

Niveau : 2 DI : 70

Lorsqu'il exécute Douryuzan, le combattant plante de nouveau son arme dans le sol, mais il effectue cette fois un rapide mouvement en tournant sur lui-même à trois cent soixante degrés. Tandis que l'arme se déplace, tout ce qui l'entoure vole dans les airs sur plusieurs mètres, emporté par l'imparable puissance du vent.

Douryuzan attaque dans une zone de 25 mètres et augmente de 50 points l'Attaque du combattant. Quiconque est atteint par la technique subit en plus un Impact de Force 14 qui le lance dans les airs. Pour utiliser Douryuzan, le personnage doit dépenser deux points de fatigue.

DEX 7 AGI 7 POU 7

Effets : Attaque de zone 25 mètres, Impact 14, Attaque +50.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Épuisement -2.

Type : Action (Attaque).

KOURYU

Niveau : 3 DI : 75

Le Dragon Définitif donne son nom à cette technique, conçue pour concentrer tout le pouvoir et la compétence offensive du combattant sur un seul coup insurpassable. L'usager rengaine son épée et se focalise sur un objectif, en accumulant de l'énergie dans chaque partie de son corps, tandis qu'il prépare systématiquement chacun des mouvements que ses muscles vont effectuer. Une fois prêt, il fait un petit pas vers son adversaire et disparaît pour ensuite réapparaître derrière son rival en train de rengainer tranquillement. En réalité, il s'est déplacé si rapidement que personne n'a pu le suivre. Quelques secondes plus tard, le corps de son adversaire se défait en minuscules morceaux.

Kouryu est une attaque qui augmente de 150 points l'Initiative du personnage, ajoute 100 points en Attaque et lui permet de tirer son arme sans aucun malus. De plus, il peut se transporter jusqu'à 50 mètres de distance pour atteindre n'importe quel ennemi. Malgré son incomparable pouvoir, Kouryu souffre également d'un grand désavantage : en utilisant la technique, le combattant est si concentré sur son attaque qu'il est virtuellement incapable de se défendre. Pour utiliser Kouryu, l'arme du personnage doit être rengainée.

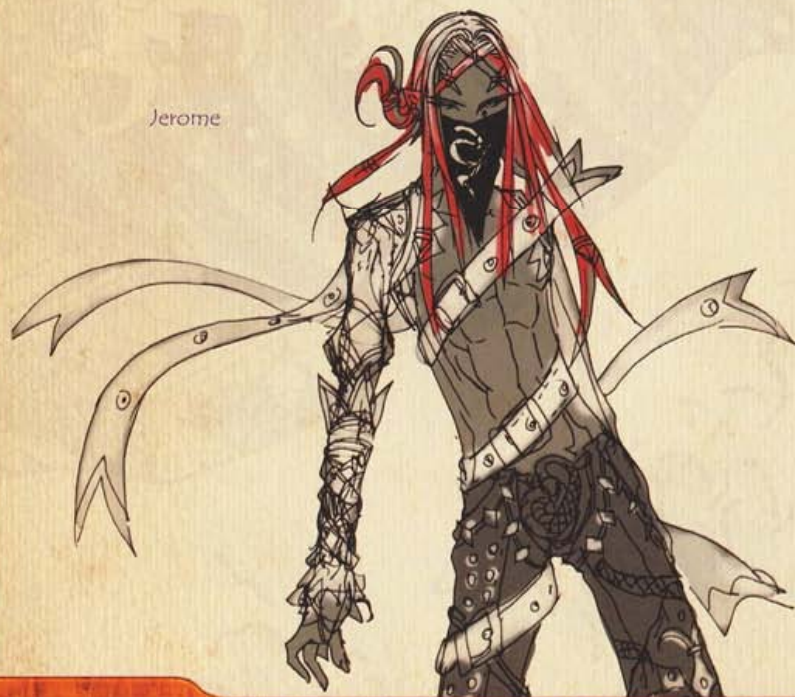
DEX 14 AGI 14 POU 14

Effets : Attaque +100, Initiative accrue +150, Manœuvre de combat -25, Transport instantané 50 mètres.

Désavantages : Sans défense, Conditions (Dégainer).

Type : Action (Attaque).

Jerome



MAÎTRE DES CATASTROPHES

Cette Voie de techniques permet à ses usagers de maîtriser différentes catastrophes naturelles, les rendant capables de lancer une multitude d'Attaques de zone aux conséquences dévastatrices. C'est sans aucun doute l'une des voies les plus offensives connues.

Nb. de techniques : 6 DI Total : 430

TORNADE

Niveau : 1 DI : 25

Le combattant lève sa main vers le ciel en laissant jaillir son Ki en forme de spirale. Une fraction de seconde plus tard, l'air se déchaine, créant un énorme tourbillon qui emporte tous ceux qui l'entourent.

Tornado est une technique qui permet de lancer une Attaque de zone de 25 mètres de rayon. En cas d'impact, elle ne cause que la moitié des dégâts, mais le défenseur subit immédiatement un Impact de Force 12 qui le lance dans les airs.

FOR 4 POU 4 VOL 4

Effets : Attaque de zone 25 mètres, Impact 12

Désavantages : Dégâts réduits (Moitié des dégâts).

Type : Action (Attaque).

SÉISME

Niveau : 1 DI : 45

En frappant le sol de sa main, le combattant transmet son Ki dévastateur à travers la terre, la faisant s'agiter et déclencher un terrible tremblement de terre dans une zone réduite. Le séisme fait s'ouvrir le sol et des épines de pierre surgissent des crevasses, transperçant les ennemis.

La technique Séisme permet au personnage de lancer une Attaque de zone de 25 mètres de rayon. Elle a comme Dégâts le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité à laquelle on ajoute ensuite 50 points. Cette technique ne peut être exécutée que sur une surface de terre.

FOR 4 POU 4 VOL 3

Effets : Attaque de zone 25 mètres, Dégâts accrus +50.

Désavantages : Terrain particulier (Terre).

Type : Action (Attaque).

TSUNAMI

Niveau : 2 DI : 65

En introduisant son énergie dans l'eau qui se trouve autour de lui, le combattant déploie un immense tsunami dont la puissance détruit tout ce qui l'entoure. Tsunami est une technique permettant une Attaque de zone de 50 mètres de rayon et utilisant comme Dégâts le double de la Présence plus le modificateur de Pouvoir. Tsunami accroît de plus l'Attaque de son usager de 90 points. Pour qu'elle fonctionne, le personnage a besoin d'au moins un peu d'eau à portée.

FOR 8 POU 8 VOL 8

Effets : Attaque de zone 50 mètres, Attaque +90.

Désavantages : Conditions élémentaires (Intensité simple).

Type : Action (Attaque).

MAELSTRÖM

Niveau : 2 DI : 75

En touchant une grande quantité d'eau avec les doigts d'une main et en mettant l'autre en contact avec l'air, le personnage absorbe l'essence des deux éléments. Lorsqu'il les unit en joignant ses paumes, un froid intense surgit de son corps et s'étend à travers le sol, gelant et paralysant tout ce qu'il touche.

Lorsqu'elle est exécutée, Maelström touche automatiquement quiconque se trouve en contact avec le sol, dans un rayon de 50 mètres. Ces individus devront faire un test de RPhy contre 140 ou être soumis à l'effet Paralysie partielle. Pour utiliser cette technique, le personnage doit être en contact avec une grande quantité d'eau.

FOR 14 POU 15 VOL 14

Effets : État surnaturel RPhy 140 (Paralysie partielle, Par la surface, 50 mètres).

Désavantages : Conditions élémentaires (Intensité majeure eau).

Type : Action (Attaque).

ÉRUPTION VOLCANIQUE

Niveau : 3 DI : 110

Le combattant frappe de nouveau le sol, provoquant un puissant tremblement : en un instant, une foule d'énormes colonnes de lave entrent partout en éruption, embrasant et consumant ce qu'elles touchent. Seul restera intact l'espace de terrain occupé par le personnage qui utilise la technique.

Éruption Volcanique permet au personnage de lancer une Attaque indirecte de Feu dans une zone de 50 mètres de rayon, en utilisant comme Dégâts le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité à laquelle on ajoute ensuite 50 points. Dans le cas où elle provoque un critique, elle accroît en plus ses effets de 50 points. Cette technique peut être maintenue si l'on investit 16 points de Ki à chaque round, ce qui permet alors au personnage de relancer une attaque par round aux caractéristiques similaires.

Cette technique ne peut être exécutée que sur une surface de terre.

FOR 20 (Maint.6) POU 19 (Maint.5) VOL 17 (Maint.5)

Effets : Attaque de zone 50 mètres, Critique accru +50, Dégâts accrus +50, Attaque élémentaire (Feu), Attaque indirecte Nv 3, Maintenue.

Désavantages : Terrain particulier (terre).

Type : Action (Attaque).

IMPACT MÉTÉORITIQUE

Niveau : 3 DI : 110

Avec cette technique, le combattant provoque le plus grand des cataclysmes : il utilise son Ki pour attirer sur le monde une énorme météorite qui dévaste tout à des kilomètres à la ronde. Lorsqu'il commence à accumuler pour la technique, dans le ciel se forme un monstrueux vortex à travers lequel l'immense astéroïde commence à se manifester. Quand finalement elle est complètement prête, le combattant étend les bras en croix et la météorite tombe lourdement depuis le firmament, provoquant un chaos et une destruction illimités.

Impact Météoritique est une Attaque de zone de 5 kilomètres qui n'emploie pas la compétence d'Attaque du personnage : elle attaque avec une compétence finale de 440. Elle n'utilise pas non plus les Dégâts de l'arme de son usager mais le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité qui doit ensuite être multipliée par deux. Si elle cause des dommages, les individus touchés reçoivent un Impact de Force 18.

Cette technique a comme désavantage d'être prédéterminée et que, après son utilisation, le personnage appliquera un malus de -150 à toutes les actions.

FOR 26 POU 26 VOL 26 DEX 6 AGI 5

Effets : Attaque de zone 5 kilomètres, Impact 18, Multiplicateur de Dégâts x2, Attaque Prédéterminée Zen.

Désavantages : Prédétermination, Malus à toutes les actions -150.

Type : Action (Attaque).

