



Sinon il prend tous les dégâts dans sa gueule !!

Ensuite on a **l'arrêt**, le défenseur doit déployer autant de PC que l'énergie de l'attaque. Pour cela le défenseur doit lancer un jet de PC/PC de l'attaque. Il réussit que si c'est égal. Sinon il perd seulement le tiers des dégâts ou la totalité si mauvais rapport. Ki utilisé est le même que la technique utilisée.

Le renvoi est la défense ultime car elle permet de renvoyer la technique de l'adversaire. C'est la même technique que l'arrêt mais il faut plus de PC pour une conso de KI égale :

- Inférieur à 20% du PC de l'attaque elle explose dans les mains.
Dégâts=2/3
- Egale à PC il y a stabilisation de l'attaque mais avec risque=50% d'explosion (VO peut permettre de retenter un jet.)
- Supérieur à 20% l'attaque repart enfin de compte vers son envoyeur.

Enfin le **lancement d'une autre technique** et là on compare les PC des techniques (un Kikoha peut donc arrêter un très faible kamehameha ou plutôt le dévier !!!). On fait bien sûr durer le plaisir en refaisant lancer des jets pour des kamehameha qui se rencontrent !!.

VII. Expérience

L'expérience est la seule règle à l'appréciation du MJ : Je fais passer un niveau par combat mortel ou partie pour les personnages à moins de 900 de PC. Mais après il faut plus de partie pour augmenter de niveau car les personnages gagnent de plus en plus voir énormément de PC (comme dans l'animé !!)

Le passage de niveau et à base de Dé avec un jet qui pue mini seulement à l'appréciation du MJ qui peut refaire tirer les dés.

PC :

0-50 =	2D10
50-100=	3D10+1D6
100-500=	4D20
500-1000=	3D100+1D50
1000-5000=	5D50*5+3D20*10
5000-25000=	8D10*100
25000-100000=	6D10*500
100 000- 1 000 000 =	(3D100+6D10)*1000

Constit :

1D10+1D6
2D10+1D20
4D20
3D100+1D50
5D50*5+3D20*10
8D10*100
6D10*500

Pour le KI, on a une augmentation de même par niveau :

0-30=	1D6
31-50=	1D10

51-80= 1D10+1D4
81-100= 1D10+1D8
101-150= 1D20+1D4

Pour la vitesse, 50 étant le max sauf super héros (San Goku, Vejita, Trunk, etc...) elle arrête d'augmenter à chaque niveau vers 25-30 selon les perso mais augmente peu tous les X niv MJ (décide). Augmentation normale 1D8, anormale 1D4 c'est à dire quand elle commence à plafonner.

La technique est comme la vitesse mais y a une différence : cf. Expérience des techniques plus loin. Elle augmente doucement pour des niveaux bas de tech et rarement pour des niveaux hauts

Expérience des techniques augmente que si le joueur réussit un jet de technique 2D10 brillamment s'il a augmenté ses tech la partie d'avant. Un peu moins bien s'il y a deux parties etc.... Pour simple comparaison avec ma façon de faire :

1 Scénar	18
2	16
3	14
4	12
5	Obligatoire

Cette échelle évolue en fonction de la technique du joueur : s'il a une technique assez faible 10-12 on diminue la difficulté de faire gagner de la tech mais que si elle est expliquée. C'est à dire entraînement particulièrement intense ou bien l'apprentissage d'une nouvelle technique. Attention !!! Un point de technique fait une énorme différence !

Les techniques énergétiques augmentent avec le PC du joueur et en réalisant un D de technique 2D10 (pour l'entraînement réalisé) pour chaque niveau passé mais aussi avec leurs utilisations et surtout il faut bien respecter les ordres de grandeurs données dans la liste des Tech !!

VIII. Indications, consignes et aides au MJ.

La première chose est que les règles incluant des pourcentages et des calculs sont à calculer à l'à peu près afin de s'épargner l'utilisation massive de la calculette. De plus avec les feuilles de perso je vais donner des feuilles de MJ qui résume ce que doit marquer le MJ : Carac de l'ennemi, Pc actuel des deux (PJ et PNJ), dégâts qui en découlent, Jets de Vitesse effectués pour le tour.

