

REGLES

Les règles présentées ici viennent modifier ou s'ajouter à celles déjà existantes de GURPS. Elles ont pour but de rendre possible la simulation des niveaux exorbitant qu'atteignent les héros au cours de l'histoire...

Nouveaux éléments relatifs aux caractéristiques de jeu :

Le bonus lié à la compétence d'art martiaux : Celui-ci diminue de 1/5e à 1/10e.

DRAGON BALL Z Character (42 points) : pouvoir jouer un personnage dans l'univers de Dragon ball implique d'avoir ce "package", du moins dans la mesure où l'on désire jouer un spécialiste en art martial.

AVANTAGES :

- Réflexes de combat (15 points),
- Résistance à la douleur (10 points),
- Niveau 1 PowerTableDBZ (5 points).

COMPETENCES :

- Karaté P/A (4 points) : DX
- Judo P/A (4 points) : DX
- Acrobatie P/A (4 points) : DX

Le nombre de point impartis pour la création varie en fonction des ères de jeux :

Ere Pico : entre 150 et 200 points

Ere Végéta : entre 201 et 250 points

Ere Freezer : entre 251 et 300 points

Ere Cell et Boo : entre 301 et 400 points

Le Niveau : Il s'agit de l'élément le plus important du jeu. Celui-ci indique le degré de puissance du personnage. Il va de 1 à 60. Son coût est de **1 niveau pour 5 points**. A quelques exceptions prêt, la plupart des joueurs débutent au Niveau 1 (comme Sangoku au premier épisode de la série Dragon Ball).

Le Pouvoir : Il s'acquière à raison d'un **niveau pour 5 points** ; il s'agit d'un niveau donnant une indication du degré de puissance correspondant aux Specials Maneuvers. Cet avantage est identique au pouvoir des règles des psy à l'exception du fait qu'elle donne le degré de puissance pour **tous** les pouvoirs. Plus celui-ci est élevé, et plus les effets des Specials Maneuvers seront efficaces.

La DBZSkill (Physique / Ardu) : Comme le Pouvoir est le niveau de puissance générique à toutes les Specials Maneuvers, la DBZSkill est la compétence qui mesure les effets.

Lorsque n'importe laquelle des Specials Maneuvers est utilisée, le jet de compétence se fera sous DBZSkill.

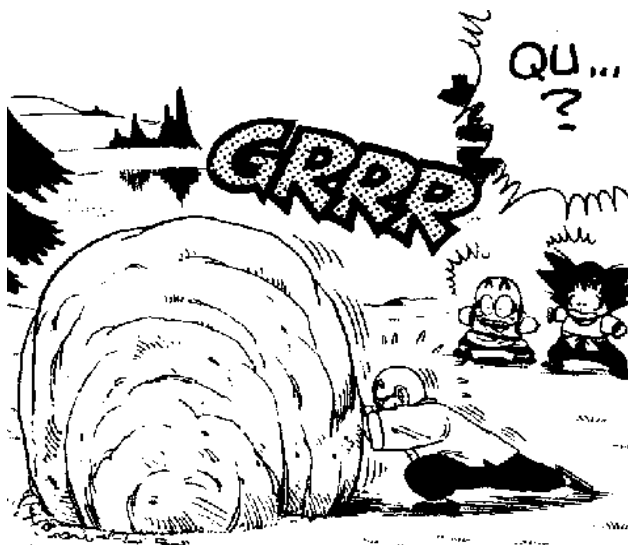
La Force : Celle-ci s'achète comme indiqué dans GURPS SUPER à savoir :

Strength (Force)	Coût
15	60
16 à 23	10 par niveau
24 à 30	5 par niveau
31 +	1/2 par niveau

Il est important de noter une différence avec les règles concernant la force de GURPS SUPER.

Lorsque un personnage dans GURPS DRAGON BALL Z désire bouger / lancer / détruire un objet, un jet de Force est alors nécessaire avec le malus suivant :

Objet	Malus
Table	- 1
Porte	- 2
Gros Meuble (armoire)	- 3
Mobylette	- 4
Petite moto	- 5
Grosse moto / porte blindée	- 6
Petit rocher	- 7
Gros rocher	- 8
Petite voiture	- 9
Camionnette / grosse voiture	- 10
Porte de coffre- fort	- 11
Avion	- 12
Bus	- 13
747	- 14
Sous - marin	- 15



Pour indication ceci est un petit rocher (-7)

D'une manière générale, le malus diminue de 1 par Niveau jusqu'à ne plus exister.

