

LOS DOMINIOS DEL KI

TABLE DES MATIERES

Chapitre 1 : Les origines du Ki

Le Ki sur Gaia

L'origine du Ki

Le Ki chez les êtres sans âmes

Le Némésis

Le développement intérieur

Les points de Ki et l'accumulation

Règles optionnelles de Ki : unification des points de Ki

Accumulation de Ki : utilisations et éclaircissements

Conséquences de l'accumulation

Récupération du Ki

Niveaux très bas de Ki

Chapitre 2 : Règles de combat avancées

Déséquilibre excessif entre les caractéristiques

Cécité et attaques de zone

Détections spéciales en combat

Combinaisons de modificateurs de situation

Les effets des impacts

Tremblements de terre et effets similaires

L'environnement et les combats à haut niveau

Attaques capables de pénétrer les armures et boucliers surnaturels

Perception étendue

Manœuvres de combat

Accumulation de projectiles

Écran de projectiles

Prévoir la surprise

Manœuvres de maîtres

L'apprentissage

Niveaux d'apprentissage et difficultés

Développement intérieur insuffisant

Apprentissage des Arts Martiaux

Qui considère-t-on comme un maître ?

Chapitre 3 : Nouveaux avantages et capacités

Nouveaux avantages

Nouvelles capacités de Ki

Les capacités de Némésis

Modules de style

Limites

Chapitre 4 : Les Arts Martiaux

Les Arts Martiaux

Niveaux d'Arts Martiaux

Le coût des Arts Martiaux

Combinaisons de styles

Les dommages dans les Arts Martiaux

Limites des Arts Martiaux

Coudières, genouillères, bracelets et gantelets

Arts Martiaux Basiques

Aïkido

Kung Fu

Panrace

Shotokan

Boxe

Muai Chai

Capoeira

Malla-Yuddha

Sambo

Kempo

Tae Kwon Do

Lama

Grappling

Tai Chi

Kardak

Xing Quan

Kuan

Soo Bahk

Arts Martiaux Avancés

Emp

Selene

Suyanta

Velez

Asakusen

Lama Tsu

Seraphite

Melkaiah

Dumah

Mushin

Hakyokuken

Shephon

Enuth

Hanja

Godhand

Rex Frame

Exelion

Armes et Arts Martiaux

Chapitre 5 : Création de Techniques de Ki

Les Techniques de Ki

Niveau et arbres des techniques

Comment créer une technique ?

Modifier les coûts en Ki et en DI des Techniques

Types d'effets

Classes d'effets

Maintenir les Techniques

Les Techniques avancées

Options

Techniques improvisées

Effets combinables

Effets

effets offensifs

effets défensifs

effets destructeurs

effets d'action

effets de réaction

effets sur l'espace

effets de perfection

effets d'augmentation

effets variés

Désavantages

Chapitre 6 : Les Héritages de Sang

Héritages de Sang

Sang d'Aeon : Lien Élémentaire
Les Yeux de la Mort
Les Yeux de l'Âme
Héritages de la Lune (Tsukiyomi)
Le Sang d'Uroboros
Le Sang des Grandes Bêtes
Les Yeux du Destin
Le Sang Éternel
Le Sang d'Orochi
Dévorateur d'Existence
Essence empoisonnées
Armes naturelles
Le Sang des Morts
Le Sang de Kami
Le Sang du Dragon
Sang latent

Chapitre 7 : Ars Magnus

Ars Magnus Mineurs

Berserker
Yuuse Batojutsu
Kiai
Gardien
Attaque Finale
Manœuvres spéciales

Ars Magnus Majeurs

Ashuriam: Assaut Dimensionnel
Agnitum: Œil Absolu
Maitre du Chaos : Contrôle du Chaos
Etherial : Attaques infinies
Haima: Ombre du Sang
Magnum: Libération de Pouvoir
Infinium: Fluctuation de l'Espace
Matrix: Division Existentielle
Mundus: Contrôle de l'Environnement
Raikou: Lame d'Eclair
Rem: Les Yeux du Destin
Samiel: Rétribution Finale
Shinkyou: La Position du Miroir
Summun: Accumulation d'Energie
Transformation: L'éveil
Transformation: Pouvoir Physique
Transformation: Eliodon
Transformation: Rupture du Destin
Transformation: Les Sceaux du Dragon
Umbra: Attaques d'Ombre

Compilation d'Armes Impossibles

Bélier : Durcissement des Armes et des Chaînes
Taureaux : Armes doubles énormes
Gémeaux : Marionnettes
Cancer, Katana Monofilament
Cancer Magister, Katana Monofilament
Lion, Armes-Pistolets
Vierge, Instruments de Musique

Balance : Armes variables
Scorpion : Épées-fouets
Sagittaire : Objets de Jet
Sagittaire Magister, Objets de Jet
Capricorne : Aiguille
Verseau : Capes et vêtements
Poisson : Yoyo
Ophiucos : Seigneur des Épées Infinies

Chapitre 8 : Sceaux d'invocation

Invocations par le Ki

Les Sceaux d'invocation
Sceaux Mineurs et Majeurs
Apprentissage des Sceaux
Invocation des créatures
Contrôle de l'invocation
Échec à l'invocation
Maintien des créatures sur le monde
Invocation initial : pactes de sang
Pactes Majeurs
Classes de créatures invocables

Créatures et Sceaux

Comment se déterminent les Sceaux d'invocation d'une créature ?