THANATHOS

Bien qu'elles soient aujourd'hui tombées dans l'oubli, Thanathos regroupe les techniques ancestrales qu'employait la garde prétorienne duk'zarist lorsqu'elle entrait au combat. Leur pouvoir est basé sur le feu, condition primordiale de toutes ses attaques. Le combattant a besoin de créer des flammes au moyen d'une quelconque sorte de pouvoir psychique ou surnaturel, même s'il lui suffirait aussi d'être près d'elles pour activer ses pouvoirs. Il existait théoriquement dix techniques de Thanathos, mais quatre d'entre elles ont complètement disparu et on ignore s'il reste quelqu'un sur Gaïa qui les maîtrise encore.

Nb. de techniques : 6 DI Total : 310

SIRIUS, LUMIÈRE NOIRE

Niveau : 1 DI : 20

En ouvrant le sol avec la pointe de son arme, le personnage fait jaillir des flammes obscures qui glissent sur la terre à grande vitesse. Lorsqu'elles atteignent leur adversaire, elles explosent en formant une grande colonne de feu noir. Cette technique permet de lancer une Attaque à distance d'une portée maximale de 50 mètres, en augmentant de 50 points l'Attaque. Afin de pouvoir l'exécuter, le personnage doit avoir accès à au moins deux intensités de feu.

DEX 4 FOR 4 VOL 5

Effets : Attaque à distance 50 mètres, Attaque +40.

Désavantages : Conditions élémentaires (Intensité simple).

Type : Action (Attaque).



橋邊送客溪風冷戶外對僧山月言舊林夕林夕
天高我欲飛於萬一
嚴
題
畫
筆
寧
子
舟
士
吳
俊
溪
本



JOCASTE, LAME D'OMBRES

Niveau : 1 DI : 25

L'arme du combattant se transforme en pure obscurité recouverte de feu noir et, lorsqu'il attaque son adversaire, les flammes se déforment. En un seul instant, l'attaquant transperce son ennemi grâce à une manœuvre rapide et imparable, ne laissant qu'une fine ligne obscure dessinée sur son corps. Quelques secondes après, elle se transforme en une immense coupure et l'adversaire tombe, tranché par le milieu. Jocaste est une attaque qui offre un bonus de +40 en Attaque et +75 aux Dégâts. Pour l'exécuter, le personnage doit avoir accès à deux intensités de feu minimum.

DEX 4 FOR 5 VOL 5

Effets : Attaque +40, Dégâts accrus +75.

Désavantages : Conditions élémentaires (*Intensité simple Feu*)

Type : Action (Attaque).

SÉLUNÉ, OMBRE DE LA LUNE

Niveau : 2 DI : 65

Séluné est une version accrue de Sirius qui permet de lancer une Attaque de zone dévastatrice. Elle commence d'une manière semblable à lumière Noire, car le combattant coupe le sol avec la pointe de son arme, créant un courant de flammes. Cependant, au lieu d'envoyer directement le courant vers l'ennemi, le personnage continue de frapper le même point encore et encore, tandis que la force des flammes ne cesse de grandir. Finalement, quand toute l'énergie est sur le point d'éclater, il donne un dernier coup qui envoie l'attaque sur sa cible, où elle explose en une immense colonne.

L'Ombre de la Lune est une attaque à distance de 50 mètres maximum qui, après avoir atteint sa cible, éclate en provoquant une explosion de 50 mètres de rayon (qui ne touche pas le lanceur). Contrairement à Sirius qui emploie les dégâts correspondant à l'arme de l'utilisateur, elle utilise comme base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir.

Pour exécuter Séluné, le personnage doit avoir accès à deux intensités de feu minimum.

DEX 5 POU 3 VOL 5

Effets : Attaque à distance 50 mètres, Attaque de zone 50 mètres.

Avantages : Réduction de Ki 3.

Désavantages : Conditions élémentaires (*Intensité simple Feu*).

Type : Action (Attaque).

LYCORYS, PLONGER DANS L'OBSCURITÉ

Niveau : 2 DI : 50

D'un simple geste, le combattant enveloppe son corps d'un feu obscur et se fond partiellement avec lui, empêchant son adversaire de bien le voir. A l'instant où il va être attaqué, le feu agit comme une extension de sa Présence en attrapant l'arme de son adversaire, tandis qu'il réapparaît pour contre-attaquer adroitement.

Lycorys accroît de 75 points la Parade du combattant et, en cas de succès, permet de contre-attaquer en appliquant un bonus de +75. Pour exécuter Lycorys, le personnage doit avoir accès à deux intensités de feu minimum.

DEX 7 FOR 7 VOL 7

Effets : Parade +75, Contre-attaque +75.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Conditions élémentaires (*Intensité simple Feu*).

Type : Action (Attaque).

LYCORYS KORENE, PLONGER DANS L'OBSCURITÉ

Niveau : 2 DI : 60

Lycorys Korene fonctionne exactement comme Lycorys, sauf qu'elle augmente l'Esquive du personnage au lieu de sa Parade.

DEX 7 FOR 7 VOL 7

Effets : Esquive +75, Contre-attaque +75.

Avantages : Réduction de Ki 3.

Désavantages : Conditions élémentaires (*Intensité simple Feu*).

Type : Action (Attaque).

PHÉNIX OBSCUR

Niveau : 3 DI : 90

Le combattant absorbe en soi tout le feu qui l'entoure et le fait exploser, créant ainsi une gigantesque masse de flammes noires en forme de Phénix. Quelques instants plus tard, il se lance sur ses ennemis, anéantissant tout sur son passage avec ses ailes de feu obscur.

Phénix Obscur attaque à une distance de 250 mètres en suivant les règles de Projection et de Sillage de destruction, augmentant en plus de 150 points la compétence d'Attaque. Mais l'énergie requise par le combattant pour utiliser cette technique n'est pas facile à maîtriser : elle consume une partie de sa vie (il perd temporairement 50 PV) et se capacités en souffrent momentanément (il applique un malus de -75 à toutes les actions). Pour exécuter Phénix Obscur, le personnage doit avoir accès à huit intensités de feu minimum.

DEX 15 FOR 15 VOL 15

Effets : Attaque +150, Attaque à distance 250 mètres (*Projection, Sillage de destruction*).

Avantages : Réduction de Ki 5.

Désavantages : Conditions élémentaires (*Intensité majeure Feu*), Sacrifice -50 PV, Malus à toutes les actions -75.

Type : Action (Attaque).

HÉRITAGE DE SALOMON

Les techniques qui constituent la Voie connue sous le nom d'Héritage furent composées durant la période de plus grande splendeur de l'Empire de Salomon. On dit que toutes les informations et les principes de ses attaques étaient recueillis dans les nanomachines qui couraient dans le sang des Hauts Sénateurs, leur permettant de les activer de manière inconsciente. Il suffit ainsi de transmettre du Ki dans les nanomachines pour que celles-ci agissent d'elles-mêmes de façon appropriée. La caractéristique la plus inhabituelle de ces techniques est peut-être qu'elles agissent de manière totalement indépendante des capacités de combat du personnage : ce sont les nanomachines qui, en suivant leur programme d'origine, déclenchent les différents effets. Même quelqu'un n'ayant pas la moindre notion de lutte pourrait s'en servir à la bataille de façon vraiment efficace.

Nb. de techniques : 9 DI Total : 575

PROTOCOLE DÉFENSIF DT-01 : ÉCRAN

Niveau : 1 DI : 50

En regroupant l'énergie spirituelle du combattant, les nanomachines dressent un écran d'énergie composé de combinaisons de chiffres et de termes de programmation. Le Protocole Défensif DT-01 rend le personnage capable de se défendre de toutes les attaques subies pendant un round avec un bouclier d'énergie de 400 points de résistance qui se régénère au rythme de 100 points par round. Le bouclier n'utilise pas la compétence du guerrier, mais une défense prédéterminée de 180 points. Cette technique peut être maintenue en payant 7 points de Ki par round.

DEX 8 (Maint.2) AGI 8 (Maint.2) POU 11 (Maint.3)

Effets : Défense prédéterminée 180, Bouclier d'énergie 400 (*Régénération 100*), Maintenu.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Condition (*Sang Ancien*).

Type : Round (Défense).

PROTOCOLE RÉACTIF AC-01 : EXALTATION

Niveau : 1 DI : 25

En utilisant l'énergie du combattant, les nanomachines provoquent une forte décharge électrique qui stimule ses muscles et ses terminaisons nerveuses, le faisant réagir même dans les moments les plus invraisemblables. Cette technique permet au personnage qui l'utilise de récupérer l'action dans un round où il l'aurait perdue.

DEX 4 AGI 4 POU 4

Effets : Récupérer Action.

Avantages : Réduction de Ki 1

Désavantages : Condition (*Sang Ancien*).

Type : Action (Variable).

FROSTKOLIER

Frostkolier est le nom que reçoivent les techniques de combat développées par les guerriers d'élite du bourg d'Annar, au Haufman. Elles furent développées à partir des enseignements dispensés par un Kami sous sa forme mortelle qui voyagea il y a plus de deux siècles au Pic du Monde. Ses principes sont basés sur la maîtrise de la glace et des basses températures et elles sont considérées comme quelques-unes des meilleures techniques de combat de Gaïa.

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 225

FROSTLINDER

Niveau : 1 **DI :** 35

En transmettant du froid vers son arme, le Frostkolier provoque sur elle l'accumulation de dizaines d'éclats de glace. Il effectue ensuite une foule de coupures sèches, ce qui fait que des centaines de fragments glacés giclent vers son adversaire en volées continues. Cette technique offre la capacité de lancer quatre Attaques à distance contre un adversaire ne se trouvant pas à plus de 20 mètres de distance. S'il le désire, le personnage peut diriger chaque impact contre un ennemi différent.

DEX 9 CON 9 POU 9

Effets : Attaque à distance 20 mètres, Attaques supplémentaires +3.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Type : Action (Attaque)

FROSTVALAR

Niveau : 1 **DI :** 25

Le Frostkolier entoure son arme d'une aura glacée qui congèle tout ce qu'elle touche. De plus, sa surface devient réfléchissante, ce qui lui permet de s'en servir pour frapper les décharges surnaturelles et les renvoyer à leur lanceur. Frostvalar offre à l'arme de l'utilisateur les propriétés d'une Attaque Élémentaire de Froid, en suivant aussi les règles de Choc Physiques dans le cas où on l'emploierait pour intercepter une décharge surnaturelle. Cette technique peut être maintenue en payant 2 points de Ki par round.

DEX 3 CON 3 (Maint.1) POU 3 (Maint.1)

Effets : Choc physique, Attaque élémentaire (Froid), Maintenu.