Ex : Chouflok essaye pour impressionner la galerie de soulever un petite voiture (-9), il est de Niveau 3 et sa force est de 15 ; il devra réussir un jet de Force sous 9 -> $(3 \text{ (son Niveau)} - 9 = -6 \text{ (Malus)} ; 15 \text{ (sa Force)} - 6 = 9)$.

Il conviendra de noter qu'il est à priori impossible pour un personnage de soulever autre chose qu'un gros car. Ceci peut sembler paradoxale par rapport à des personnes capables d'anéantir des planètes ou des systèmes solaires mais dans le dessin animé, la plus grosse chose portée par Sangoku est un car.

Nouveaux éléments relatifs aux règles du jeu :

Les combinaisons : celles-ci sont disponibles aux joueurs de GURPS DRAGON BALL Z. Un combattant peut lier un certain nombre de Maneuvers (ou Special Maneuver avec l'accord du Maître du jeu) entre elles. Cela coûte **4 points pour deux maneuvers, 6 pour trois.**

Seulement une combinaison peut être utilisée au cours du round, lorsqu'un joueur désire utiliser sa combinaison, le Maître effectue secrètement un jet contre la compétence de l'opposant. Si l'attaquant gagne, la cible ne peut utiliser que ses défenses pendant le round mais à + 3. Un défenseur familiarisé avec le style de l'attaquant ou ayant déjà vu la combinaison gagne un bonus de +1 à +2 (à la discrétion du Maître).

Attaques supplémentaires : à partir du niveau 12 en Karaté et par tranche de 3 points, les personnages bénéficient d'une attaque supplémentaire par

round. On notera que le nombre de défense autorisé par round est lui, illimité sauf en cas d'attaque majeure.

Gain de Niveau lié à l'état Berserk : lorsque le personnage subit un choc émotionnel intense (disparition d'un être chère...) le Maître du jeu peut autoriser un jet de volonté. En cas **d'échec** le joueur bénéficie pour 1D3 round(s) suivant d'une augmentation de 1 Niveau. Au terme de la durée, le personnage subit 2 points de fatigue.



Règle hollywoodienne de survie : à tout moment au cours d'un combat, un personnage peut dépenser un point de personnage afin d'annuler les effets d'une attaque. Si les dégâts de l'attaque devaient baisser le niveau de point de vie à 0 cette utilisation coûte 2 points de fatigue. Si les dégâts devaient baisser le niveau à un niveau inférieur à 0 il en coûte 3.

Une autre manœuvre est possible en cas d'attaque Massive :

L'attaque en puissance :

Après une préparation égale à 20 - le niveau de Karaté en round (minimum 1), l'attaquant peut effectuer une attaque en doublant sa force. Si la compétence de Karaté est supérieure à 20, la force est triplée mais la concentration est de 25 - le niveau de Karaté.



Les réussites critiques et les dégâts : En cas d'attaque énergétique elles impliquent le calcul des dégâts sur une base de 6 par point de Pouvoir. En cas d'attaque au corps à corps, elles impliquent le calcul du maximum de dégâts (1D-1 fera automatiquement 5). Dans le cas d'une réussite critique, les protections liées à une armure (DP et RD), naturelle ou non, ne s'appliquent pas.. Pour plus d'information sur les dégâts d'ordre énergétique, se reporter aux Specials Maneuvers.

Les dommages aux corps à corps : Appliquer normalement le bonus lié à la compétence aux dégâts (égal à 1/10e de la compétence) avant la multiplication.
 Ex : Une personne de Niveau 7, avec une force de 12 (base de dégâts 1D-1), donnant un coup de poing (estoc -2) et faisant 5 au dé fera : $2 (5 - 3) \times 14 = 28$ points de dégâts (puisque le modificateur pour le niveau 7 est $\times 14$).
 Ex2 : Une personne de Niveau 7, avec une force de 12 (base de dégâts 1D-1), donnant un coup de poing (estoc -2) et possédant 15 en Karaté (Bonus $15/10 = +1$) en faisant 5 au dé fera : $5 (5 - 3 + 1) \times 14 = 42$ points de dégâts).

En cas d'attaque énergétique et si la cible n'a pas encore été attaquée : elle peut tenter d'opposer sa propre attaque énergétique.

