

GESTION DES COMBATS AVEC LA COMPETENCE « ART MARTIAUX » SOUS NEPHILIM REVELATION

Note préalable, le système de NR privilégiant les attaques de proche est particulièrement efficace pour gérer des attaques martiales. La philosophie défense est plus dans mes cordes, donc plus réaliste, la philosophie attaque a un coté moins réaliste...

I CLASSER PAR DISCIPLINE

D'abord Classer les disciplines en fonction de la volonté du joueur et de la philosophie de la discipline :

A Philosophie de défense, d'absorption de l'attaque

Il y'a 3 grands sports qui font partie de cette philo :

Ju-Jitsu, sport le plus ancien dérivé des Samouraï. Proche de ce que tous le monde appelle la self-défense. Ce sport est proche du Judo, mais permet aussi de donner des coups

Aïkido, plus élaboré encore que le ju-jitsu, le style de combat est souvent le cercle

Judo, le plus connus basé sur un contact, projection et immobilisation.

Bref tous les art-martiaux dont l'objet est annihiler la menace par la Défense

On peut retrouver ici : des faërim, des hydrim, des eolim, des arK du taureau, vierge, capricorne.

B Philosophie d'attaque sans armes

Principalement le karaté, taï-kwendo (je ne sais plus comment ça s'écrit). Bref tous les art-martiaux dont l'objet est annihiler la menace par l'Attaque

On retrouve ici surtout les Pyrim, onirim, éolim. Les Arkaïm du bélier, lion, sagittaire

C Philosophie d'attaque avec armes

On retrouve ici tous les sport comme le kendo, ninjutsu, Bref tous les art-martiaux dont l'objet est annihiler la menace par l'Attaque Armée. J'utilise le système classique des attaques à distance et de mêlée, mais les blessures sont doubles. Car la politique de ces sports est de tuer en seul coup (je suis réducteur volontairement).

II LE NIVEAU DE COMPETENCE

1. Apprenti : *ceinture de blanc à bleu compris*
2. Compagnon : *ceinture de marron à noire 2è dan compris*
3. Maître : *au-delà de 3è dan !*

NB : En judo la plupart des ceintures noires sont aussi ceinture noire de Ju-Jitsu.

III L'INITIATIVE

A Philosophie de défense

Ils n'ont **JAMAIS** l'initiative, puisque leur volonté n'est pas d'attaquer mais de défendre. Et ils ne peuvent **PAS** être **SURPRIS**. Sauf s'ils sont attaqués dans le dos bien sur et évènement surnaturel et effrayant.

B Philosophie d'Attaque armée et non armées

D'abord déterminé l'Etat d'Esprit, jet de ki (calme ou contrôle de soi ou force mentale)

Intelligence VS niveau de séduisant de l'adversaire en difficulté + ou – compétence

Art Martiaux

- Si échec **malus de 3** au prochain jet.
- Echec critique : l'adversaire a l'initiative.
- Réussite : bonus de 3.
- Réussite critique : le joueur obtient l'initiative

Puis exécuter le jet classique :

Niveau d'Agile VS (niveau de rapide voulu) + ou – compétence Art Martiaux + bonus de ki ou malus de ki

La résolution de l'initiative est alors la même que celle du LdJ

IV LES MANŒUVRES

Le jet en général :

Agilité VS difficulté de l'adversaire +ou- la précision +ou- arts martiaux

La difficulté d'un adversaire se mesure comme suis :

- Profane en art martiaux : pas difficile
- Apprenti : peu difficile
- Compagnon : assez difficile
- Maître d'une discipline différente : difficile
- Maître de la même discipline : très difficile

L'adversaire ne peut que tenter la manœuvre je me dégage (philosophie de défense) ou j'esquive (philosophie d'attaque). On peut utiliser le même type de jet.

A Philosophie de défense

Volontairement je décompose en plusieurs séquences qui sont obligatoirement à la suite, passer à la suivante exige d'avoir réussi la précédente.

1 Séquence 1 :

Manœuvre	Pré-requis	Précision	Action	Dégats
J'attrape	Aucun	Dépend du niveau d'agile de l'adversaire*	Normale pour les A et les C Gratuite pour les M	Aucun, ce n'est pas le but

* pas agile : +2, peu : +1, assez : +0, « .. » : -1, très : -2

- Si échec **peut réessayer avec la 2^e action normale.**
- Echec critique : **l'adversaire a l'initiative.**
- Réussite : **on peut faire la séquence n°2.**
- Réussite critique : bonus **de +3 à la séquence suivante**

2 Séquence 2 :

Manœuvre	Pré-requis	Précision	Action	Dégats
Je projette et je maintiens l'adversaire	Réussite à la séquence 1	Dépend du niveau fort de l'adversaire*	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	1 + dureté de la surface d'atterrissage
Je projette et je la lâche	Réussite à la séquence 1	Dépend du niveau fort de l'adversaire*	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	3 + dureté de la surface d'atterrissage
Je brise	Réussite à la séquence 1	Dépend du niveau fort de l'adversaire**	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	Règles spécifique voir ci-après

* il faut bien comprendre ici que plus l'adversaire met de force et plus c'est facile donc : pas fort : -2, peu -1, assez 0, « ... » +1, très +2

** par contre là c'est le contraire

Règles spécifiques de dégâts :

Pour les A et C on utilise la force + 3. Pour les M on utilise l'agilité. Mais ici l'objet de la défense est d'empêcher toute velléité. En clair : poignet cassé, clavicule et épaules démisés etc....

