

Artiste Martial (V2)

Les artistes martiaux repoussent les limites du corps vivant : vitesse, précision et maîtrise du souffle. Ils frappent à mains nues ou avec des armes de dojo, dansent entre les attaques et exploitent la moindre ouverture.

Caractéristiques de la classe

- **Points de vie** : 1d10 par niveau + mod. de Constitution
- **Compétences de classe** : Athlétisme, Discrétion
- **Maîtrises** : Armures **légères, sans bouclier** ; armes **courantes + armes de dojo** (bō/bâton long, jō/bâton court, tonfa, nunchaku, sai, kama) ; **armes naturelles** (poings/pieds)
- **Arts martiaux** : vos attaques à **mains nues** et avec **armes de dojo** utilisent un dé d'arme **1d4 + (Phys ou Agil ÷2)** ; passent à **1d6 (niv. 5), 1d8 (niv. 11), 2d6 (niv. 15), 2d8 (niv. 17), 2d12 (niv. 20)**. Elles comptent comme **Contondantes** (sai = Perforant, kama = Tranchant). Vous pouvez effectuer une **Attaque lourde** avec ces armes (type selon l'arme).

Compétence de classe — Maître de l'Esquive

Armure naturelle : **Protection = 2 × arrondi_inf((Physique ou Agilité) ÷ 10) ; Durabilité = Protection.**

Vous ne disposez **d'aucune** Esquive gratuite ; l'économie de **Réaction** s'applique normalement.

“ Rappel V2 : on ne peut se défendre que si l'on a **préparé sa défense** ce tour ; les esquives/parades consomment normalement la **Réaction**.

Progression

Niveau	Gain
1	Styles de Dojo (choix d'un style de base)
2	Spécialisation (Poing de Chair / Poing d'Acier / Poing Explosif)
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Regain de l'Artiste (voir ci-dessous)
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style de Dojo
10	Amélioration du Regain de l'Artiste
11	Pouvoir de spécialisation
12	Amélioration de caractéristique
13	Pouvoir de spécialisation (ou amélioration d'un sous-choix)
15	Amélioration de caractéristique
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

Styles de Dojo (choix au niveau 1)

☐ Flux Sinueux (mobilité/évasion)

- **Niv. 1** : +3 m de déplacement.
- **Niv. 9** : +6 m au total.
- **Niv. 15** : +9 m au total.

☐ Poings Tempérés (offensif à mains nues)

- **Niv. 1** : +2 dégâts avec **mains nues** ou **armes de dojo**.
- **Niv. 9** : +4 dégâts.
- **Niv. 15** : +8 dégâts.

☐ Peau de Bambou (défense sans armure)

- **Niv. 1 : Défense +2** tant que vous ne portez pas d'armure moyenne/lourde.
- **Niv. 9 : Défense +4.**
- **Niv. 15 : Défense +8.**

Compétence de niveau 6 — Regain de l'Artiste

Respiration Cadencée (1 action, 3/Repos long ; s'améliore au 10 et 18) : choisissez **un** effet au moment de l'activation :

- **Purification** : retire **Empoisonné, Brûlure, Hémorragie, Panique** (sur vous).
- **Élan** : **Bond immédiat 6 m** puis **Préparer sa défense** gratuitement.
- **Focalisation** : **+10** à votre **prochaine attaque** et **+10** à votre **prochaine défense** avant la fin de votre prochain tour.

Améliorations :

- **Niv. 10** : utilisations **4/Repos long** ; **Élan** → bond **9 m**.
- **Niv. 18** : utilisations **5/Repos long** ; **Focalisation** → **+15** attaque et défense.

“ Le regain n'est **pas un soin** : il offre tempo, purge et contrôle, fidèle à l'esprit « moine ».

Spécialisations de l'Artiste Martial

“ Tests on-hit **DD 25** par défaut (V2). Les Attaques lourdes **Contondantes** repoussent **3 m** + test de **Physique DD 25** sinon **-1 action** (rider V2).