Avantages : Réduction de Ki 2.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Type : Round (Attaque)

KOLINGER

Niveau : 2 **DI :** 45

En solidifiant son aura, le personnage crée une grande quantité de glace autour de lui, avec laquelle il forme une armure de cristal. Kolinger offre au personnage un IP de 6 contre tout type d'attaque et peut être maintenue en payant 3 points de Ki par round.

CON 7 (Maint.2) POU 7 (Maint.1)

Effets : Armure 6, Maintenu.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Type : Round (Défense)

ARNBJORG

Niveau : 2 **DI :** 45

Lorsqu'il arrête un coup avec cette technique, le Frostkolier projette une image de lui-même en se servant de la force offensive de l'adversaire. Cette forme, entourée d'étoiles de glace, frappe et se désintègre en petits fragments après avoir lancé l'attaque.

Arnbjorg augmente de 50 points la Parade du personnage et lui permet d'effectuer une contre-attaque en suivant les règles d'Attaque Indirecte. Le contre est une attaque supplémentaire : il est possible de l'effectuer même si le personnage a déjà attaqué durant ce round ou d'attaquer après.

DEX 11 CON 11 POU 11

Effets : Parade +50, Contre-attaque +50, Attaque indirecte Nv 2, Attaque supplémentaire limitée.

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Type : Action (Contre-attaque)

GUNNHILDUR

Niveau : 3 **DI :** 75

En exécutant cette technique dévastatrice, le Frostkolier étend son aura gelée autour de son adversaire, créant des dizaines de miroirs de glace qui l'entourent de partout. À ce moment-là, il fusionne avec eux et commence à voler d'un endroit à un autre, attaquant son ennemi de toutes parts.

Cette technique offre au personnage la capacité de lancer onze attaques continues contre son adversaire.

DEX 13 CON 13 POU 13

Effets : Attaques supplémentaires limitées +10 (Attaque continue).

Avantages : Réduction de Ki 1.

Désavantages : Lien élémentaire (Eau).

Type : Action (Attaque)



ANIMA

LE CHANT DES ANGES DÉCHUS

Nb. de techniques : 5 **DI Total :** 495

Parmi toutes les techniques de combat qui existent encore, les cinq qui composent ce que l'on appelle « Le Chant des Anges » est probablement la plus puissante et la plus complexe de toutes. On ignore autant sa provenance que s'il reste de nos jours quelqu'un ayant la capacité et les connaissances nécessaires à leur utilisation, mais on dit que leur pouvoir est tel que, grâce à elles, il est même possible de tuer un dieu.

DEDISCO DEUS CRUX, LA CROIX DU DIEU OUBLIÉ

Niveau : 1 **DI :** 50

Même la première et la plus basique de ces techniques possède un vaste pouvoir. Lorsqu'il s'en sert, le personnage utilise son Ki pour entrer en contact durant quelques instants avec une force primitive et oubliée. En se laissant porter par elles, il se lance contre son ennemi et le traverse avec son arme. Peu après, deux lignes d'énergie pure surgissent du corps de son adversaire, formant une énorme croix qui le divise puis le fait disparaître.

Le personnage lance deux attaques en utilisant cette technique et applique aux deux un bonus de +100 à sa compétence.

AGI 7 DEX 8 POU 8 VOL 7

Effets : Attaque +100, Attaque supplémentaire +1.

Type : Action (Attaque).

SHERAPHIM IANUA, LA PORTE DU SÉRAPHIN

Niveau : 1 **DI :** 40

Cette technique enveloppe le combattant de quatre ailes de lumière obscure qui le protègent de tout type d'attaque. Les ailes interfèrent à chaque fois qu'il va être frappé, arrêtant automatiquement les impacts dirigés contre lui tandis qu'elles s'ouvrent dans son dos.

La Porte du Séraphin augmente l'Esquive du personnage de +40 contre toutes les agressions subies, ce qui lui permet d'ignorer à chaque round les malus pour défense supplémentaire contre les quatre premières attaques. Cette technique peut être maintenue en payant huit points de Ki par round.

AGI 8 (Maint.3) DEX 9 (Maint.3) POU 7 (Maint.2) VOL 7 (Maint.1)

Effets : Esquive complète +40, Défenses supplémentaires 3, Maintenu.

Type : Round (Défense).

ANGELUS ULTIMA, LE DERNIER ANGE

Niveau : 2 DI : 100

Cette technique transforme l'arme de son utilisateur en une énorme aile crépitant d'énergie surnaturelle (dans le cas où le combattant ne se sert pas d'armes, elle surgit tout simplement dans son dos) et il la laisse tomber par terre, détruisant tout sur son passage.

Angelus Ultima permet au personnage de lancer une attaque à distance d'un kilomètre de portée avec une zone de 50 mètres de rayon sur tout son parcours, en appliquant un bonus de +150 en Attaque.

AGI 14 DEX 14 POU 15 VOL 15

Effets : Attaque +150, Attaque à distance 1 kilomètre (Sillage de destruction), Attaque de zone 50 mètres.

Désavantages : Prédéterminée.

Type : Action (Attaque).

QUESTUS RESEDI MUNDUS,

LES LAMENTATIONS DU MONDE RESTÉ EN ARRIÈRE

Niveau : 2 DI : 100

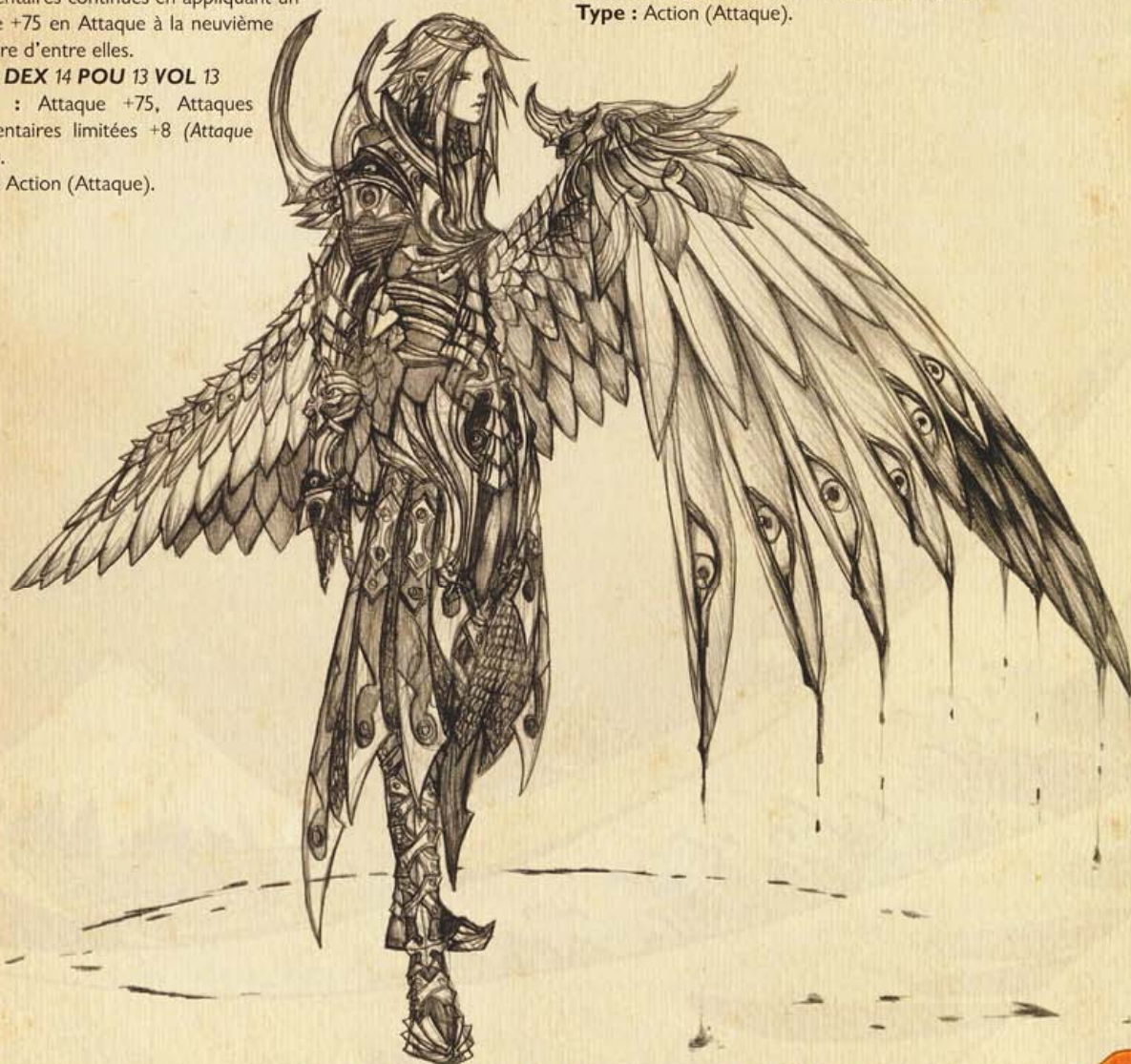
Lorsque l'on utilise Questus Resedi Mundus, tout s'arrête pendant un instant et s'obscurcit entièrement, à la seule exception du combattant et des cibles qu'il a désignées. Immédiatement après, l'attaquant se lance sur ses ennemis, disparaissant après chaque estocade : peu importe ce que fait le défenseur, lorsqu'il contre-attaque il ne peut qu'atteindre des ombres immatérielles. Finalement, entouré d'ailes, le combattant se matérialise dans les airs et accumule le pouvoir qu'il lui reste pour tomber en piqué, en effectuant un coup final dévastateur qui brise l'obscurité, cette dernière retombant autour de lui comme du verre brisé.

Cette technique permet au combattant de lancer huit attaques supplémentaires continues en appliquant un bonus de +75 en Attaque à la neuvième et dernière d'entre elles.

AGI 14 DEX 14 POU 13 VOL 13

Effets : Attaque +75, Attaques supplémentaires limitées +8 (Attaque Continue).

Type : Action (Attaque).



DELEVI DEUS ANIMA,

EXTERMINATEUR DE L'ÂME DES DIEUX

Niveau : 3 DI : 200

Delevi Deus Anima, L'Exterminateur de l'Âme des Dieux, est probablement la technique la plus puissante et la plus destructive jamais créée. Son terrifiant pouvoir ravage absolument tout, dévastant le monde sur son passage sans laisser la moindre trace d'existence derrière lui. On dit que les capacités de cette attaque sont telles que, en cas de perte de contrôle, il serait même possible qu'elle engloutisse des planètes entières. Lorsqu'on l'active, le pouvoir qui jaillit du combattant se manifeste sous la forme de 4 immenses ailes de lumière, si grandes que l'on peut les voir dépasser de la planète au-delà de la stratosphère. Chacune d'entre elles, dotée d'un pouvoir sans égal, défait tout ce qu'elle touche à des kilomètres de distance, enveloppant tout de lumière et de vide éternel. Quand c'est fini, elle laisse derrière elle que des plumes qui tombent lentement du firmament comme s'il s'agissait de larmes du ciel.