Chapitre 9 : Compilation de Techniques

Ormus

Hyosetsu Jigoku

Hypnos Requiem

La Rose Du Sang (en français dans le texte)

Arashido, le Chemin des Tourments

Di Quiu

Obscurité

Cosmos

Kagami

Magus Abstergo

Gunhell

Satyagraha

A'arab Zaraq

Wushu

La Voie de Meizo

Maitre des Catastrophes

Thanathos

Anima, La Geste des Anges Déchus

Appendice I : Nouvelles Armes et Armures

Épées

Dagues

Lances et Hallebardes

Haches et Masses

Armes de jet et Projectiles

Armures

Glossaire

Force contre le Pouvoir du personnage pour être capable de l'approcher alors qu'il accumule une telle quantité d'énergie. Un personnage qui arrive à concentrer cette quantité de pouvoir et qui ne le libère pas en l'utilisant, perd dix points de Ki.

120+ points : A partir de cette valeur, c'est au maître du jeu de déterminer les impacts potentiels que l'énergie personnage est capable de produire, bien sur, ils devraient être aussi spectaculaires que redoutables. Un personnage qui arrive à accumuler cette valeur de pouvoir et qui ne le libère pas en l'utilisant doit perdre au moins, la moitié de ses points de Ki.

COULEUR DE L'AURA

Un détail certainement intéressant est que l'aura de chaque individu peut prendre une couleur différente. Bien que personne ne puisse le confirmer, certains affirment que c'est la couleur de l'âme de chaque personne, un reflet de ce qui se trouve dans son moi intérieur. Nous vous donnons une série de référence des couleurs que peut prendre l'aura d'un combattant, ainsi qu'une liste d'émotion, d'archétypes et de pouvoirs qui y sont liés. Par exemple une personne très équilibrée peut avoir une aura de couleur bleue, bien que ses capacités n'est peu ou pas de rapport avec le froid. Ceci n'est rien de plus qu'une série de recommandation générales et en aucun cas une liste exhaustive.

- Blanc** : Pureté, Lumière, Calme
- Rouge** : Passion, Violence, Feu, Colère
- Bleu** : Équilibre, Sécurité, Force, Froid
- Vert** : Sérénité, Vie, Nature
- Jaune** : Pouvoir, Énergie, Courage
- Violet** : Mal, Cruauté, Arrogance
- Noir** : Obscurité, Introversión, Vide
- Rose** : Beauté, Féminité, Délicatesse

Récupération du Ki

Le Ki se récupère généralement à un rythme d'un point par heure dans chacune des 6 caractéristiques accumulables, ou se qui reviens au même, à un moyenne de six points par heure. En utilisant la règle d'unification des points, si le joueur le préfère, il peut opter de considérer que son personnage récupère un point de Ki toute les 10 minute, simplifiant ainsi les calculs. En utilisant cette méthode, quelqu'un avec l'avantage Récupération du Ki récupérera, selon le niveau de celui-ci, un point toutes les minutes (20 rounds), toutes les 30 secondes (10 rounds), toutes les 6 secondes (2 rounds).

Le taux de récupération du Ki est une capacité innée du personnage qui n'implique aucune action de sa part. Cependant un individu peut se concentré ou médité pour doubler ce taux de récupération. Cette action ne signifie pas que le personnage se repose, bien au contraire; le combattant se force à régénérer plus rapidement son énergie, c'est pourquoi il ne peut réaliser aucune autre action pendant la méditation, ni même récupérer des points de fatigue perdus.

Niveau très bas de Ki

Quand une personne se retrouve sans point de Ki ou est descendue à un niveau extrêmement bas, cela signifie que tout son corps se trouve à sa limite et est sur le point de ????. Donc si le Ki d'un individu passe en dessous de 10, il perd un point de fatigue toutes les 5 minutes passée dans cet état. Si son total de Ki est réduit à 0, la perte de point de fatigue est d'un point tous les 5 tours.



El aura de Janel tiene una tonalidad verdosa a causa de su relación con la naturaleza.