Ceci a pour effet de faire entrer en collision les projections d'énergie.

Chaque round suivant, les opposants effectuent un jet d'opposition, les points de fatigue sont calculés normalement.

Deux jets de suite doivent être réussis.

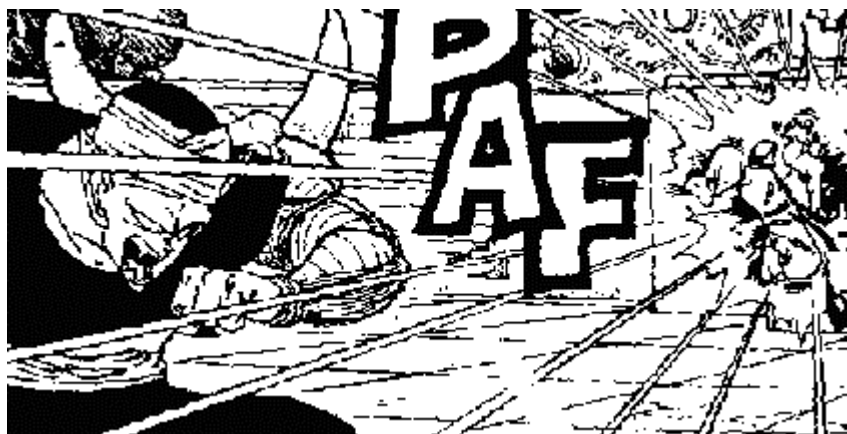
Le gagnant inflige les dégâts plus un Knockback.



Le Knockback : Appliquer un recul de 1 mètre par tranche de 2 point de réussite de marge de réussite à l'attaque.

Généralement, n'importe quel objet solide arrêtera la personne projeté et lui infligera à nouveau des dégâts (égaux à ceux initiaux / 2), et ce, même si ce même objet aurait été détruit totalement par cette attaque.

Si la victime du Knockback est en suspension (suite à un vol ou un saut), la distance est doublée.



Les armures : à priori, la DP maxi d'une armure est de 2 pour une RD de 4. La défense passive s'applique normalement mais la résistance aux dégâts est ensuite modifiée par le multiplicateur de Stun du personnage, et ce jusqu'au Niveau 15. Après ce Niveau, ni la DP ni la RD des armures ne s'appliquent (elles sont devenues inefficaces).

Par contre, la rugosité naturelle ne supporte pas la limitation du Niveau 15, elle s'applique quelque soit le Niveau du personnage.

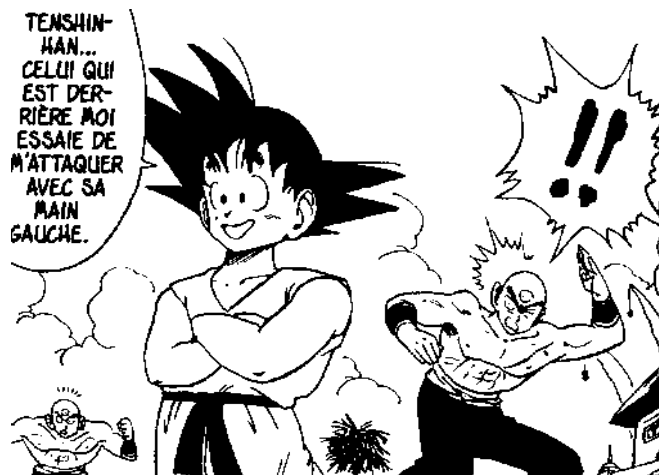
Ex : Chouflok est de Niveau 8, il possède une armure extraterrestre qui lui confère une DP 2 / RD 4. Son armure lui donne une résistance aux dégâts de 224 (4×56 , RD $\times$ Stun du Niveau).

Lorsqu'il sera Niveau 15, cette même armure lui 420 (4×105) points de résistance. Par contre il perdra la DP et la RD au Niveau 16.

Ex 2 : Chouflok possède 2 en rugosité naturelle ; celle lui confèrera une RD de 112 Niveau 8 (2×56), 210 Niveau 15 (2×105) et 14 V Niveau 16.

Les nouvelles compétences : Blind Fighting (Mental / Très Ardu) :

Chaque fois qu'un jet sous cette compétence est réussi, une attaque ou une défense peut être effectuée sans avoir à subir de malus lié à la visibilité.