Delevi Deus Anima lance une attaque indirecte d'Énergie surnaturelle dans une zone de 5 kilomètres de rayon autour du personnage en ajoutant +200 en Attaque. Au lieu d'employer les dégâts de l'arme de l'usager, elle a pour base le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, quantité qui doit ensuite être multipliée par trois. Il n'y a pas d'armure possible contre ce type d'attaque : toutes sont automatiquement ignorées. Après l'avoir lancée, le personnage doit attendre une minute entière avant de pouvoir se servir à nouveau de pouvoirs du Ki.

AGI 26 DEX 28 POU 30 VOL 29

Effets : Attaque +200, Attaque de zone 5 kilomètres, Multiplication des dégâts x3, Attaque surnaturelle, Attaque indirecte Nv. 3, Sans armure.

Désavantages : Prédéterminée, Surcharge 20.

Type : Action (Attaque).

橋邊送客溪風冷
戶外對僧山月白
舊林少壯時
君去我歸
於世一
般事
是
畫
筆
時
年
畫
士
吳
昌
碩
書

APPENDICE

NOUVELLES ARMES ET ARMURES

*L'arme ne rend pas le guerrier plus guerrier
que ne le fait son courage...
Mais ça aide beaucoup.*

Erick Sterki

Voici une liste de nouvelles armes et armures qui sont à la disposition des personnages. Contrairement à celles exposées dans le **Chapitre 7** (et même si beaucoup sont invraisemblables), toutes sont réelles et ont été utilisées à un quelconque moment de l'histoire.

Épées

Bokutô : katana en bois généralement utilisé lors des entraînements. Un personnage sachant se servir d'un katana n'a aucun malus à sa compétence lorsqu'il brandit un bokutô.

Braquemart : épée droite et lourde à un seul tranchant qui s'élargit au bout de la lame.

Claymore : épée de grande taille, équilibrée pour son utilisation à deux mains seulement. Elle mesure entre 120 et 140 centimètres, bien que sa taille soit d'habitude légèrement inférieure à celle d'une épée bâtarde. Sa caractéristique la plus particulière est sa garde en forme de triangle qui lui donne une défense solide.

Épée à une main et demie : épée à la garde et au quillon plus grand que la normale, dont la lame mesure un mètre environ. On l'utilise de manière similaire à une lance, car avec une main on la tient par le pommeau et de l'autre par une partie non aiguisée de la lame.

Falcata : épée courte et courbe à un seul fil qui s'élargit au bout. Elle possède une considérable résistance et capacité à couper grâce à son contrepoids, bien que cela la rende également bien plus lourde qu'une autre épée de même dimension. Son utilisation ressemble plus à celle d'une hache qu'à celle d'une épée.

Grosse Messer : utilisée aussi bien par les soldats que par les civils, cette arme excellente est une version spécialisée de l'épée bâtarde conçue pour causer des coupures. Avec un seul fil et une pointe légèrement plus lourde, elle est considérée comme l'une des meilleures armes tranchantes.

Katzbalger : épée droite avec une garde en forme de S, conçue pour être très facile à dégainer. Elle est utilisée par les archers et les piquiers en dernier recours, lorsque leurs ennemis sont si près que les arcs et les piques perdent leur efficacité. De par sa conception, le katzbalger est extrêmement facile à tirer de son fourreau et, de ce fait, le personnage n'applique qu'un malus de -15 à sa compétence lorsqu'il dégage.

Koncerz : le koncerz est une arme généralement utilisée à cheval. Sa poignée ressemble à celle d'un sabre, mais elle possède une lame d'un mètre et demi qui permet de porter des estocades depuis la monture à une distance considérable. Bien que son concept soit celui d'une épée, elle suit les règles des armes d'hast lorsqu'elle est employée en combinaison avec une monture. Grâce à sa taille, elle peut attaquer plusieurs ennemis comme s'il s'agissait d'une Grande arme.

Kriss : épée courte à la lame sinueuse.

Ninjato : épée courte orientale avec une lame droite ne mesurant généralement pas plus d'un mètre.

Ram Dao : épée lourde de grande taille avec une lame très large se terminant en D.

Scramasax : épée courte sans garde à un seul tranchant extrêmement aiguisé.

Shang Gou, Épées-crochet jumelles : ces armes exotiques, également appelées épées-crochet, ont pour principale fonction de désarmer l'adversaire et de l'immobiliser. De par leur conception unique, si on les utilise par paires, elles peuvent s'accrocher l'une à l'autre par la pointe afin d'accroître leur portée. Employées de cette manière, le personnage qui les brandit perd son attaque de main supplémentaire mais peut en revanche effectuer la manœuvre d'Attaque de zone comme s'il se servait d'une Grande arme en appliquant seulement un malus de -40 à sa compétence.

Spatha : évolution du gladius, de taille supérieure. Elle pourrait à plus d'un titre être considérée comme une version archaïque de l'épée longue.

Urumi : cette arme étrange, à la poignée d'épée et à la lame composée de longues tiges de métal flexible peut être employée comme un fouet afin de causer de douloureuses coupures à l'adversaire. Son maniement demande une grande maîtrise, car il est très facile de se blesser soi-même avec. Son étrange conception fait qu'il est extrêmement difficile de se défendre de ses attaques. Tout adversaire tentant de la parer et de l'esquiver applique le malus de projectile lancé à sa défense.

Wakizashi : ressemblant à un tanto par la taille et la conception, le wakizashi est une arme toujours employée comme complément d'un katana, habituellement avec la main gauche.

Poignards

Cinquedea : poignard extrêmement grand, avec une lame très large qui commence à la garde et s'achève en pointe. Surnommée « cinq doigts » à cause de sa taille, elle est surtout utilisée par les civils sur les territoires où le port de l'épée est interdit.

Dirk : de forme triangulaire, cette arme est utilisée de façon similaire à un pic à glace.

Hu Die Dao (couteau papillon) : ces couteaux, généralement utilisés par paire, sont conçus pour être cachés facilement sous les vêtements orientaux (normalement dans les larges manches). Les doigts sont protégés par une garde résistante que l'on utilise pour porter des coups puissants, à la manière d'un poing américain. Ils possèdent également un crochet à l'arrière de la garde qui permet d'attraper l'arme de l'adversaire et de le désarmer facilement.

Kerambit : le kerambit est caractérisé par sa forme en lune à double tranchant courbe. Il possède dans la partie inférieure du pommeau un orifice permettant d'y introduire l'index afin de mieux le tenir. Comme il laisse le poing libre et permet d'ouvrir et de refermer la main, c'est une arme parfaite pour être combinée à des attaques physiques ou à des arts martiaux. Un personnage utilisant un kerambit est très difficile à désarmer ; il applique un +2 aux tests de caractéristiques pour éviter de perdre l'arme.

Kukri : couteau à la lame légèrement en angle qui mesure environ 30 centimètres.

Kunai : arme de jet semblable à un poignard, quoique de plus grande taille. Elle possède généralement des boucles sur la poignée pour mieux la tenir.

Kyoketsu-shogi : peut servir autant comme une arme que comme un instrument servant à l'infiltration. Il se compose d'une lame à double tranchant avec un crochet à la base de celle-ci (appelé kyoketsu), d'une corde accrochée à la lame avec au bout un anneau ou un contrepoids. La lame sert comme arme alors que le crochet peut indifféremment servir à escalader, à tailler ou à piquer. Le contrepoids peut être utilisé pour asséner des coups, l'anneau pour lier des objets au Kyoketsu-shogi. La corde peut aussi servir à attraper un adversaire (force 7) bien qu'elle ne soit pas très résistante.

Lujiaodao : arme double composée de deux lames en croissant de lune. Son utilisateur tient l'arme par le centre, qui est protégé par l'une des deux lames, et désarme les adversaires en coinçant leur arme entre elles.

TABLEAU 28 : NOUVELLES ARMES

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Atlatl		-5 (cf.)	5			Projectile	Cf.	8	-4	10
Bardiche	50	-15	6	TRA	CON	Hast	Deux mains	12	4	20
Bâton de Combat	25	+15	5	CON		Hast		10	-1	15
Bec-de-corbin	50	-10	6	PER	CON	Hast / Masse	Deux mains	12	2	20
Brandistock	40 (30)	+0	6	PER	CON	Hast	Deux mains, Cf.	9	3	25
Braquemart	60	-10	7	TRA		Épée		15	4	20
Chui	40	+5	6	CON		Masse		13	3	15
Cinquedea	35	+0	4	PER	TRA	Arme Courte	Précise	12	0	20
Claymore	65	-20	7	TRA	CON	Épée à 2 mains	Deux mains	16	5	25
Dirk	35	+15	5	PER		Arme Courte	Précise	10	-2	15
Falcata	60	-10	7	TRA		Épée / Hache		12	5	20
Glavius	40	+0	6/7	PER	TRA	Hast	Une ou deux mains	12	1	20
Goedendag	35	+5	4/6	PER	CON	Hast	Une ou deux mains, Cf.	10	2	20
Grosse Messer	75	-30	6/9	TRA		Épée à 2 mains	Deux mains	12	3	20
Guandao	65	-20	7/11	TRA	PER	Hast	Deux mains	13	3	20
Hu Die Dao	30	+15	5	TRA	CON	Arme Courte	Précise, Cf.	10	-2	20
Katzbalger	45	+10	5	TRA		Arme Courte	Cf.	13	2	20
Kerambit	25	+20	4	TRA		Arme Courte	Précise, Cf.	10	-2	15
Koncerz	60	-30	8	PER		Épée	Cf.	9	2	20
Kukri	35	+10	6	TRA		Arme Courte		12	3	20
Liu Xing Chui	30	+15	5	CON		Corde	Deux mains, Immobilisation (Force 8), Complexe	8	1	15
Lujiaodao	25	+20	5	TRA		Arme Courte	Piège-arme	12	5	15
Masse Barra	50	+0	6/7	CON		Masse	Une ou deux mains	14	4	20
Montante	80	-50	8/11	PER	TRA	Épée à 2 mains	Deux mains	18	5	25
Pata	40	+15	6	TRA	PER	Arme Courte	Précise	13	2	20
Pique	60	-30 (+20)	6	PER		Hast	Deux mains, Cf.	12	4	15
Pudao	40	-5	6/7	TRA	CON	Hast	Une ou deux mains	12	2	20
Scramasax	45	+0	5	TRA	PER	Arme Courte		14	4	20
Shang Gou	40	+5	5	TRA		Épée	Complexe, Piège-arme, Cf.	12	1	20
Spatha	45	+5	6	PER	TRA	Épée		14	3	20
Urumi	25	+15	4	TRA		Corde	Complexe, Cf.	7	-3	15
Valaska	40	+0	5/8	TRA	CON	Hast / Hache	Une ou deux mains	11	2	20

Pata : semblable à une épée courte, mais avec la particularité d'être intégrée directement dans un gantelet, cette arme est une évolution du katar dont la lame peut mesurer jusqu'à 60 centimètres.