VITESSE AUGMENTÉE

Représente le fait que le personnage a appris à utiliser le flux de Ki pour augmenter de manière surhumaine sa vitesse et les mouvements des armes qu'il utilise. En conséquence, il obtient un bonus spécial de +10 à son initiative. Vitesse Augmentée sert également en combat à mains nues

Conditions : Extension de l'aura à l'arme

Coût : 10 DI

ABSORPTION D'ÉNERGIE

La maîtrise de cette capacité permet au personnage d'utiliser son énergie intérieure comme protection, l'utilisant pour absorber un dégât surnaturel ou énergétique. C'est à dire que cette capacité peut transformer les dégâts provoqués par une Décharge de lumière ou une technique surnaturelle, mais pas ceux subis par une épée qui peut simplement altérer l'énergie. Ainsi au lieu de perdre des points de vie, il peut sacrifier son Ki à un rythme de 1 point générique pour 5 points de dégât reçus. Cette conversion est pleinement volontaire; si il le déclare, un personnage peut prendre les dégâts physiques au lieu de perdre des points de Ki. Cette capacité ne fonctionne pas contre les Dégâts produits par des effets qui obligent à réussir un test de résistance.

Conditions : Extrusion de Ki

Coût : 30 DI

Senemade lance une décharge d'obscurité contre Exodo, lui provoquant 100 points de dégâts. Étant donné que Exodo possède Absorption d'énergie et que l'attaque possède un caractère clairement surnaturel, il peut choisir de rediriger les dits dégâts et perdre 20 points de Ki. Si par exemple il lui restait seulement 12 point en réserve, il perdrait 40 points de vie puisque qu'il n'a pas été capable d'absorber tous les dégâts avec son Ki.

BOUCLIER PHYSIQUE

Le surplus d'énergie qu'expulse le personnage agit comme un bouclier physique qui repousse toute attaque contre son corps. Tous les coups qui manquent de puissance rebondissent dessus de manière inoffensive sans causer le moindre dégât. En effets de jeu, le personnage obtient une barrière de dégât naturel équivalente à sa présence de base.

Conditions : Extrusion du Ki

Coût : 10 DI

GUÉRISON SUPÉRIEURE

Augmente les effets de Guérison par le Ki, en permettant à un personnage de récupérer 5 points de vie pour chaque points de Ki générique utilisé. Cette capacité continue à ne permettre de réparer tous les dommages reçus, ainsi il n'est pas possible de récupérer plus de la moitié des dégâts reçus.

Conditions : Guérison par le Ki

Coût : 10 DI

RÉTABLISSEMENT

Habileté du personnage pour arrêter les saignements et tirer les autres de l'état entre la vie et la mort. Pour prévenir les effets du saignement, il doit investir entre 2 et 5 points de Ki génériques selon la gravité des blessures. S'il l'utilise pour rétablir quelqu'un avec des points de vie négatifs, cette capacité permet à la personne affectée d'effectuer un nouveau test de résistance pour sortir de l'état entre la vie et la mort. Tous les 2 points de Ki génériques additionnels investis confère au patient un bonus de +5 à la RP pour réaliser le dit test.

Conditions : Guérison par le Ki

Coût : 10 DI

SACRIFICE VITAL

Le personnage est capable de consommer sa force vitale pour la convertir en pure énergie physique. En faisant ainsi, pour 2 points de vie sacrifiés avec cette capacité, il récupère un point de Ki dans sa réserve. Les points de vie sacrifiés en utilisant cette capacité sont comptabilisés comme sacrifiés et se récupèrent à un rythme différent des autres.

