

V. Les techniques énergétiques



Ce sont toutes les techniques maîtrisées par les personnages. Elles utilisent l'énergie vitale ou KI du personnage. La puissance de certaines techniques peuvent être modifiée par le PC. En combat, on les utilise comme le contrôle d'énergie et sont graduées en niveau de --- à +++.
Explication des niveaux :

- Apprentissage très récent ou techniques trop puissantes demandant plus de PC pour la maîtriser plus.
- Un peu plus maîtrisée mais de grosses lacunes empêchent une utilisation optimale.
- La technique commence à être intéressante à ce niveau mais efficacité encore très réduite
- 0 La technique est bien connue mais à peine maîtrisée
- + L'entraînement ou le PC permet une utilisation intéressante de cette technique. Manque encore de contrôle
- ++ Presque parfaite, il faut encore la perfectionner
- +++ La technique est maîtrisée parfaitement et avec de la puissance on peut obtenir des résultats impressionnants

Pour utiliser une technique, il faut réaliser un jet de vitesse supérieur à son adversaire sous peine de le voir attaquer avant la réalisation de cette technique. Puis on effectue un jet de technique 2D10 avec comparaison de la Tech. Seul les très bons techniquement ou ayant fait un bon jet de technique peuvent se permettre de réaliser les techniques après esquive de l'attaque de l'adversaire.

Pour toutes les techniques, on lance le jet de technique comparé (2D10) puis la suite change de techniques en techniques.

Pour les techniques agressives du type vague d'énergie, on effectue un jet de concentration D100 pour savoir le pourcentage de PC max utilisé dans cette technique.

Pour savoir quand les PJs peuvent apprendre une technique divisez le potentiel requis pour un niveau de + par 10 : exemple le Rayon, il faut que les PJs aient atteint 300 de PC pour maîtriser --- ou pire ---- qui est juste pour dire que la technique est juste en apprentissage.

Les techniques sont divisibles en plusieurs catégories différentes :

- **les techniques de base** : (le nombre entre parenthèse est le PC qu'il faut pour niveau +)
- **Contrôle d'énergie** : (2500) Il permet de contrôler son énergie interne et de faire appel à elle lors de combats difficiles. Permet l'économie de KI durant les combats. De --- à 0 elle permet le contrôle d'une fourchette large à restreinte du potentiel max/2.

Pour PC=2000, on a --- 200-800
-- 500-1000
- 650-1000
0 800-1000

Pour un niveau de 0 à +++ elle permet d'avoir un minimum plus ou moins variable dépendant du jet et de pouvoir libérer « sa colère » ou son PC max

Pour PC=4500 on a + 2000
++ 3000
+++ 4000

Ce n'est pas une règle ultra-fixe dépend du MJ !!!

- **Danse de l'air** : (variable mais 1500) Permet en se concentrant de s'élever dans les airs. Consomme du KI a faible quantité sauf à faible niveau et cette consommation est répercutée sur je jet de KI de combat (épuisement des combattants)

A --- Le vol est approximatif Vit max 5 en l'air et pas très longtemps

A -- Le vol se fait plus contrôlé Vit max 10

A- Vit max 15

A 0 Vit max 20

A + Vit max= 75%VIT

A++ Vit max= 80% VIT ne se fatigue plus

A+++ Vit max=95-100% dépend de l'espèce

- **Attaque KI** ou Kaïoken: (4000) Permet l'utilisation de KI proportionnel au KI total dans le jet de vitesse (et la technique à hauts niveaux) sous forme de bonus. Pour 40 de KI, le maître décide de faire lancer un dé 20 puis vers les 100 de KI le Mj décide de faire lancer 1D20+1D12 qui est le maximum de cette technique (et c'est déjà bien !!). Les niveaux donnent l'utilisation réelle du KI utilisé dans cette technique

A--- de 1 à 4 bonus de vitesse

A-- de 1 à 5 bonus de vit

A- de 1 à 10 bonus de vit

A 0 de 1 à Dé Max bonus de vit

A+ de 1 à Dé Max bonus de vit et 1 à 2 bonus tech

A ++ de 1 à Dé Max bonus de vit et 1 à Dé Max/2 tech

A+++ de 1 à Dé Max bonus de vit et tech

- **Perception d'Énergie**: dépend des races qui peuvent ou non maîtriser ce pouvoir et non une tech. (1000 et 10 000 pour +++)

Ce pouvoir permet d'évaluer la puissance de son adversaire. Il permet aussi de détecter des forces spirituelles et donc des êtres vivants. Du niveau dépend l'efficacité de la technique.