Lances et Hallebardes

Bardiche : à mi-chemin entre la hache et l'arme emmanchée, elle est caractérisée par sa lame semblable à celle d'une hache, fixée au bâton en deux points d'une manière qui permet d'introduire la main dans le creux et de l'utiliser comme garde à courte distance.

Glavius : lance composée d'un manche d'un mètre et d'une lame d'environ 75 centimètres qui s'utilise à courte et moyenne distance.

Brandistock : cette lance a pour particularité d'avoir une pointe rétractile qui se déplie lorsque l'on porte une estocade. Du fait de sa mécanique particulière, au moment où la pointe se déplie, les Dégâts de base passent à 40, bien qu'il faille ensuite deux rounds entiers pour la faire revenir à sa position d'origine. L'attribut de Dégâts (indiqué entre parenthèses dans son profil) est celui que possède l'arme tant que sa pointe est cachée, temps durant lequel son Mode principal devient CONTondant.

Bec-de-corbin : arme d'hast de deux mètres, en forme de pic et de marteau. On la décore généralement afin qu'elle ressemble au bec d'un animal. C'est une arme couramment utilisée par la garde de nombreux palais.



TABLEAU 29 : ARMES ORIENTALES

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Boku-to	25	+0	5/6	CON	-	Épée	Une ou deux mains, Cf.	8	-1	15
Jitte	20	+15	4	CON		Arme Courte	Piège-arme	13	2	20
Kama	40	+5	4	TRA	PER	Arme Courte		12	1	20
Kau Sin Ke	30	+0	6	CON		Corde	Complexe, Immobilisation (Force 8)	13	3	20
Kiseru	20	+15	4	CON		Masse		13	3	20
Kris	30	+15	4	PER	TRA	Arme Courte	Précise	11	1	20
Kumade	35	-10	4	PER		Hast	Cf.	13	2	25
Kyoketsu-shogui	25	+10	4	PER		Courte / Corde	Immobilisation (Force 7), Cf.	9	-3	20
Lajatang	40	-5	6	TRA		Hast	Complexe, Deux mains, Cf.	13	3	25
Nagimaki	40	+10	6	TRA		Hast	Deux mains	12	2	20
Naginata	55	-10	6/8	TRA	PER	Hast	Une ou deux mains	13	3	25
Ninja-to	45	+10	4	TRA	PER	Épée		12	1	25
Ram Dao	60	-20	7/9	TRA		Épée / Épée à 2 mains	Une ou deux mains	16	7	30
Sang Kauw	50	-10	6	TRA	PER	Hast	Cf.	10	2	25
Sode Garami	20	+0	5	CON		Hast	Deux mains, Immobilisation (Force 7), Cf.	13	2	20
Tetsubo	80	-50	8/10	CON		Masse	Une ou deux mains	13	4	30
Wakizasi	45	+0	4	TRA		Épée		11	3	40

Goedendag : ce simple bâton, armé d'une pointe en fer en forme de poinçon, est spécialement conçu pour transpercer les armures avec une surprenante efficacité.

Guandao : hallebarde orientale à grosse lame et avec une pointe à l'autre bout du manche. Elle est très lourde mais possède en revanche une grande portée.

Kumade : kama de plus grande taille, fixé à un bâton de deux mètres de long.

Lajatang : arme d'hast de deux mètres, avec deux lames en croissant de lune. De par son atterrissage, elle permet au personnage de lancer une attaque comme s'il tenait une arme de main supplémentaire, quoiqu'en appliquant uniquement un malus de -10 à sa compétence de combat.

Nagimaki : version plus petite d'une naginata, avec une poignée d'à peine plus d'un mètre.

Naginata : hallebarde orientale avec une lame de plus grande taille.

Pique : semblable à une lance, la pique est une arme de plus grande longueur (elle mesure entre 3 et 6 mètres). Cette arme offre une défense exceptionnelle aux formations militaires. Du fait de son mode d'emploi, elle a deux vitesses différentes, selon que l'ennemi se trouve ou non à distance de corps à corps. Quand celui qui la brandit affronte un ennemi qui n'est pas encore proche de lui ou le charge, la pique emploie l'attribut d'Initiative qui est entre parenthèses dans son profil.

Pudao : arme orientale d'infanterie, adaptée à l'usage de plusieurs arts martiaux. Elle est pourvue d'un manche court et se termine par une lame à un seul tranchant.

Sang Kauw : curieuse lance double, avec une poignée en forme de demi-lune au centre et un bouclier au milieu. Son maniement permet de bloquer des projectiles comme s'il s'agissait d'une rondache.

Sode Garami : arme d'hast de plus de deux mètres de long, conçue pour agresser les ennemis au moyen de sa tête pleine de crochets et de piquants. Si le personnage lance une attaque d'immobilisation contre un adversaire portant des vêtements susceptibles d'être attrapés et emmêlés, il peut appliquer un bonus allant jusqu'à +2 à la Force lors du test de caractéristique.



Haches et Contondantes

Bâton de combat : il s'agit d'un bâton, renforcé par un contrepoids dans la partie supérieure, qui peut être brandi efficacement comme une masse. Il est très couramment utilisé par les nobles, car il s'agit d'une arme à la fois discrète, raffinée et efficace.

Chui : masse orientale, se composant d'un bâton couronné d'une sphère de métal.

Jitte : matraque défensive en forme de L qui entrave très facilement les armes.

Kama : outil de combat en forme de faux, d'environ 50 centimètres de long. Il existe certaines variantes à lame rétractile qui permettent d'être portées cachées.

Kau Sin Ke : arme orientale composée d'une poignée et de plusieurs bâtons de métal reliés par des anneaux ou des chaînes. Grâce à la force rotative que lui donne son utilisateur, ses impacts sont d'une grande puissance, mais elle est très difficile à manier.

Kiseru (Pipe de combat) : comme son nom l'indique, il s'agit d'une pipe en métal renforcé d'un peu plus de 50 centimètres. On la tient par le bec et on frappe avec sa partie inférieure. Du fait de sa nature inhabituelle, c'est une arme extrêmement discrète.

Liu Xing Chui : également appelé « marteau météore », c'est une arme contondante très employée en association avec des Arts Martiaux. Il s'agit d'une corde reliée, à un bout ou au deux, à une sphère de métal continuellement en mouvement, prête à être lancée contre son adversaire.

Masse Barre : cette curieuse masse se compose de deux plaques transversales de métal, disposées en forme de croix.

Tetsubo : énorme masse hexagonale en métal, couverte de pointes ou de protubérances.

Valaska : hache légère avec un manche d'un mètre environ, couronnée d'un côté par une lame et de l'autre par un petit marteau.

TABLEAU 30 : ARMES DE TIR

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode I	Catégorie	Spécial	Cadence	Portée	Sol.	Frac.	Prés.
Arc à balles		-10	4		Projectile	Deux mains, Cf.	Recharger 1	40 m	6	-3	15
Pierre	20			CON	Munition				5	0	5
Balles	30			PER	Munition				6	1	10
Daikyu		-30	7		Projectile	Deux mains	Recharger 1	90 m	8	-2	20
Flèche légère	30			PER	Munition	Munition pour les Daikyu, Cf.			3	0	20
Flèche	40			PER	Munition	Munition pour les Daikyu, Cf.			4	1	20
Flèche perce-armure	30			PER	Munition	Munition pour les Daikyu, Cf.			3	0	20
Uchi-ne	25	+10	4	PER	Hast	Laçable	100	30 m	10	-3	20
Kunai	25	+20	4	PER	Arme courte	Laçable	40	20 m	10	2	15

De jet et Projectiles

Arc à balles : arc court associé à une fronde, capable de lancer des cailloux ou des balles au lieu de flèches. De par la nature de son utilisation, le personnage accroît sa force de base de deux points pour calculer les dégâts causés par les tirs.

Atlatl : l'atlatl, également connu sous le nom de propulseur ou woomera, est un outil archaïque utilisé avec le javelot et fournissant à ce dernier une plus grande force de lancer et plus de portée. Il s'agit généralement d'une plateforme de bois flexible, avec deux trous percés au bout afin d'y introduire l'index et le majeur. Bien que n'étant pas une arme en tant que tel, elle augmente la Force de son utilisateur de deux points lorsqu'il s'en sert en association avec un javelot, mais demande un round entier de préparation pour en recharger un autre et ôte 5 points à l'Initiative du javelot.

Daikyu : arc long composite de grande taille qui demande beaucoup d'espace pour être employé.

Uchi-ne : version orientale du javelot, quoique plus courte et plus lourde.

TABLEAU 31 : INDICES DE PROTECTION

Nom	TRA	CON	PÉN	CHA	ÉLE	FRO	ÉNE
Bandes	3	1	1	0	2	2	0
Brigantine	3	2	3	1	0	1	0
Keiko	3	2	2	2	0	1	0
Kozan-do	3	1	1	2	0	1	0
O-Yoroi	3	2	3	2	2	2	0
Pourpoint	2	1	2	0	2	2	0
Segmentata	4	3	3	2	0	2	0
Tanko	4	2	3	1	0	1	0

TABLEAU 32 : NOUVELLES ARMURES

Nombre	Port requis	Malus inhérent	Restriction de Mouvement	Solidité	Présence	Localisation	Classe
Bandes	20	-10	0	12	25	Chemise	Souple
Brigantine	25	-10	0	12	25	Chemise	Souple
Keiko	30	-10	0	14	25	Complète	Rigide
Kozan-do	25	-10	0	13	25	Chemise	Souple
O-Yoroi	30	-10	1	15	30	Complète	Rigide
Pourpoint	10	-10	0	11	25	Chemise	Souple
Segmentata	30	-15	0	13	25	Chemise	Rigide
Tanko	35	-15	1	14	25	Chemise	Rigide

Armures

Bandes : comme son nom l'indique, cette armure est faite de bandes de cuir rectangulaires, cousues entre elles en forme de camisole.