Conditions : Transmission du Ki

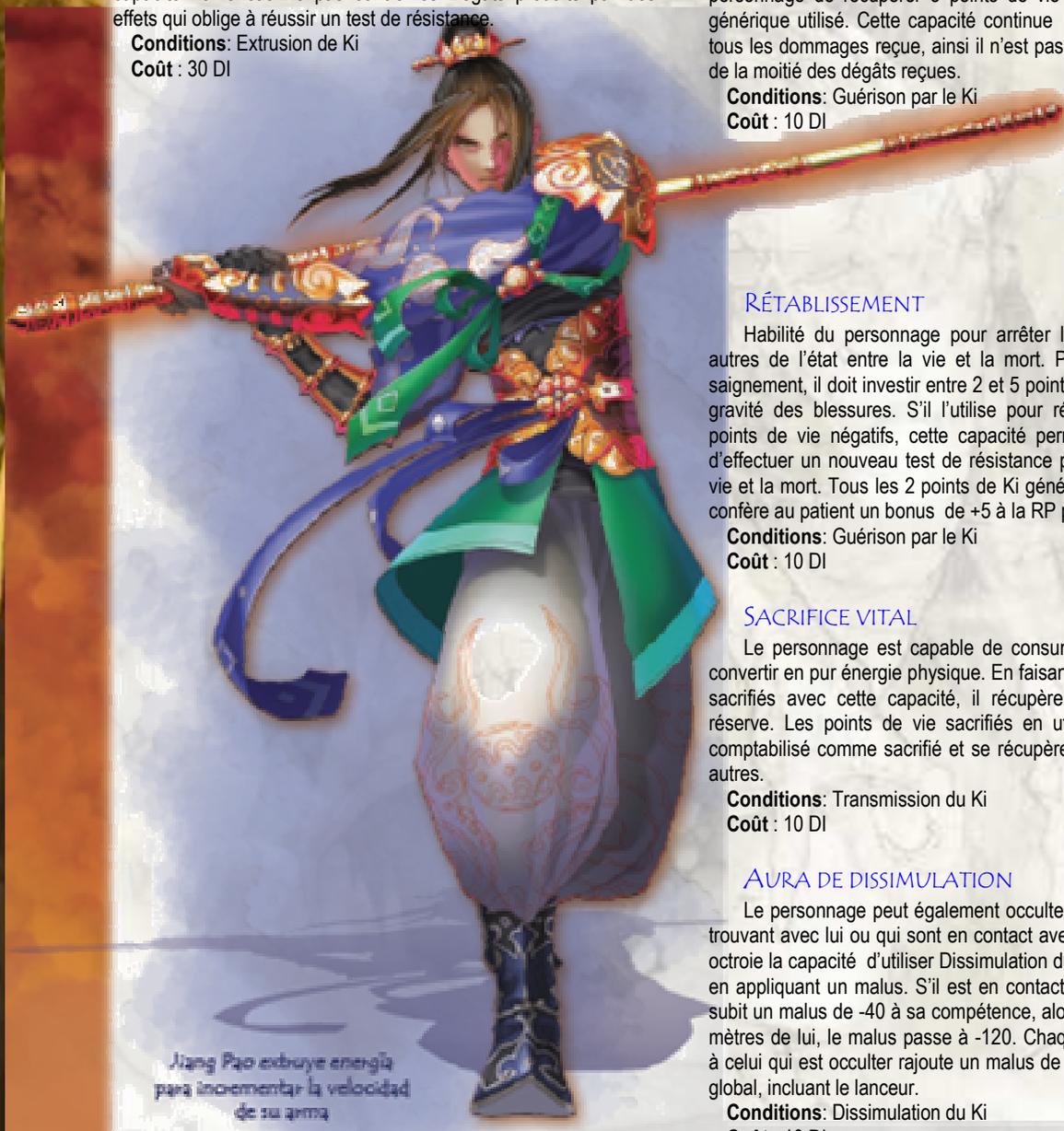
Coût : 10 DI

AURA DE DISSIMULATION

Le personnage peut également occulter le Ki d'autres individus se trouvant avec lui ou qui sont en contact avec lui. En jeu, ce pouvoir lui octroie la capacité d'utiliser Dissimulation du Ki sur d'autres personnes en appliquant un malus. S'il est en contact direct avec la personne, il subit un malus de -40 à sa compétence, alors que si elle est à quelques mètres de lui, le malus passe à -120. Chaque individu supplémentaire à celui qui est occulter rajoute un malus de -10. Le jet d'occultation est global, incluant le lanceur.

Conditions : Dissimulation du Ki

Coût : 10 DI



Jiang Pao absorbe energía para incrementar la velocidad de su arma

L'APPRENTISSAGE

L'un des éléments les plus difficiles auxquels peuvent faire face à la fois le maître du jeu et les joueurs est de déterminer comment un personnage est capable d'apprendre ses connaissances sur le Ki. Il est important de rappeler que le simple fait que quelqu'un ai les PFs nécessaires pour développer un savoir-faire ou technique ne signifie pas qu'il sera automatiquement en mesure de les maîtriser. Nous parlons de capacités vraiment complexes, qui exigeront beaucoup de formation et le dévouement de la part de toute personne qui essaie de les apprendre. Il est très difficile pour quiconque de maîtriser un savoir-faire ou technique d'un jour à l'autre, aussi talentueux soit-il. Surtout, n'oubliez pas que le Ki n'est pas quelque chose qui s'apprend de manière "automatique" pour appartenir à une catégorie particulière. Même un virtuose martial n'a pas à être un véritable expert en Ki dès le début, il est possible qu'il lui soit nécessaire de monter un peu en niveaux pour commencer à tirer parti de son Développement Intérieur. Il est aussi possible que le maître du jeu ne permette aux joueurs de développer des compétences de Ki sans assister à certains événements avant.

On trouvera ci-après un ensemble de directives générales que, si vous le souhaitez, le MJ peut utiliser pour déterminer la temps approximatif nécessaire à un personnage qui pour développer et affiner ses compétences.

Niveaux d'apprentissage et difficultés

Tout d'abord, il est nécessaire de déterminer le niveau de connaissance et d'apprentissage du personnage. Comme il est expliqué ci-dessus, le Développement Intérieure des mesures le talent et l'expérience d'un individu dans tout ce qui concerne le Ki et, par conséquent, plus il est élevé, plus il sera facile d'apprendre des techniques et des compétences du domaine. Par conséquent, son DI total déterminera son niveau d'apprentissage comme indiqué dans le tableau 12. Ensuite, nous devons établir la complexité de la capacité ou technique que nous avons l'intention de développer. En fonction de son coût en points, il est possible de la classer parmi quatre différents niveaux de difficulté, qui apparaissent également dans le tableau 12.