A--- Sentir la présence de quelqu'un sur un rayon de 10m

A-- Sentir sur 500m + percevoir l'énergie qu'il dégage (toujours sous-estimation plutôt que sur-estimation). Le Mj donne pour ce niveau des précisions en comparant + fort – fort mais en restant très vague.

A- Sentir sur 10 km + perception augmentée : - vague des indications du genre 2 fois plus fort peuvent être donné pour aider à l'évaluation

A 0 Sentir sur 100 km + Perception de larges fourchettes d'énergie que dégage l'adversaire.

A+ Sentir sur 500 km + perception affinée fourchettes plus réduites

A ++ Sentir sur 1000 à 2000 km (dépend de la race et de ses facilités)+ perception avec imprécision très réduites de l'ordre de 10%

A+++ Peut sentir les forces importantes sur une planète et même dans l'espace (dépend de la race et de ses facilités). La perception est exacte et peut aller jusqu'à connaître le potentiel de combat caché de l'adversaire : l'énergie qu'il a en réserve et non à celle qu'il pourra accéder plus tard.

- Les techniques énergétiques communes :

Attaque énergétique : Jet de tech+ 1D100 de PC max dégagé dans la technique

Ce PC dégagé dans la technique est modifié par le niveau de la technique énergétique

A --- on a 10% du PC dégagé réellement dans l'attaque

A - - on a 20%

A - on a 40%

A 0 on a 50%

A + on a 60%

A ++ on a 80%

A +++ on a 100%

Donc en faisant 80% de pc max 200 pour un niveau de - -

Le PC dégagé réellement dans l'attaque : 80% de 200=160 environ (150 pour 75%).

Le niveau est de - - donc l'énergie dans l'attaque est à 25% de 160 une broutille 40 PC

On va voir si vous avez suivit : Et pour un niveau de - ??????

Réponses : 80 environ !!!! donc un kikoha à 8 pts de dégâts ça commence à faire mais ça faire rire beaucoup quand même !!

- **Kikoha** : (400) technique permettant de faire sortir l'énergie vitale du corps et de la matérialiser en une boule d'énergie destinée à l'attaque. Les niveaux permettent d'optimiser l'énergie dégagée jusqu'à atteindre PC=500 qui est le max d'énergie que l'on peut employer pour cette technique dans le Kikoha. Pour un niveau de --- 10% seulement du PC sont utilisés. Pour 0, c'est 50% et pour +++ 100%. Ces valeurs sont dépendantes bien sûr des valeurs du jet de concentration de la technique+ le jet de technique.

Les dégâts sont de PC de la technique/10 avec donc un PC de 500 Max. Cette technique consomme 2 de KI

-**Rayon** : (3000) Même chose que Kikoha mais la concentration de l'énergie est plus grande et la forme du dégagement d'énergie est un rayon continu d'énergie. Pc max=5000 Dégâts max=5000/6. Les dégâts sont de PC de la technique/6. Cette technique consomme 10 de KI

-**Multiple Kikoha** : (5000) Même chose que kikoha simple mais on peut en envoyer jusqu'à 10 avec un niveau de +++. Technique consomme 10 de KI

Niveau--- à 0, Maximum de 3 Kikoha plus ou moins formés : on réalise un jet de tech 2D10 avec comparaison avec Tech du perso pour chaque Kikoha. Pour --- un 12 au deuxième jet avec une technique de 12 est insuffisant pour former un bon kikoha et impossibilité d'en lancer un autre. Pour les niveaux de 0 à +++, de 4 à 10 kikoha peuvent être lancé et vers les niveaux élevé de cette technique 2 à 3 kikoha peuvent être lancés en même temps.

- Les techniques énergétiques rares :

-**Vague d'énergie** : (pour --- faut 2500PC et 0 10000 PC) Cette technique est la même que le kikoha seulement on concentre l'énergie de tous le corps dans une partie du corps pour dégager un rayon surpuissant. PC max.= 100 000 et les dégâts max. sont donc 100 000/5 . Cette technique laisse le combattant essoufflé pendant un round en consommant 25 de KI . De

même que pour le kikoha, un niveau de 0 divise l'énergie dégagée par 2 . Pour ce qui concerne les gestes à effectuer et les paroles à dire le joueur peut librement créer sa propre technique. Pas la peine de faire le Kamehameha pour tous les perso !!! Exemple : le bōak array mais la description est secrète !!