La deuxième chose aussi très importante est une règle habituelle pour tout MJ mais là revêt une importance particulière. Les ennemis sont les doubles des PJ à quelques variations des personnages sauf si le MJ en décide autrement. Dans ce jeu, les erreurs ne pardonnent pas même si le MJ le décide !!! En effet, il est très dur de battre un ennemi deux fois plus forts que soi c'est pourquoi le MJ n'a pas à avoir peur de prendre des branlées car le joueur va prendre forcément son pied !! Petit conseil : Booster la constit des ennemis afin que le combat soit long.

Ensuite un des plaisirs du MJ fatigué dans ce jeu est le combat entre 2 PJ. C'est très relaxant après 2 ou 3 heures de jeu. Pour cela, il faut bien découper le tour : Première chose les joueurs choisissent leur attitude att ou def, jet de vit, attaque de celui qui a l'init (le role-play n'est pas

obligatoire), description des positions et enchaînement si c'est possible. Le combat est rarement mortel (Par décision Mjstérielle) donc tous les coups sont permis !!!

Mes règles sont tout à fait modifiables à loisir mais j'aimerais que l'on garde l'esprit ;-)

L'équipement n'est pas trop important dans ce jeu et encore moins l'argent ! Mais pour l'équipement dans l'univers de Freezer il y a des choses à savoir :

- L'armure de combat absorbe la moitié des dégâts (torse, mains, pieds) mais est détruite par attaque énergétique puissante après réduction des dégâts. Il y a deux types d'armures : soldats tenue de combat avec épaulette et commando avec des tenues de combats V-Neck (cou en V ☺)
- Le détecteur a une portée de 10000 Km et est capable de repérer les dix meilleures forces d'une planète dans la portée. Il y a trois types de détecteurs : soldats il explose à PC=12000 et est relié par le casque au fusils rayon laser et commando PC=22 000 et ultime jusqu'à 180 000 unités
- Le Rayon laser équipe les soldats de Freezer. Il dégage de l'énergie adaptée à l'adversaire. Concrètement elle envoie un kikoha de 500 PC, il est donc connu pour être inefficace pour un adversaire au-delà de 500 de PC.
- La cuve !!! Eh oui ça arrive souvent que l'on y soit pour 1 à 2 semaines pour les fous ! (la cuve c'est la cuve de régénération)
- Les crédits pas importants mais bon ; c'est bon d'en avoir !!
- Le Pods spatial est un engin pour les troupes spéciales de Freezer qui leur permet de dormir durant les long trajets 3 à 12 mois.
- Armes en tous genres :

pistolets 1D6	dégâts et 8 en vitesse
Fusils 1D10	10
Lance-rockets 2D10	5
Tank 2D10	2

Ah oui j'allais oublier le pouvoir des terriens pour savoir le potentiel peut se développer chez les non-terriens avec l'exp.

Le bonus enfin va vous permettre de pas trop vous prendre la tête au début seulement !!

Senseï terrien : Shimano	Tandrak : héro humain
PC 400	PC 750
Ki 40	KI 34
Tech 20	Tech19
Vit 15	Vit30
Cstit 200	Cstit150
VO 20	Vo16
Contrôle NRJ 0	+
Kikoha + ++(senseï !)	+++
Rayon --	--
Danse de l'air +	0
Attaque KI ---	---

Commando 10 sans les tech (suffit de regarder sur la liste ce qu'ils peuvent maîtriser)

Lotmar (Laseigle) capitaine 1 ^{ère} classe	PC 2500 Tech 15 KI 28 VI 30 Cstit 280
Inhib Lieutenant 1 ^{ère} classe	PC 1800 Tech 15 KI 28 VI 29 Cstit 150
Apple (soldat de base de Freezer) Lieutenant 1 ^{ère}	PC 1500 Tech 14 KI 26 VI 28 Cstit 140
Laseigle sergent 2 nd	PC 1200 Tech 13 KI 24 VI 29 Cstit 120
Trib sergent 2 nd	PC 1200 Tech 14 KI 24 VI 35 Cstit 90
Stan Sergent 2 nd	PC 1000 CSTE!!! Tech 13 KI 25 VI 26 Cstit 100
Stan caporal 1 ^{ère}	PC 800 CSTE!!! Tech 12 KI 24 VI 24 Cstit 90
Laseigle Caporal 1 ^{ère}	PC 600 Tech 12

KI 22
VI 25
Cstit 80

Quelques membres importants du commando 8 :

Colonel 1^{ère} Sanchos (Laseigle) PC 9000
Et c'est peu pour dire !!
Tech 17
KI 35
VI 45
Cstit 550