☐ Voie d'Boing de Chair — Mirage & Technique

Art de la lecture du mouvement, des rémanences et des frappes ciblées.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Déviation de projectile** (*Réaction, 1/ tour*)
Réduisez les dégâts d'une attaque à distance de **1d10 + (Agil ÷10)**. Si **0**, le projectile est **dévié** (aucun dégât) et vous pouvez **vous déplacer de 1,5 m**.
- **Niv. 3 — Poing brise-armure** (*1 action, 2/Repos court*)
Effectuez une attaque à mains nues : **ignore 50 %** de l'armure **et** réduit sa **Durabilité de -1** en cas de dégâts.
- **Niv. 5 — Moonwalk** (*Réaction, 2/Repos court*)
Après avoir été pris pour cible par une attaque (réussie ou non), créez une **rémanence** : au **début de votre prochain tour**, effectuez **1 attaque gratuite** contre l'assaillant.
- **Niv. 7 — Transcendita** (*Activation gratuite, 3 tours, 1/Repos court*)
Vos **mains nues** gagnent **+1d6** dégâts et **+5** aux jets de **défense**.
- **Niv. 11 — Pas du mirage** (*Passif*)
Après chaque **attaque réussie**, vous pouvez **vous déplacer de 3 m** sans provoquer d'attaque d'opportunité (1 fois/tour).
- **Niv. 13 — Image éternelle** (*Améliore Moonwalk/Transcendita*)
Moonwalk confère **avantage** à l'attaque gratuite ; *Transcendita* donne aussi **-5** à la **défense** des ennemis que vous touchez (1 tour).
- **Niv. 17 — Valse des ombres** (*2 actions, 1/Repos long*)
Vous vous déplacez **jusqu'à 9 m** en traçant **3 attaques** (une **ou plusieurs cibles**) : 1ère **normale**, 2e **-5**, 3e **-10**.
- **Niv. 19 — Percée parfaite** (*1 action, 1/Repos long*)
Une attaque à mains nues **critique sur 1-10** ce tour.
- **Niv. 20 — Maître des mirages** (*Ultime, 1/jour, 3 tours, activation gratuite*)
À l'activation puis au **début de chacun de vos tours**, créez **1 rémanence persistante** pendant la durée.
À votre tour, **chaque** rémanence effectue **1 attaque gratuite** : 1ère **normale**, 2e **-5**, 3e **-10**.

Techniques de mirage (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Flou** :
Niv. 2 (passif) : attaques à distance contre vous **-5**.

Niv. 13 : **-10** au lieu de -5 ; vos **Déviations** ajoutent **+1d6** aux dégâts de votre prochaine attaque.

- **Reflét** :

Niv. 2 (actif, Réaction, 1/combat) : **Contre** gratuit quand vous réussissez une **Esquive**.

Niv. 13 : 2/combat ; sur un **critique d'Esquive**, vous gagnez **+1 action** au prochain tour.

☐ Voie d'Boing d'Acier — Endurance & Percussion

Chair durcie, cadence mécanique, frappes concussives.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Résilience d'acier** (*Passif*)

Tant que vous ne portez **pas** d'armure moyenne/lourde : **Réduction 2** et **+2** à **Protection/Durabilité** de votre armure portée (ou naturelle).

- **Niv. 3 — Frappe concussive** (*1 action, 2/Repos court*)

Une attaque à mains nues inflige **+1d6** ; la cible teste **Esprit DD 25** ou subit **-1 action** à son prochain tour.

- **Niv. 5 — Poing destructeur** (*2 actions*)

Attaque à mains nues : **repousse 3 m**. Si la cible percute un obstacle, elle subit **+1d6**.

- **Niv. 7 — Celeritas** (*1 action, 1/Repos court*)

Trois frappes : 1ère **normale**, 2e **-5**, 3e **-10** (une **ou plusieurs cibles**).

- **Niv. 11 — Ancrage** (*Passif*)

Avantage aux jets contre **poussée/renversement** ; quand vous **préparez votre défense**, gagnez **+1 Réduction** ce tour.

- **Niv. 13 — Alliage vivant** (*Améliore Résilience/Celeritas*)

Réduction +1 supplémentaire ; *Celeritas* gagne **+1d6 dégâts plats** sur **chacune** de ses frappes.

- **Niv. 17 — Moteur inertiel** (*1 action, 1/Repos long, 3 tours*)

À chaque **attaque réussie**, vous pouvez **pousser 1,5 m** et gagnez **+1 Réduction** (cumulable jusqu'à **+3**) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Pendant la durée : **+3 m** de déplacement et **avantage** aux jets contre **poussée/renversement**.

- **Niv. 19 — Brise-rempart** (*Passif*)

Vos attaques à mains nues **ignorent 50 %** de l'armure. **1 fois par tour**, vous pouvez déclarer *Brise-rempart* : l'attaque **ignore 100 %** de l'armure et inflige **-2 Durabilité** si dégâts.