Brigantine : armure composée d'une camisole, normalement en cuir, avec de petites et fines lames de métal oblongues, bordées à l'intérieur de l'armure.

Keiko : également appelée Kake-yoroi, cette armure est une version plus légère et maniable de la Tanko, généralement préparée pour la cavalerie.

Kozan-do : armure lourde orientale, composée de petits triangles ou carrés de métal, relié au moyen de lacets de cuir ou de coton.

Lorica Segmentata : armure composée de bandes métalliques sur le torse, le cou et les épaules, reliées entre elles par des charnières et des courroies de cuir.

O-Yoroi : elle est considérée comme l'armure lourde samouraï par excellence. Ses épaules sont protégées par deux gardes rectangulaires et la partie inférieure par quatre basques en formes de trapèze, reliés à la cuirasse par un inextricable réseau de cordes et de lacets.

Pourpoint : version renforcée de l'armure matelassée, préparée pour être employée sans couches supplémentaires.

Tanko : armure orientale faite à base de larges plaques de métal flexibles.



INDEX

A

A'arab Zarqa 123
 Absorption d'énergie 18
 Absorption de Ki 62
 Accroissement supérieur 19
 Accumulation de Ki **6, 17**
 Accumulation **63, 16, 17, 23, 79, 91, 106**
 Action (Type d'Effets) 46
 Action supplémentaire 55
 Aeon **74, 75, 76, 77, 79, 81, 93, 106**
 Aeternum 120
 Affinité élémentaire 74
 Agnitum, Œil Absolu 85
 Aikido **30, 38, 41, 43**
 Ajna 122
 Anahata 122
 Angelus Ultima 131
 Anima 130
 Annulation de Ki 23
 Annulation de Ki majeure 23
 Annulation de liens 24
 Annulation de magie 23
 Annulation de magie majeure 24
 Annulation de matrices 24
 Annulation de matrices majeure 24
 Appel Infernal 123
 Aquarius 103
 Arashido, Le Chemin des Tempêtes 114
 Arbre de Techniques **44, 70**
 Arc à balles **135**
 Aries 95
 Armageddon 118
 Armes physiques de Ki 61
 Armes impossibles 95
 Armure 11, 17, 42, 58, **59**
 Armure d'énergie arcane 17
 Armure d'énergie majeure 17
 Armure de Vide **22, 23**
 Arnbjorg 130
 Ars Magnus 84
 Arts Martiaux **6, 15, 28, 43, 84,**
Asakusen 38, 39
 Ashuriam, Assaut Dimensionnel 84
 Atlatl 135
 Attaque (Type d'Effets) 46
 Attaque à distance **56, 85, 96, 98, 99, 100, 102,**
103, 104
 Attaque à distance réelle 56
 Attaque de secteur 56
 Attaque de secteur réelle 56
 Attaque élémentaire **17, 61**
 Attaque Finale 84
 Attaque indirecte 50
 Attaque pouvant toucher l'énergie 61
 Attaque prédéterminée 49
 Attaque spécialisée 70
 Attaque supplémentaire 33, 34, **53, 90, 104**
 Attaque supplémentaire limitée 54
 Attaque surnaturelle 62
 Augmentation des dégâts 52
 Augmentation des dégâts réelle 53
 Aura **5, 6, 7, 23**
 Aura de combat **19, 20**
 Aura de camouflage 18
 Aura de vide 25
 Ayin Apholion 76

B

Bandes 135
 Bardiche 133
 Barrel Shot 120
 Barrière de dégâts 10, 18, 42, 64, 76, 92
 Basilic 80
 Bâton de combat 43, **134**
 Bec de Corbin 132
 Berserker 82
 Bhakti 122
 Boreas 75
 Boku-toh 132
 Bouclier d'énergie 64
 Bouclier physique 18
 Bounce Shot 121
 Boxe **32, 42, 43**
 Braquemart 43, 132
 Brandistock 133
 Brigantine 135
 Bullet Time 121

C

Camoufler attaque 50
 Cancer 98
 Cancer Magister 99
 Capacité accrue 59
 Capoeira **32, 33, 40, 43**
 Capricornus 103
 Cécité **9, 13, 65, 90, 98, 100**
 Cécité absolue **9, 90**
 Cécité partielle **9, 13, 97, 98, 100**
 Changement physique 20
 Changement supérieur 20
 Chaos Meister, Contrôle du Chaos 85
 Choc physique 63
 Chùl 43, **134**
 Cinquedeà 132
 Classe 6, 14, 29, 30, 37, 109
 Claymore 43, **132**
 Coma 65
 Compétence accrue 59
 Compétence d'attaque 49
 Compétence d'attaque complète 49
 Compétence de contre-attaque 49
 Compétences de perception 60
 Compétences essentielles 78, 92
 Complexe 70
 Complexité d'art martial **14, 15, 30**
 Conditions 71
 Conditions élémentaires 72
 Contre-attaque 30, 32, 33, 37, 38, 39, 49, 51, 57,
69, 91
 Contrôle 65
 Contrôle de l'âge 21
 Contrôle du Ki 14, 21
 Corps de vide 25
 Corruption Primaire 123
 Cosmos 118
 Critique 17, 27, 32, 39, 41, 55, **69**

D

Dadao 43, 132
 Daikyu 135
 Dedisco Deus Cruz 130
 Défense (Type d'Effets) 46
 Défense prédéterminée 51

Défense supplémentaire 12, 50, 51, 54, 69
 Défense spécialisée 71
 Dégâts accrus **17, 80, 101**
 Dégâts réduits 71
 Degré d'apprentissage 14
 Degré d'art martial 15
 Delevi Deus Anima 131
 Denkido 114
 Le Dernier Dragon 125
 Destruction d'armure 58
 Désavantages 44, 45, 47, **69**
 Développement Intérieur (DI) **5, 14, 17, 21, 30, 45,**
46, 82, 106, 110
 Dévoreur d'Existence 80
 Di Quiu 116
 Dies Irae 111
 Dirk 43, **132**
 Dissimulation du Ki 16, 18, 20, 85,
 Dos **9, 42, 70, 88**
 Double dégâts 65
 Douleur 65
 Douleur extrême 65
 Douryuzan 126
 Le Dragon **81, 93**
 Drain de Ki 65
 Drain de vida 65
 Dumah 40

E

Ego 117
 Eliodon, Transformation 92
 Emp 37, 43
 Empathie envers un élément **74, 75, 76**
 Enuth **41, 43**
 Épée à une main et demie 43, **132**
 Épuisement 70
 Érudition **9, 39, 41, 42, 77, 85, 90**
 Éruption Volcanique 127
 Esquive 51
 Esquive complète 51
 Esquive limitée 51
 Essence du vide 25
 États surnaturels 64
 Ether 112
 Etherial, Attaques Infinies 86
 L'Étreinte du Singe 124
 L'Éveil, Transformation 91
 Excès d'énergie 72
 Exellon 42
 Expello 120
 Exterminateur 72
 Extrusion de vide 25

F

Falcata 43, **132**
 Fascination 65
 Fatigue 7, 25, 54, 55, 70
 Festin de Sang 123
 Flanc **9, 36, 88**
 Forcer Techniques 19
 Forme de vide 25
 Fracasement accru 58
 Frostkoiler 130
 Frostlinder 130
 Frostvalar 130
 Fukuryuzan 125

G

Gardien 84
 Gemini 96
 Genmai 119
 Genus Locci 81
 Genzou no Sekai 119
 Glavius 133
 Godhand 42
 Goedendag 133
 Gozuryuzan 125
 Grandes Bêtes 77, **78**
 Pancrace **35**, 39, 40, 43
 Grosse Messer 43, **132**
 Guan Shi 116
 Guandao 43, **133**
 Guérison supérieure 18
 Gunhell 120
 Gunnhildur 130
 Gunslinger 120

H

Haima, Ombre de Sang 86
 Hakyokuken **41**, 43
 Hanja **41**, 43
 Héritage de la Lune 77
 Héritage de Salomon 128
 Héritage du Sang **74**, 82, 90
 Holst 77
 Horde Spectrale 112
 Hu Die Dao 43, **132**
 Hyosetsu Jigoku 111
 Hypnos Requiem 112

I

Illusion 65
 Illusion fantomatique 63, 65
 Illusion majeure 65
 Imitation de techniques 21, 78
 Immobilisation 63
 Immunité élémentaire, Feu 19
 Immunité élémentaire, Froid 19
 Immunité élémentaire, Électricité 29
 Impact **10**, 11, 67
 Impact Météoritique 127
 Inconscience 65
 Infinium, Fluctuation de l'Espace 88
 Initiative 12, 55
 Initiative accrue 55
 Intangibilité 67
 Interruption 67

J

Jin Shu 116
 Jitte 43, **134**
 Jocaste 128

K

Kagami (Technique) 111
 Kagami no Kakera 111
 Kagami, Arbre de Technique 119
 Kagutsuchi 75
 Kama 434
 Kami 75, 77, **81**, 107
 Kardad **35**, 42, 43
 Katzbalger 132
 Kau Sin Ke 43, 134
 Kawarimi 119
 Kazedo 114
 Keiko 135
 Kerambit 43, **132**

Kiseru (Pipe de combat) 134
 Kivi 84
 Kolinger 130
 Koncerz 132
 Kouryuu 126
 Kozan-do 135
 Kris 43, **132**
 Kuan **36**, 37, 41, 43
 Kukri 43, **132**
 Kumade 134
 Kunai 43, **132**
 Kung Fu **30**, 31, 38, 39, 40, 43
 Kuon Teikoku 30, 38, 79
 Kyrie Eleison 111

L

La Griffe du Tigre 124
 La Grue Blanche 124
 La Gueule du Loup 124
 La Serre de l'Aigle 124
 Lajatang 43, **134**
 Lama **34**, 39, 43
 Lama Tsu 39
 La Main du Purgatoire 123
 La Morsure du Serpent 124
 La Rose du Sang 113
 La Semence du Mal 123
 La Tige 113
 La Voie de Meizo 125
 Le Dernier Cauchemar 113
 Le Pétale 113
 L'Illusion de la Mante religieuse 124
 L'Ombre de la Mort 112
 Leo 99
 Les Épines 113
 Les Feuilles 113
 Les Sceaux du Dragon, Transformation 93
 Libera Me 110
 Libra 100
 Liée à une arme 70
 Lien élémentaire 70
 Limite 17, **27**
 Liu Xing Chui 43, **134**
 Lorica Segmentata 135
 Luctus 117
 Lujiaodao 43, **132**
 Lycorys Korene 128
 Lycorys 128

