Artiste Martial

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 de **Poing 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.
- **Reflet** :
  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 du **Poing 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 de **Poing 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 **explosent** 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 #5
Créé 9 septembre 2025 11:06:07 par karubak
Mis à jour 15 mai 2026 23:33:14 par karubak