- **Niv. 20 — Colosse d'acier** (*Ultime, 1/jour, 3 tours, activation gratuite*)
Réduction 12, immunisé au repoussement/renversement, vos attaques à mains nues ignorent **100 %** de l'armure.
Une fois par tour, après une attaque réussie, effectuez **une 2e attaque à -5**.
Vos **Attaques lourdes Contondantes** coûtent **1 action** (au lieu de 2) pendant la durée.
Chaque attaque, la cible la cible jets de constit dd 30 en cas d'echec est **Étourdie** (-1 action et désavantage jusqu'à son prochain tour).

Modules d'acier (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Marteau** :
Niv. 2 (passif) : **+1d6** dégâts **Contondants** sur votre **première** attaque de chaque tour.
Niv. 13 : **+1d8** et vos Attaques lourdes **-1 action** même si la cible réussit le DD (réduit à **-5 défense**).
- **Enclume** :
Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : adoptez la **Posture Enclume** (1 tour) : **immunisé au repoussement, +3 Protection**.
Niv. 13 : **+4 Protection** et les ennemis au contact ont **désavantage** pour vous **pousser**.

☐☐ Voie d'Boing Explosif — Runes & Onde de choc

Déferlements d'énergie, pièges rituels et explosions canalisées.

“ **Limites** : Vous pouvez avoir **1 rune active** à la fois (**2 au niv. 11, 3 au niv. 19**). Vous pouvez **déclencher volontairement 1 rune par tour** (**2 au niv. 11**) — hors *Trombe d'éclats*.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Rune explosive** (*1 action, 3 tours*)
Placez une **rune** sur une case ou un objet. Déclenchement (ennemi l'entre/percute) → **2d6 Énergie** (zone **1,5 m**). **Max 1 rune active ; max 1 déclenchement volontaire par tour** (hors *Trombe d'éclats*).
- **Niv. 3 — Piège explosif** (*1 action, 2/Repos court*)
Condition simple (ex. « quand une cible X passe »). À l'activation : **2d6 Énergie** et **renversement** si **Physique DD 25** échoué.

- **Niv. 5 — Ressac** (*Réaction, 2/Repos court*)
Réactive votre **dernière rune** (moitié des dégâts initiaux).
- **Niv. 7 — Frappe tonnante** (*1 action, 2/Repos court*)
Votre **attaque à mains nues** crée une **onde 3 m : 1d6 Contondants** aux ennemis et **repousse 1,5 m**.
- **Niv. 11 — Chapelet** (*Passif*)
Vous pouvez maintenir **2 runes** simultanément (**3 au niveau 19**) et **déclencher jusqu'à 2 runes** le même tour (hors *Trombe d'éclats*).
- **Niv. 13 — Glyphes instables** (*Améliore runes/ressac*)
+1d6 aux dégâts des runes ; *Ressac* réactive à **100 %** des dégâts si dans les **3 tours**.
- **Niv. 17 — Chambre de compression** (*2 actions, 1/Repos long*)
Zone 3 m : 4d6 Énergie. Si au moins une de vos **runes** explose dans la zone ce tour, **chaque cible** affectée subit **+1d6** supplémentaire.
- **Niv. 19 — Trombe d'éclats** (*1 action*)
Choisissez jusqu'à **3 runes** actives : elles **explorent** immédiatement.
- **Niv. 20 — Explosion sismique** (*Ultime, 1/jour, 2 actions*)
Cible principale : 6d10 Énergie ; ennemis à **4,5 m** : jet d'**Agilité DD 25** ou **3d10**. La zone devient **terrain difficile**.

Sceaux explosifs (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Impact :**
Niv. 2 (passif) : **+2 dégâts plats** à toutes vos **explosions** (runes, *Frappe tonnante*, *Chambre de compression*, *Explosion sismique*).
Niv. 13 : **+4** dégâts plats.
- **Retardement :**
Niv. 2 (actif, 1 action) : **décalez** de 1 tour l'activation d'une rune créée ce tour.
Niv. 13 : vous pouvez **chaîner** 2 runes qui explosent **successivement** à la fin du tour.

Révision #3

Créé 9 septembre 2025 11:06:07 par karubak

Mis à jour 23 février 2026 22:56:37 par karubak