Une fois que nous avons ces deux valeurs, il suffit de regarder la case correspondante pour obtenir une idée du temps nécessaire pour développer la technique ou compétence que nous voulons. Les cases marquées par NA représentent le fait que le personnage est incapable d'apprendre une compétence de Ki d'une telle complexité, alors que dans le mot qui apparaît « Automatiquement » signifie qu'il a seulement besoin de quelques secondes pour créer la technique ou compétence en question.

Gardez à l'esprit que, pour commencer à développer une compétence ou technique Ki avec ces règles il faut avoir préalablement Contrôle du Ki ou Utilisation du Némésis. Sans cela, le personnage n'est tout simplement pas à même de comprendre le fonctionnement de base des compétences du Domaine.

Celia, qui a 150 points de DI aurait un niveau de connaissance de 2. La jeune fille a décidé de commencer par apprendre la compétence de Ki élimination du poids, dont le coût est de 10 DI (c'est-à-dire Difficulté 1). Après consultation du tableau, nous avons découvert que Celia aura besoin d'environ 10 semaines pour réussir.

Niveau surnaturel: Si c'est une partie qui a un niveau de surnaturel très élevé, le personnage peut ajouter un degré supplémentaire de sa capacité d'apprentissage.

Formation: Les valeurs rapportées dans le tableau 12 impliquent que le personnage passe le plus clair de son temps à s'entraîner et développer ses capacités de Ki. Dans le cas où il ne pourrait pas mettre tous ses efforts dans son entraînement, augmenter d'un niveau le degré de difficulté. Dans le cas du niveau 4, le personnage ne peut tout simplement pas développer la technique s'il ne lui dédie pas tout le temps à sa disposition.

Enseignants et les formateurs: Si le personnage a un instructeur, il augmente sa capacité d'apprentissage d'un niveau supplémentaire à ce que dicte son DI. S'il formé par un vrai maître, l'augmentation est de deux niveaux. En d'autres termes, un personnage avec 250 points de DI (3^{ème} niveau) à une capacité d'apprentissage de niveau 4 avec un instructeur et 5 avec un maître.

Lemures, avec ses 280 points de DI, serait un personnage de niveau 3 en d'apprentissage. S'il veut développer sans aide une technique de Ki coûtant 50 points de DI (c'est-à-dire Difficulté 2), il lui faudrait environ 50 semaines (plus ou moins un an) pour y parvenir. Avec un instructeur il lui faudrait dans les 50 jours, alors que s'il était entraîné par un véritable maître, il n'aurait pas besoin de plus de 50 heures environ.

Qui considère-t-on comme un maître ?

Il a été dit précédemment qu'avoir un instructeur ou un enseignant facilite grandement le travail d'un personnage dans l'apprentissage des arts martiaux, des compétences et techniques de Ki... mais ceci nous amène à nous poser la question suivante: Qui peut vraiment être considéré comme "instructeur" ou "maître" ?

Dans un premier temps, toute personne qui maîtrise une technique, une connaissance ou d'art martial Ki que son apprenti ne connaît pas est considéré comme instructeur. En d'autres termes, toute personne ayant connaissance qu'une autre personne ignore peut "instruire" à son utilisation, ce qui facilite grandement l'apprentissage. Il importe peu que le DI ou la compétence de combat de ceux qui prétendent apprendre la technique ou le style de combat soient supérieurs à ceux de l'instructeur ; car ces capacités se réfèrent à des connaissances qui sont inférieures et qui peuvent s'améliorer grâce à l'expérience de l'enseignant.

Un maître, d'autre part, représente un degré beaucoup plus élevé d'instructeur. Il n'est pas juste une personne qui a une connaissance que le personnage ignore, mais possède également une riche expérience qui dépasse largement les capacités de son apprenti. En conséquence, il peut s'adapter aux besoins de son élève et être beaucoup plus compétent pour lui enseigner. Par conséquent, un personnage est considéré comme un maître s'il a au moins 150 points de DI de plus que son apprenti dans le cas des techniques ou compétences du Ki. Dans le cas des arts martiaux, on exige plus de 100 points de différence en attaque et en défense, en plus de maîtriser l'art martial au niveau moyen ou supérieur. Il est à noter que, selon ces constatations, une personne peut être un maître pour certaines personnes et un simple instructeur pour les autres.

TABLEAU 12 : L'APPRENTISSAGE

NIVEAU	Difficulté 1 (entre 10 et 40 DI)	Difficulté 2 (entre 45 et 80 DI)	Difficulté 3 (entre 85 et 120 DI)	Difficulté 4 (plus de 125 DI)
1 ^{er} 50+ DI	1 DI par mois	NA	NA	NA
2 nd 100+ DI	1 DI par semaine	1 DI par mois	NA	NA
3 ^{ème} 200+ DI	1 DI par jour	1 DI par semaine	1 DI par mois	NA
4 ^{ème} 300+ DI	1 DI par heure	1 DI par jour	1 DI par semaine	1 DI par mois
5 ^{ème} 400+ DI	1 DI par minute	1 DI par heure	1 DI par jour	1 DI par semaine
6 ^{ème} 500+ DI	Automatique	1 DI par minute	1 DI par heure	1 DI par jour
7 ^{ème} 600+ DI	Automatique	Automatique	1 DI par minute	1 DI par heure

LAMA

S'il n'était pas l'un des styles de combat de base les moins connus du monde, Lama serait considéré sans le moindre doute comme l'un des systèmes martiaux de défense les plus efficaces qui existent. Aussi appelé l'art de la grue pour son élégance et la beauté de leurs mouvements, ce système 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.