Tuarte (Fortrait) Major 1^{ère} PC 3000
Tech 16
KI 29
VI 35
Cstit 350

Gortack (Laseigle) Major 2nd PC 3000
Tech 16
KI 29
VI 35
Cstit 250

Des simples soldats de seconde classe :

Stan	PC 100	Flairtuss PC 75	Laseigle PC60
	Tech 12	Tech 11	tech 10
	KI 3	KI 10	Ki 3
	VI 10	VI 12	Vit 8
	Cstit 30	Cstit 30	Cstit 15

Personnages d'une campagne en cours mais toujours dans le commando 8 (malgré un très bon niveau) **en fait ils sont morts maintenant !!!**

Darken (Trib) lieutenant 2nd PC 2700 **8000**
Tech 14 **14**
Ki 38 **48**
VI 39 (ouah!!) **39**
Cstit 270 **475**

Danse de l'air+++

Contrôle d'NRJ +++ 2000 **7000**

Kikoha +++

Multi-kikoha – **0**

Kaï Keshi 0 **++**

Rayon 0 **++**

Vague d'NRJ --- **Darken No Kaze -**

Attaque KI --- **0**

Bouclier NRJstique --- **--**

Multiple Super Kikoha ---

Käiser (Sauzer) Major 1^{ère} PC 4500 (ça fait déjà pas mal !!) **13500**
Tech16 **16**

KI 43 51
VI 38 41
Cstit 420 (il faut 10 Kikoha pour le tuer woau !!)920

Danse de l'air+ +++
Contrôle d'NRJ ++3000 +++ 11000
Kikoha +++ +++
Multi-kikoha – +
Rayon + ++
Vague d'NRJ --- (Boäk array) -
Attaque KI + ++
Shuto NRJ ---- (attaque spéciale de race lame rouge d'NRJ au bras droit coupe tout !) ---
Rayon 5 doigts – (attaque spé ms un rayon par doigt) –
Multiple Super Kikoha --
Kaï Keshi ---

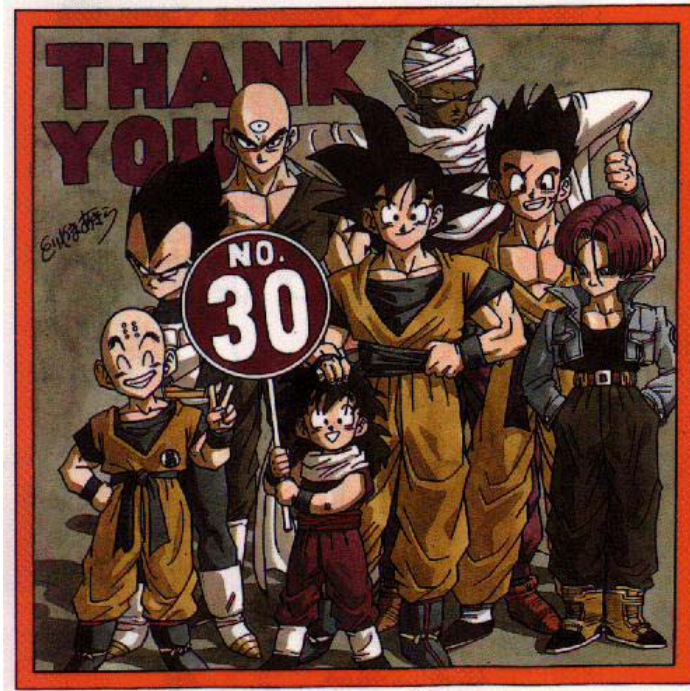
Pour le MJ qui veut faire souffrir ces PJ pour les scénarii grâce au hasard voilà un petit jouet :

0-15	16-50	51-90	91-100
200<PC<1000	1300<PC<5000	6000<PC<15000	15000<PC<100000

Cette règle amusante est faite pour des PC de 3000 environ pour les joueurs surtout qu'ils ne savent pas que **je gonfle toujours les PC et que je diminue les tech et VIT par rapport à eux (si vous voulez faire pareil c'est excellent !!!).**

En cadeau bonus voilà de belles images et un Thank You pour votre patience de lire ces lignes!

Merci de m'envoyer toutes modifications, ajouts, idées et personnages avec un max de PC à cboyon@yahoo.fr afin que tout ceci soit un échange et non un pillage ;-)
Et puis y a aussi le superforum de Sir DAVJACK sur DAVJACK.com



BOYON CEDRIC