M

Maboroshi 119
 Maelstrom 126
 Magnitude 21
 Magnitude arcane 21
 Magnum, Libération de Pouvoir 87
 Magus Abstengo 119
 Maître des Catastrophes 126
 Maîtrise physique 20
 Malla-Yuddha 33, 43
 Malus à toutes les actions 72
 Malus à toutes les actions majeur 65
 Malus à toutes les actions mineur 65
 Manipura 122
 Manœuvre Spéciale 84
 Manœuvres de combat **12**, 13, 49, 50
 Manœuvres de combat et visée 49
 Manœuvres de combat et visée réelles 50
 Marque 68
 Marque Spectrale 112
 Martyr Éternel 123
 Masse Barre 134
 Matrix, Division Existentielle 88
 Melkaiah 39, 43

Mille Pétales de Rose 113
 Mirage 63
 Mixte (Type d'Effets) 46
 Moai Thai **32**, 41, 42, 43
 Module de Style 26
 Mort 65
 Mouvement 9, 25, 55, 59, 88, 92
 Mouvement accru 59
 Mouvement de masses 17, 88
 Mouvement de vide 25
 Muladhara 122
 Multiplication des corps **20**, 21, 88
 Multiplicateur aux dégâts 53
 Multiplicateur aux dégâts réel 53
 Mundus, Contrôle de l'Environnement 88
 Mushin **40**, 43

N

Nagimaki 134
 Naginata 43, **134**
 Necis 120
 Némésis 4, 5, 16, **21**
 Nifleheim 76
 Ninja-to 132
 Nirvana 122
 Noht 23
 Non détection **25**, 64
 Null Tempos 85, **86**

O

Obitus 117
 Obscuritas 117
 Oculus 117
 Onibi 119
 Ophilucos 104
 Ormus 110
 Orochi 74, 75, **79**
 Ouverture Spatiale 118
 O-Yoroi 135

P

Pankration **31**, 39, 40, 43
 Parade 50
 Parade complète 50
 Parada de secteur 57
 Parade limitée 50
 Paralysie Complète 9
 Paralysie partielle **9**, 42
 Paralysie totale 65, **66**
 Le Passage de la Veille 112
 Pata 43, **132**
 La Patte du Chat 124
 Patrocinium 120
 Perception étendue 11
 Perfect Shot 121
 Perte de l'arme 72
 Peur 65
 Phandemonium 76
 Phénix Obscur 128
 Pica 134
 Piscis 104
 Points de ki 4, 5, **6**, 16
 Le Portail Obscur 118
 Portée accrue 17, 99
 Pouvoirs de Créature 78, 92
 Pouvoir Physique, Transformation 92
 Pouvoirs du Ki **4**, 16, 17
 Prédétermination 72
 Préparation 72
 Prévision 55
 Protocole Défensif DT-01 128
 Protocole Défensif DT-02 129



Protocole Défensif final DT-03 129
 Protocole de Recherche SC-02 129
 Protocole Offensif AT-01 129
 Protocole Offensif AT-02 129
 Protocole Offensif final AT-03 129
 Protocole Offensif RX-02 129
 Protocole Réactif AC-01 128
 Pudoao 43, **133**

Q

Questus Resedi Mundus 131

R

Raikou, Lame Éclair 90
 Raikoudo 114
 Ram Dao 43, **132**
 Ran 76
 Récupération d'autrui 19
 Récupérer Action 55
 Réduction de Caractéristiques 65
 Réduction de RPhy 65
 Réduction de RPsy 65
 Réduction d'une Caractéristique 65
 Réfléchir l'attaque 69
 Rem, Les Yeux du Destin 90
 Remplacement de dégâts réel 53
 Remplacement de dégâts 53
 Renforcer Critique 69
 Renforcer Critique réel 69
 Ren Zhi Shu 117
 Requiem 111
 Résistance Mystique accrue 60
 Résistance Physique accrue 60
 Résistance Psychique accrue 60
 Rex Frame **42, 43**
 Round (Type d'Effets) 46
 Rudraksha 76
 Rupture du Destin, Transformation 92
 Ryukanzan 125

S

Sacrifice **13, 18, 52, 73, 79, 80, 86**
 Sacrifice de Caractéristiques 52, 73
 Sacrifice vital 18, 52
 Sagittarius Magister 103
 Sagittarius 102
 Sambo **33, 41, 43**
 Samiel, Rétribution Final 90
 Samsara 106, 108
 Samui 111
 Sanctus 111
 Sang Éternel **79, 86**
 Sang Kauw 43, **134**
 Sans besoins 25
 Sans défense 73
 Satyagraha 121
 Sceau Majeur **106, 107**
 Sceau Mineur **106, 107**
 Sceaux d'Invocation **106, 107, 108**
 Scorpius 101
 Scramasax 132
 Séisme 126
 Séléné **37, 38, 43**
 Séluné 128
 Sensus 117
 Seraphite 43
 Shang Gou, Épées-crochet jumelles 43, **132**
 Shephon 43
 Shepirah 76
 Sheraphim Ianua 130
 Shi Tou 116
 Shinkyou, Posicion Espejo 91

Shitsuden No Sekai 112
 Shoryuzan 125
 Shotokan **31, 39, 41, 42, 43**
 Shuryudo 114
 Situation de combat 70
 Situation limite 70
 Sniper Shot 121
 Sode Garami 134
 Solidité accrue 58
 Soo Bahk **36, 41, 42, 43**
 Spatha 132
 Spiritum 119
 Stabilisation 18
 Storm Waltz 121
 Summun, Accumulation d'Énergie 91
 Supernova 118
 Surcharge 73, 127
 Surhumanité 25
 Surprise 12, 50, 55, 77, 89, 95
 Suyanta **38, 43**

T

Tae Kwon Do **34, 43**
 Tai Chi **35, 38, 42, 43**
 Tanko 135
 Tatsumakido 114
 Taurus 96
 Techniques de combat improvisées 19
 Techniques du Ki **44, 46, 74, 78, 86, 88, 89, 97**
 Technique finale 73
 Technique maintenue 73
 Techniques Maintenues **19, 46**
 Techniques Soutenues 47
 Tempo **33, 37, 39, 40, 43**
 Terreur 65
 Tetsubo 134
 Thanatos 127
 Toa 76
 Tornade 126
 Tremblement de terre **10, 11**
 Tsukiyomi 77
 Tsunami 126

U

Uchi-ne 135
 Umbra, Attaque d'Ombres 94
 Un avec le néant 25
 Urumi 43, **132**
 Uroboros **76, 77**
 Utilisation du Ki 4, 5
 Utilisation du Némésis 14, **21**
 Utilisations limités 73

V

Valaška 134
 Variable (Type d'Effets) 46
 Varja 34, 38, 75, **77, 79, 81, 106, 114, 116, 119**
 Velez 38
 Vent Stellaire 118
 Verdal 77
 Virgo 99
 Vitesse accrue 18, 80, 101

W

Wakizashi 43, **132**
 Wushu 124

X

Xing Quan 43

Y

Yan 116
 Yeux de l'Âme 77
 Yeux de la Mort 76
 Yeux du Destin **78, 90**
 Yue 116
 Yuki 111
 Yuuse Batojutsu 82

Z

Zen 10, 11, 12, 25, 59, 77, 91

TABLEAUX

Modificateurs de Situation 9
 Impacts 10
 Degrés 10
 Tremblements de terre 11
 Perception étendue 12
 Apprentissage de Techniques ou de Pouvoir du Ki 14
 Apprentissage des Arts Martiaux 15
 Aura de Combat 20
 Effets de l'Aura 20
 Portées du Némésis 22
 Annulation du Ki 23
 Annulation de la Magie 23
 Annulation des Matrices 24
 Annulation de Liens 24
 Coût des Arts Martiaux 29
 Niveaux et arbres de Techniques 44
 Techniques maintenues 46
 Techniques soutenues 47
 Effets Combinables 48
 Yeux du Destin 78
 Marionnettes de Sang 81
 Infinium 88
 Portée de Summun 91
 Marionnettes de combat 97
 Échec en convocation 107
 Liens et Affinités 109
 Coût des convocations 109
 Armes 133
 Armes orientales 134
 Armes de tir 135
 Types d'armures 135
 Nouvelles armures 135

ENCADRÉS

Couleurs de l'Aura 7
 Sacrifices 13
 Limites 27
 Styles Martiaux réels 30
 Mushin 40
 Armes dans les arts martiaux 43
 Création de Techniques pas à pas 45
 Coûts modifiés 49
 Utilisation du Transport automatique au combat 57
 Techniques d'Immobilisation Maintenues 63
 Pourquoi un modificateur de Niveau ? 74
 Maîtriser les Ars Magnus 82
 Les Sceaux du Dragon 93
 Modificateurs par types d'instrument 100
 Sceaux d'Invocation 107
 Créatures et sceaux 109

JOUEUR

Nom :
 Classe : Cheveux, yeux : /
 Niveau : Âge : Points de Formation :
 Sexe : Taille, poids : /
 Race : Apparence : Taille :

EXPERIENCE

Actuelle: Niveau Suivant:

BASE ACTUEL MOD

AGI		
CON		
DEX		
FOR		
INT		
PER		
POU		
VOL		



CAPACITÉS PHYSIQUES

FATIGUE

Base
 Spécial
 ACTUELLE

ARMURE

ARMURE Solid. Prés. Spé. Req.