NIVEAU PRATIQUANT

Avantages : Aucun

Dégâts : 10 plus le bonus de Force de l'utilisateur, attaque sur le mode Contondant

Conditions : Aucune

Développement intérieur : +0 DI

Bonus : +10 à l'esquive ou à la parade sans arme

NIVEAU AVANCÉ

Avantages : L'habilité parfaite dont fait preuve le personnage lui permet de parer à une deuxième attaque, sans appliquer de malus contre les attaques supplémentaires. En termes de jeu, la deuxième attaque n'applique pas de malus, le troisième souffre d'un -30 (comme si c'était la deuxième attaque), la quatrième -50 (comme si la troisième partie) et ainsi de suite.

Dégâts : 20 plus le bonus de Force de l'utilisateur, attaque sur le mode Contondant

Conditions : Défense à 120

Développement intérieur : +10 DI

Bonus : Aucun



Una maestra de Soobak

NIVEAU SUPREME

Avantages : Développer la capacité du niveau avancé à une attaque supplémentaire, de sorte que le personnage peut se défendre sans peine jusqu'à trois attaques par assaut. En d'autres termes, c'est la quatrième attaque qui recevra le malus de -30, la cinquième -50, la sixième -70 ...

Dégâts : équivalent au niveau avancé

Conditions : Maîtrise en défense

Développement intérieur : +10 DI

Bonus : +10 à l'esquive ou à la parade sans arme

KUAN

S'il y avait un style de combat qui se spécialise dans la défense contre les projectiles à mains nues, ce serait sans aucun doute le Kuan. C'est un art martial de Shivat basé sur des mouvements rapides des mains et des pieds qui permettent à un combattant de réagir instantanément lorsque quelque chose est lancé ou tiré sur lui.

NIVEAU PRATIQUANT

Avantages : Grâce à son entraînement, le personnage diminue de moitié le malus à sa capacité de parade contre les projectiles lancés (c'est-à-dire, il subit seulement un malus de -25).

Dégâts : 10 plus le bonus de Force de l'utilisateur, attaque sur le mode Contondant

Conditions : Habilité manuelle 40

Développement intérieur : +0 DI

Bonus : Aucun

NIVEAU AVANCÉ

Avantages : En raison de l'incroyable précision de la défense qui réalise un praticien de ce style, le personnage diminue de moitié le malus qui s'appliquerait à la parade ou l'esquive des projectiles, à la fois tirés et lancés.

Dégâts : 20 plus le bonus de Force de l'utilisateur

Conditions : Habilité manuelle 40, Défense 120

Développement intérieur : +10 DI

Bonus : +10 à la parade sans arme

NIVEAU SUPREME

Avantages : À ce niveau de compétence, le personnage ne souffre d'aucun malus à sa capacité à se défendre contre les projectiles tirés ou lancés (comme s'il utilisait un bouclier). A noter que dans le cas de sorts et de pouvoirs spéciaux, cet art martial ne donne pas la possibilité d'arrêter des attaques immatérielles ou d'énergie.

Dégâts : équivalent au niveau avancé

Conditions : Habilité manuelle 140, Maîtrise en défense

Développement intérieur : +10 DI

Bonus : +10 à la parade sans arme

SOO BAHK

Le Soobak est un ancien art martial, aujourd'hui presque disparu, qui était très populaire durant les années précédentes la formation du Sacro-saint Empire. La base du style est de contrôler l'espace de bataille, ce qui permet à tout moment d'empêcher que des attaques de flancs ou des positions ennemis puissent poser problème au combattant. De par sa conception, ce système de combat met particulièrement l'accent sur l'usage des jambes durant le combat, comme au Tae Kwon Do, mais en incorporant des axes, des coups et des mouvements latéraux qui empêchent les opposants d'entrer ou de se placer dans des positions défavorables au combattant

NIVEAU PRATIQUANT

Avantages : Grâce à sa maîtrise de l'espace de combat, le combattant reçoit la moitié des malus lors d'attaques dans ses flancs.



velez, un art art martial avancé

ARTS MARTIAUX

AVANÇES

Les arts martiaux avancés sont des styles de combat exceptionnellement complexes, qui requièrent un niveau considérable d'habileté et de connaissance de la part de celui qui les pratique pour être maîtrisés. Ils impliquent toujours certaines exigences, qui obligent un personnage de connaître certains arts martiaux basiques pour être capable d'apprendre un avancé. Chacun d'eux est divisé en 2 niveaux d'habileté différents (base et arcane). Quand un personnage connaît un art martial déterminé et valide les conditions pour augmenter de niveau, il est libre d'investir les PFs nécessaires lorsqu'il le souhaitera.