Drunken Fighting (Mental / Ardu) Prérequis Karaté ou Judo à DEX + 3 ou 16 (le meilleurs) : Il s'agit de la technique du moine soûl. Lorsque l'utilisateur décide de l'utiliser, il oppose sa compétence à l'intelligence de la victime. En cas d'échec de cette dernière, un malus de - 1 s'applique aux défenses mais aussi attaques de la cible. Si la l'attaqué connaît cette technique, un bonus de + 3 s'applique à son QI pour résister.



La PowerTable DBZ :

Celle-ci est découpée en 4 tableaux représentant chacune une période de la saga Dragon Ball puis Dragon Ball Z, celles-ci sont subdivisées comme suit : *Piccolo*, *Végéta*, *Freezer*, *Cell & Boo*.

Chaque table est désignée par le nom du boss de fin de la période. Ainsi dans la table *Piccolo*, le gros méchant de fin sera la personne du même nom...

Il convient avant de commencer à jouer de définir la période de jeu puis d'attribuer la table correspondant (généralement la première).

Il n'est pas du tout recommandé de croiser les tables... ceci entraînerait un trop grand déséquilibre entre les opposants car à chaque table correspond un coefficient multiplicateur qui change radicalement d'ère en ère.. Ceci à pour but de simuler les bonds considérables en terme de puissance que font les personnages d'une série à l'autre.

Chaque Niveau coûte 5 points, mais il est possible de ne pas payer ce montant si l'on suit l'entraînement du maître ou d'un autre du niveau référencé en "Maître assimilé".

L'entraînement personnel, mais aussi certaines manœuvres peuvent permettre une augmentation de Niveau. Ceci est plus expliqué dans le Chapitre des Specials Maneuvers.

Lors d'un combat, le personnage possédant le plus haut niveau, inflige un malus à toutes les défenses de ses opposants égaux à la différence de niveau les séparant.

Ex : Chouflok qui est Niveau 6 décide d'attaquer un Animal Humanoïde pratiquant d'arts martiaux de Niveau 1. 5 Niveaux les séparent, aussi l'animal Humanoïde subira un malus de -5 à toutes ses défenses.

IMPORTANT

MAIS QUE FAIRE si une Special maneuver augmente le Niveau et le fait ensuite passer dans une autre Ere ? (par exemple passer du niveau 28 à 32) ?

-> garder l'unité de la table et extrapoler le niveau comme suit :

le multiplicateur de **corps à corps** augmente de **2 en 2**,
le multiplicateur de **Stun** de **7 en 7**
le multiplicateur d'**énergie** de **10 en 10**

Ex : Chouflok qui possède le Kaoïken passe du Niveau 29 à 33, ceci à pour effet de le faire changer d'ère et de table (passant de l'ère Végéta à Freezer). A ce titre, il ne passe non pas d'un coefficient multiplicateur en dégâts de corps à corps de 6F mais de 36V.

Les tables sont constituées de la manière suivante :

Niveau : indique la puissance du personnage.

Modificateur de dégâts Corps à Corps : comme son nom l'indique il s'agit du coefficient multiplicateur après le lancé de(s) dé(s) et l'application des divers bonus de dégâts (généralement ceux de la compétence).

Modificateur de Stun : il s'agit des points de vies supplémentaires (règle optionnelle Martial Art p 67). Ils doivent forcément être réduit à 0 avant d'entamer les points de vie normaux.

Modificateur d'énergie : il s'agit du coefficient multiplicateur pour les attaques d'énergie. La base est de 4 par point de Pouvoir possédé.

Maître assimilé : le nom des maîtres indiqués correspondent aux personnes avec qui il faut s'entraîner pour obtenir gratuitement les niveaux spécifiés (ainsi une personne s'entraînant avec Tortue Géniale pourra passer du niveau 1 à 4 sans avoir à payer le coût habituel de 5 par niveau). L'entraînement avec un maître peut aussi permettre l'apprentissage de certaines techniques habituellement inaccessible. Pour plus d'information, voire la rubrique : Maître.

Calcul de la puissance : représente le niveau qui s'affichera avec l'utilisation d'un indicateur de puissance. Il peut aussi donner une sensation pour les personnes possédant Perception de l'aura. L'indicatif PP signifie Point de Personnage, cela correspond au coût total du personnage.