- Si échec **peut réessayer avec la 2^e action normale** (s'il réussit à maintenir son adversaire jet de force VS niveau de fort de l'adversaire en difficulté +ou-compétence art martial)
- Echec critique : **l'adversaire a l'initiative** et le joueur est surpris
- Réussite : **dégâts ET on peut faire la séquence n°3**. Avec un bonus de +2 si la manœuvre est je projette et je maintiens, car c'est précisément son but. Aucun bonus pour je brise. « Je projette et lâche ne permet pas le passage à la séquence 3.
- Réussite critique : **dégâts ET bonus de +3 à la séquence suivante !**

Précision la manœuvre je projette et je maintiens : correspond à toutes les prise de hanches, d'épaules de jambes, ex : épaules : ippon seoi nage (un bras au dessus de l'épaule et basculement), moroté seoi nage, les jambes : hiza guruma, o guruma, hanches : o goshi, harai goshi.

La manœuvre je projette et je lâche correspond à ce que tout le monde appelle vulgairement les planchettes japonaises. On en dénombre quelques uns : tomoe nage, sumigaishi, etc... C'est la plus violente des projections car la chute est imprévisible.

3 Séquence 3

Manœuvre	Pré-requis	Précision	Action	Dégâts
J'immobilise	Réussite à la séquence 2	Aucune	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	Aucun ce n'est pas le but
J'étrangle (respiratoire)	Réussite à la séquence 2	Dépend du niveau fort de l'adversaire*	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	Inconscient
J'étrangle (sanguin)	Réussite à la séquence 2	-7 (c'est très difficile)	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	Inconscience et mort dans deux tours
Je brise	Réussite à la séquence 1	Dépend du niveau fort de l'adversaire**	Exclusive pour les A et les C normale pour les M	Règles spécifique voir ci-après

* pas fort : +2, peu : +1, assez : +0, « .. » : -1, très : -2

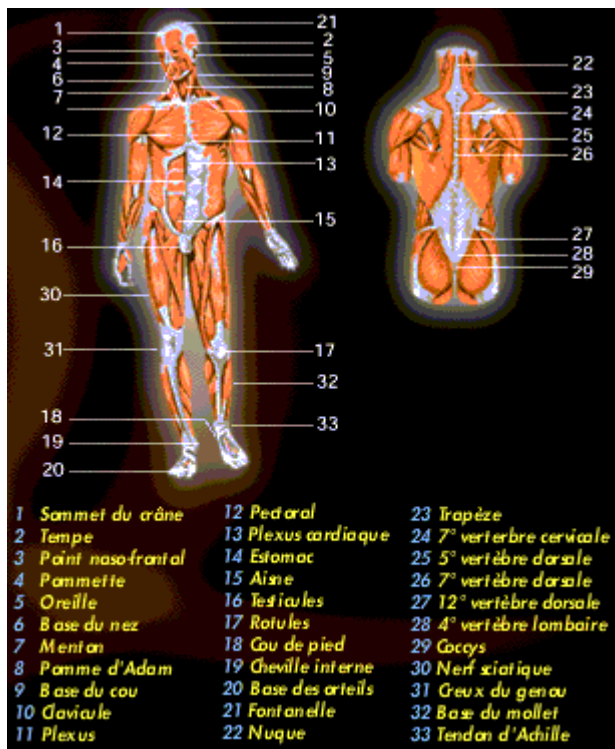
J'immobilise ne cause pas de dégâts par contre combiné à une action d'un autre joueur la mort est quasiment inévitable.

J'étrangle (respiratoire) fait tomber dans les vappes mais ne tue pas et la victime n'a pas de blessure physique. A noter qu'il existe des prise de jambes qui étrangle (san ka ku, je ne sais plus comment ça s'écrit)

J'étrangle (sanguin) est effrayante car le cerveau n'est plus irrigué. Un jet de médecine est possible pour éviter la mort au prochain tour. Il faut bien comprendre la rareté d'une telle attaque et sa puissance.

B Philosophie d'Attaque non armée

Manœuvre	Pré-requis	Précision	Action	Dégâts
J'enchaîne les coups de poings (atemi)	Aucun	Aucune sur une personne -2 pour 2 adversaires qu'on veut toucher, - 4 pour 3 adversaires	3 coups de poings par tour pour les A donc 4 jets. 5 coups pour les C et 8 coups de points pour les M	Force multiplié par les réussites
J'enchaîne les coups de pied	Aucun	Aucune sur une personne -2 par personne différente qu'on veut toucher	2 coups de pied par tour pour les A donc 2 jets. 4 coups pour les C et 7 coups de points pour les M	Force multiplié par les réussites
Je vise un point vital par shuto (tranche de main)	Aucun	-6 à -9	Exclusif	Inconscient / Immobile / Mort
Je vise un point vital (coup de pied)	Aucun	-7 à 10	Exclusif	Inconscient / Immobile / Mort



Le corps humain est composé de nombreux points vitaux - appelé Kyusho - sur lesquels une attaque précise et puissante provoque un traumatisme pouvant aller jusqu'à la mort. Ce sont des points particulièrement vulnérables et généralement situés sur une ligne médiane du corps. Tous ne sont pas identiquement sensibles et l'effet produit dépend de la qualité de l'attaque.

Pour la karatéka, leur connaissance permet d'identifier les cibles à viser sur l'adversaire, mais aussi de connaître ses propres points faibles à protéger en priorité. Ils sont souvent regroupés par zone.

On considère qu'une attaque franche portée sur l'une d'elles provoque une onde de choc qui se propage aux points vitaux les plus proches. On distingue les zones :

- jodan (niveau haut) : visage, cou, nuque
- chudan (niveau moyen) : poitrine, ventre, dos, reins, côtes
- gedan (niveau bas) : bas-ventre, jambes

C Philosophie d'Attaque armée

Le livre est assez explicite mais la compétence mêlée est remplacée par arts martiaux.