Bonus de Maître : les arts martiaux avancés au niveau arcane octroient aux personnages un modificateur spécial appelé Bonus Maître. En plus d'un sens, ils sont équivalents aux armes de qualité pour les artistes martiaux de haut niveau; ils octroient un bonus spécial qui s'ajoute automatiquement à la compétence d'attaque. Contrairement aux règles générales, le Bonus de Maître permet de dépasser la limite de +50 dans les compétences Offensive et Défensive, puisqu'il ne compte pas comme un bonus inné par catégorie. Cependant contrairement aux autres modificateurs qu'offrent les Arts Martiaux, les Bonus de Maître ne peuvent se combiner ni s'ajouter, le personnage doit choisir celui qui lui confère le modificateur le plus élevé d'un champ

déterminé. C'est à dire, si un combattant parvient à connaître des arts martiaux qui lui octroient deux bonus de Maître de +15 et de +20 en Attaque, il peut uniquement appliquer le plus élevé au lieu de les additionner en +35. Les Bonus de Maître ne s'applique pas en utilisant des armes de styles martiaux.

EMP

Emp est une technique de lutte élaborée qui prépare ses utilisateurs à combattre contre des ennemis armés. Surtout, il a pour but de maximiser l'utilisation du corps en combat pour être supérieur à n'importe quelle arme. Visuellement, le style utilise d'étranges mouvements en spirales, faisant que le combattant tourne son corps et ses bras continuellement pour enrouler les attaques de ses rivaux.

Complexité : 3

NIVEAU DE BASE

Avantages : le style permet à ses utilisateurs de réaliser la manœuvre Désarmer sans appliquer de pénalités à sa compétence, ajoutant un bonus de +3 au test de caractéristiques impliqué par la dite manœuvre. Si le personnage connaît le Malla-Yuddha au grade suprême, lors du test le dit bonus augmente à +4.

Dégâts : Emp utilise les dégâts de base de l'art martial basique utilisé.

Conditions : Kempo (niveau avancé), Kuan (niveau avancé) ou Malla-Yuddha (niveau avancé), Maîtrise en attaque sans arme.

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 à la compétence attaque sans arme et +10 à l'initiative en utilisant les arts martiaux

NIVEAU D'ARCANE

Avantages : chaque fois que le personnage obtiens une défense réussie contre une attaque armée, il peut effectuer automatiquement un test opposé de caractéristique pour désarmer son opposant, comme s'il avait réalisé contre lui la manœuvre de désarmement. C'est pourquoi toutes les défenses effectuées par le combattant absorbe l'impact, écartant l'arme tenue en mains par son ennemi. Le test de caractéristique est direct, sans que l'attaquant ou le défenseur puisse appliquer le moindre modificateur, même pas celui du niveau de base.

Dégâts : comme au niveau de base

Conditions : Kempo (niveau suprême), Kuan (niveau suprême) ou Malla-Yuddha (niveau suprême), Attaque sans arme à 280, Défense sans arme à 260.

Développement intérieur : +10

Bonus : +10 à l'initiative en utilisant les arts martiaux

Bonus de Maître : +20 en Attaque sans arme.

SELENE

Selon de nombreux historiens, Selene aurait probablement été le premier art martial qui a été étudié comme système de combat structuré. C'est un style d'une difficulté écrasante, bien que ses mouvements soient très simple en apparence que même les meilleurs maîtres ne peuvent deviner la difficulté aberrantes de ses techniques. Selene est basée sur projeter la propre force des attaquants contre eux mêmes, faisant qu'ils sont projeté dans les airs comme de simples poupées de chiffon. Cependant, ses défenses et contres sont si peu perceptibles et rapides que n'importe qui en présence d'une pratiquante en action de ce style a la sensation que ses adversaires tombent au sol ou valse dans les airs sans que rien ne les aient touché.

Selene a été traditionnellement pratiqué par des femmes, et c'est un style extrêmement restrictif qu'il n'est permis à aucun homme d'en apprendre les secrets sous peine de mort.

Complexité : 5

Avantage optionnel : Projectile

Si sont créées des armes à projectiles, il se forme aussi des munitions illimitées avec la même qualité.

Option	Coût	DI	Maint.	SMe	SMa
Arme à projectiles	+2	10	1	2	4

Avantage optionnel : Armes additionnelles

En utilisant une même technique, le personnage peut créer plus d'une arme à la fois, c'est à dire, par exemple, deux épées de même qualité au lieu d'une. Le nombre maximum d'artefacts qui peuvent être créés est déterminé par le niveau de l'avantage.