INDICE DE PROTECTION Tra Con Per Cha ÉlÉ Fro Éné LOCALISATION

TOTAL

ATTAQUE

Base
 Dextérité
 Classe

TOTAL

COMBAT

PARADE

Base
 Dextérité
 Classe

TOTAL

ESQUIVE

Base
 Agilité
 Spécial
 Classe

TOTAL

ARME	ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉ	SPECIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2		

ARME	ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉ	SPECIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2		

ARME	ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉ	SPECIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2		

ARME	ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉ	SPECIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2		

INITIATIVE BASE SPÉ 1 SPÉ 2 SPÉ 3 SPÉ 4

BASE	20	20	20	20	20
ARMURE	N/A				
AGILITÉ					
DEXTÉRITÉ					
ARME	20				
CLASSE					
SPÉCIAL					
TOTAL					

POINTS DE VIE

N° Multiplicateurs
 Base
 Classe
 Multiplicateurs
 TOTAL DE PV :

ACTUELS

COMPÉTENCES SECONDAIRES

ATHLÉTIQUES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Acrobaties	AGI	+	+	+	+	
[] Athlétisme	AGI	+	+	+	+	
[] Équitation	AGI	+	+	+	+	
[] Escalade	AGI	+	+	+	+	
[] Natation	AGI	+	+	+	+	
[] Saut	FOR	+	+	+	+	

VITALES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Impassibilité	VOL	+	+	+	+	
[] P. de Force	FOR	+	+	+	+	
[] Rés. Douleur	VOL	+	+	+	+	

SENSORIELLES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Observation	PER	+	+	+	+	
[] Pistage	PER	+	+	+	+	
[] Vigilance	PER	+	+	+	+	

INTELLECTUELLES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Animaux	INT	+	+	+	+	
[] Estimation	INT	+	+	+	+	
[] E. Magique	POU	+	+	+	+	
[] Herborist.	INT	+	+	+	+	
[] Histoire	INT	+	+	+	+	
[] Médecine	INT	+	+	+	+	
[] Mémoires	INT	+	+	+	+	
[] Navigation	INT	+	+	+	+	
[] Occultisme	INT	+	+	+	+	
[] Science	INT	+	+	+	+	

SOCIALES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Command.	POU	+	+	+	+	
[] Intimidation	VOL	+	+	+	+	
[] Persuasion	INT	+	+	+	+	
[] Style	POU	+	+	+	+	

CLANDESTINES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Camouflage	PER	+	+	+	+	
[] Crochetage	DEX	+	+	+	+	
[] Déguise.	DEX	+	+	+	+	
[] Discrétion	AGI	+	+	+	+	
[] Larcin	DEX	+	+	+	+	
[] Pièges	DEX	+	+	+	+	
[] Poisons	INT	+	+	+	+	

CRÉATIVES BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[] Art	POU	+	+	+	+	
[] Danse	AGI	+	+	+	+	
[] Forge	DEX	+	+	+	+	
[] H. Manuelle	DEX	+	+	+	+	
[] Musique	POU	+	+	+	+	

SPÉCIAL BASE MOD SPÉ CLASSE TOTAL

[]		+	+	+	+	
[]		+	+	+	+	
[]		+	+	+	+	

(40)

- | |
|------|
| (30) |
| (20) |
| (10) |
| (10) |
| (20) |
| (10) |
| (20) |
| (20) |
| (10) |
| (10) |
| ne |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (20) |
| (30) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| e |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| (10) |
| u |
| oid |
| ec. |
| (20) |
| (20) |
| (20) |
| (10) |
| (20) |
| es |
| (20) |
| (50) |
| (20) |
| (40) |
| (10) |
| (30) |
| (20) |
| (30) |
| (30) |
| e |
| (40) |
| (30) |
| (40) |
| (20) |
| (50) |
| (30) |
| (50) |

(70)

- (20)
(30)
(30)
(20)
(30)
(20)
(30)
(20)
(30)
(30)
(10)
(10)
(20)
(30)
(20)
(40)
(30)
(10)
(20)
(40)

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

ACC. KI ACTUEL

FOR			
AGI			
DEX			
CON			
VOL			
POU			

RÉSERVE DE KI

	SCEAUX	MINEUR	MAJEUR
TERRE	☐	☐	☐
MÉTAL	☐	☐	☐
AIR	☐	☐	☐
EAU	☐	☐	☐
FEU	☐	☐	☐

CRÉATURE

[illegible]

SCEAUX

ARS MAGNUS

PE ☐ DI ☐

PF DI

ARS MAGNUS

DE ☐ DI ☐

PF DI

ARS MAGNUS

PE ☐ DI ☐

PF DI

RÉSISTANCES

PRÉSENCE					
PHYSIQUE		CON			
MALADIES		CON			
POISONS		CON			
MYSTIQUE		POD			
PSYCHIQUE		VOL			

CAPACITÉS SPÉCIALES / MODULES D'ARMES

LIMIT			

ART MARTIAL NIVEAU

CAPACITÉS SPÉCIALES

DI TOTAL

B. ATTAQUE

B. DÉFENSE

DÉGÂTS

TECHNIQUE

[illegible]

TECHNIQUE

[illegible]

TECHNIQUE

[illegible]

TECHNIQUE

[illegible]

TECHNIQUE

[illegible]

--

LOCALISATION

[illegible][illegible]

DESCRIPTION / CARACTÉRISTIQUES

[illegible]

Or	Joyaux
Quantité	Quantité
Argent	
Quantité	Quantité
Bronze	
Quantité	Quantité

NOURRITURE

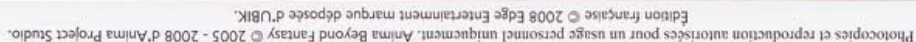
BOISSON

LOCALISATION

[illegible]**DESCRIPTION / Propriétés**[illegible][illegible]

- ILLUSTRATION DE PERSONNAGE

[illegible]



DEGATS	BASE
	0%
	10%
	20%
	30%
	40%
	50%
	60%
	70%
	80%
	90%
	100%
	110%
	120%
	130%
	140%
	150%
	160%
	170%
	180%
	190%
	200%
	210%
	220%
	230%
	240%
	250%
	260%
	270%
	280%
	290%
	300%
	310%
	320%
	330%
	340%
	350%
	360%
	370%
	380%
	390%
	400%

ET ALORS,

EN LE REGARDANT DANS LES YEUX, IL COMPRIT.

LÀ-DEDANS IL N'Y AVAIT RIEN.

NI DOULEUR. NI SOUFFRANCE. NI ESPOIR.

TOUTES CES CHOSES AVAIENT ÉTÉ CONSUMÉES.

IL NE RESTAIT QUE LE POUVOIR.



DOMINUS EXXET EST UN LIVRE CONSACRÉ AU MONDE DES DOMAINES DU KI ET À LEURS FANTASTIQUES POUVOIRS. VOUS Y TROUVEREZ DE NOUVELLES POSSIBILITÉS, AUSSI BIEN POUR VOS PERSONNAGES QUE POUR LEURS ADVERSAIRES, EN HISSANT À UN AUTRE NIVEAU LE SPECTACULAIRE ET LA DRAMATIQUE DES COMBATS. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS CROYEZ SAVOIR SUR LE KI JUSQU'À PRÉSENT. AVEC DOMINUS EXXET EN VOTRE POUVOIR, VOUS SEREZ CAPABLES DE CRÉER LES PLUS INCROYABLES TECHNIQUES DE COMBAT, D'INVOKER DE PRODIGIEUSES CRÉATURES OU DE RÉVEILLER DES POUVOIRS ANCESTRAUX QUI DORMENT, LATENTS, DANS LE SANG.

PRÉPAREZ-VOUS. TOUT CECI ET BIEN PLUS EST À PRÉSENT ENTRE VOS MAINS.

VOUS POURREZ TROUVER DANS CE LIVRE :

• **DE NOUVELLES TECHNIQUES DU DOMAINE** : PLUS D'UNE CENTAINE DE PUISSANTES TECHNIQUES CRÉÉES POUR L'USAGE DIRECT DE N'IMPORTE QUEL PERSONNAGE. CELA COMPREND ÉGALEMENT DES RÈGLES DÉTAILLÉES POUR LA CRÉATION DE TECHNIQUES DU KI PERSONNALISÉES, AVEC DES DIZAINES DE NOUVEAUX EFFETS ET AVANTAGES EXCLUSIFS.

• **ARS MAGNUS** : UNE LISTE COMPLÈTE ET EXHAUSTIVE DE CAPACITÉS UNIQUES QUI PERMETTRONT AUX COMBATTANTS DE RÉALISER LES PLUS INCROYABLES MERVEILLES, DE LA MAÎTRISE DES ÉNERGIES PRIMORDIALES AU COMBAT À LA TRANSFORMATION PERMETTANT D'ACQUÉRIR D'AUTRES NIVEAUX DE POUVOIRS.

• **ARMES IMPOSSIBLES** : DES RÈGLES AFIN D'UTILISER EFFICACEMENT AU COMBAT LES ARMES LES PLUS INVRAISEMBLABLES, COMME DE LANCER DES ROSES OU INVOKER DES CENTAINES D'ÉPÉES AVEC LE SEUL POUVOIR DE VOTRE ARMÉE.

• **ARTS MARTIAUX** : SEIZE NOUVEAUX ARTS MARTIAUX ET SYSTÈME ALTERNATIFS D'APPRENTISSAGE QUI PERMETTENT AUX PERSONNAGES D'AMÉLIORER LES AVANTAGES QUE LEUR APPORTENT LEURS STYLES DE COMBAT AU FUR ET À MESURE QU'ILS AUGMENTENT LEURS COMPÉTENCES.

• **HÉRITAGES DU SANG** : PLUS D'UNE VINGTAINES DE POUVOIRS LATENTS DANS LE SANG DES PERSONNAGES. RELEVEZ LES MORTS ET UTILISEZ-LES COMME MARIONNETTES OU DÉVOREZ L'EXISTENCE AFIN D'ACCROÎTRE VOTRE PROPRE ÉNERGIE SPIRITUELLE.

• **COMBAT AVANCÉ** : TOUTES LES RÈGLES NÉCESSAIRES POUR RÉALISER DES COMBATS AU PLUS HAUT NIVEAU. CRÉEZ DES TREMBLEMENTS DE TERRE, TRAVERSEZ DES MONTAGNES OU DÉPLACEZ-VOUS SI RAPIDEMENT QUE VOS ADVERSAIRES SERONT INCAPABLES DE VOUS VOIR.

• **SCEAUX D'INVOCATION** : RÈGLES POUR CONVOQUER DES CRÉATURES EN SE SERVANT DU KI AVEC LES CINQ SCEAUX DU SAMARA.

• **ET PLUS ENCORE** : DE NOUVEAUX POUVOIRS DU KI, DES STYLES DE COMBAT, DES AVANTAGES DES DOMAINES, DES LIMITES, DES RÈGLES D'APPRENTISSAGE POUR LE KI ET LES TERRIFIANTS POUVOIRS DU NÉMÉSIS ENTRE AUTRES.

34.95 EUROS



edge®

WWW.ANIMARPG.COM

ISBN: 978-84-96802-06-3

WWW.EDGEENT.COM