Option	Coût	DI	Maint.	SMe	SMa
1 arme add.	+1	5	1	2	4
De 2 à 3 armes	+2	10	2	4	7
De 4 à 10 armes	+4	15	3	6	11
Illimité	+6	20	4	8	14

ATTAQUE SURNATURELLE

Une technique avec cet effet est d'énergie pure et, en conséquence, immatérielle par nature. Pour cela, non seulement elle est capable d'attaquer sur l'IP Énergie mais aussi, de par son origine surnaturelle, il est seulement possible de la parer que si le défenseur possède la capacité d'arrêter les attaque d'énergie. Bien que les armes normales n'offrent aucune défense, la technique peut quand même être esquivées normalement.

Attaque	1er	2nd	DI	Main	SMe	SMa	Niv
Énergie	5	8	10	1	2	4	

Type : Action

Classe : Attaque

Car. Optimale : POU Éléments affiliés : Lumière, Obscurité

Car. Optionnelles : CON +2, DEX +3, FOR +3, VOL +1

ABSORPTION DU KI

Cet effet permet à celui qui l'utilise d'absorber tout ou partie du Ki d'une technique offensive dirigée contre lui. Pour ce faire, il est nécessaire d'obtenir une défense qui permet une contre-attaque (le simple fait de ne pas subir de dégâts n'est pas suffisant). De fait, le personnage capte automatiquement une partie des points de Ki utilisés par son adversaire pour réaliser la technique, les ajoutant à sa propre réserve. La limite de points qu'il est capable d'absorber est déterminé par le potentiel de cet effet. De cette façon, si une technique offensive possède une valeur totale de 12 points de Ki, dans le cas où l'absorption se voit limité "jusqu'à 5", les 7 points restants sont rejetés. Bien entendu, il n'est pas permis d'absorber plus que le maximum de la réserve de Ki d'un personnage. Les points absorbés peuvent être repartis entre les caractéristique de Ki comme l'on souhaite, si l'on utilise pas les règles d'unification des points de Ki.

Valeur Max.	1er	2nd	DI	Main	SMe	SMa	Niv
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

Classe : Défense

Car. Optimale : POU Éléments affiliés : Eau, Air, Terre

Car. Optionnelles : CON +3, DEX +4, FOR +3, VOL +1



COMPILATION DE TECHNIQUES

Dans ce dernier chapitre sont présentées une multitude de Tables de Techniques que les joueurs comme le Meneur de Jeu peuvent utiliser pour n'importe quel personnage. Elles apparaissent toutes dans une liste présentant ses coûts, fonctionnement et description. Bien entendu, chaque joueur est libre de modifier n'importe quel élément en utilisant les règles présentées dans le chapitre 5 de ce même livre. Par exemple, il serait possible de supprimer un désavantage en augmentant la valeur de Développement Intérieur de la technique, ou réduire ses coûts en additionnant ses points de DI. Il suffit simplement d'appliquer les changements que chacun désire.

Dans chaque Table de Technique, on trouvera les éléments suivants:

N° De Techniques: Indique le nombre de techniques de la voie en question

DI Total: Coût total en DI pour développer toutes les techniques de la voie

Niveau: Niveau de la technique en question

DI: Coût du Développement intérieur de cette technique

Effets: Effets de la technique

Avantages: Liste des avantages de la technique

Désavantages: Liste des désavantages de la technique

Type: Type d'action ou effet général de la technique

ORMUS

N° 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. Il tient ses origines d'une société d'agents de la Béryl Azraël, bien que les membres des hauts rangs de l'Eglise chrétienne n'aient pas tardé à l'adapter et à l'utiliser. A l'heure actuelle, c'est un des styles les plus connus par les inquisiteurs et ils sont nombreux à l'utiliser en combat. La caractéristique la plus inhabituelle d'Ormus est probablement qu'à chaque fois qu'on utilise une de ses techniques, celle-ci est toujours accompagnée d'un chœur de voix d'anges, né de la propre énergie du combattant.

LIBERE MOI

Niveau: 1 **DI:** 45

En activant LIBERE MOI, le combattant retourne son arme contre lui pour s'empaler. Cependant, l'arme le traverse inoffensivement, ne produisant qu'un dommage minime; à ce moment, un fil surgit du néant et traverse le corps de l'adversaire. En fait, cette technique transmet l'impact sur l'adversaire en créant une brèche dans l'existence à travers le sang du combattant. Plus on enfonce profondément l'arme, plus importants seront les dégâts causés à l'adversaire.

LIBERE MOI permet à son utilisateur de réaliser une attaque indirecte camouflée, obligeant l'adversaire à réussir un test de Vigilance Très Difficile ou à subir le malus de Surprise à sa défense. Cette attaque augmente les Dégâts de 25 plus une valeur équivalente à la quantité de points de vie sacrifiés.

AGI 4 DEX 5 FOR 5 POU 5

Effets: Attaque indirecte, Attaque Camouflée (Très Difficile), Bonus aux Dégâts +25, Sacrifice de Vie

Type: Action (attaque).



Kawer Enquis,
Alco Inquisiteur