Ere Pico :



Niveaux	Multiplicateur de dégâts au corps à corps	Multiplicateur de Stun	Multiplicateur d'énergie	Maître Assimilé	Calcul de la puissance
1	2	7	10	Tortue Géniale	PP / 10
2	4	14	20	Tortue Géniale	PP / 10
3	6	21	30	Tortue Géniale	PP / 10
4	8	28	40	Tortue Géniale	PP / 5
5	10	35	50	Karine	PP
6	12	42	60	Karine	PP
7	14	49	70	Karine	PP
8	16	56	80	Karine	PP
9	18	63	90	Karine	PP
10	20	70	100	Dieu	PP x 2
11	22	77	110	Dieu	PP x 2
12	24	84	120	Dieu	PP x 2
13	26	91	130	Dieu	PP x 2
14	28	98	140	Dieu	PP x 2
15	30	105	150	Dieu	PP x 2

Ere Végéta :



Le V situé à coté de chaque lettre correspond à un multiplicateur de 10 000 (10^4) de base.

Niveaux	Multiplicateur de dégâts au corps à corps	Multiplicateur de Stun	Multiplicateur d'énergie	Maître assimilé	Calcul de puissance
16	2V	7V	10V	Kaïo	PP x 6
17	4V	14V	20V	Kaïo	PP x 12
18	6V	21V	30V	Kaïo	PP x 18
19	8V	28V	40V	Kaïo	PP x 24
20	10V	35V	50V	Kaïo	PP x 30
21	12V	42V	60V	Kaïo	PP x 36
22	14V	49V	70V	Kaïo	PP x 42
23	16V	56V	80V	Kaïo	PP x 48
24	18V	63V	90V	Kaïo	PP x 54
25	20V	70V	100V		PP x 60
26	22V	77V	110V		PP x 66
27	24V	84V	120V		PP x 72
28	26V	91V	130V		PP x 78
29	28V	98V	140V		PP x 84
30	30V	100V	150V		PP x 90

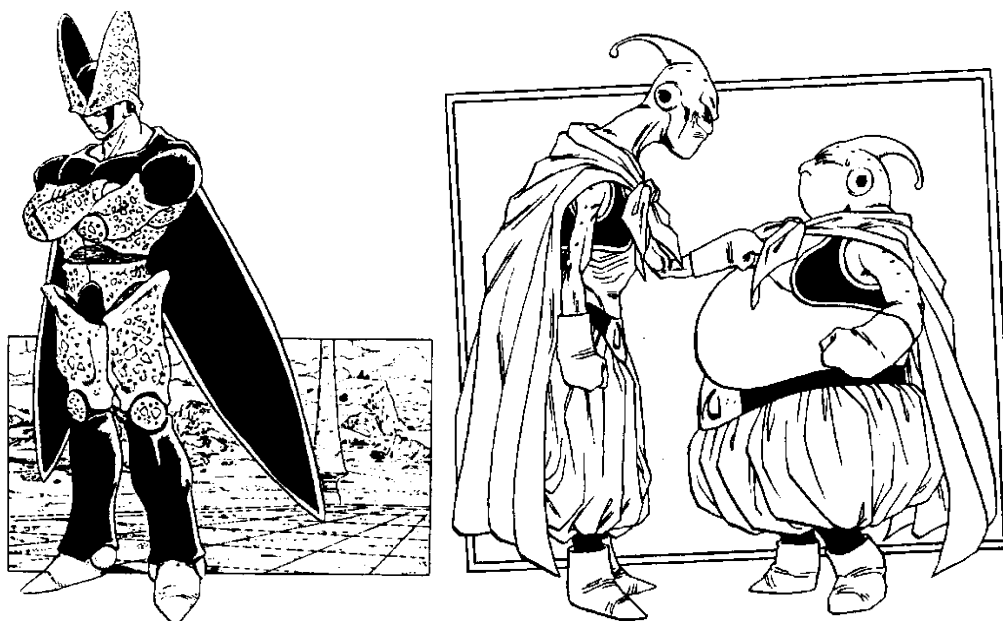
Ere Freezer :



Le F situé à coté de chaque lettre correspond à un multiplicateur de 10 000 000 000 (10^{10})^{de} base.

Niveaux	Multiplicateur de dégâts au corps à corps	Multiplicateur de Stun	Multiplicateur d'énergie	Calcul de puissance
31	2F	7F	10F	PP x 95
32	4F	14F	20F	PP x 100
33	6F	21F	30F	PP x 200
34	8F	28F	40F	PP x 300
35	10F	35F	50F	PP x 400
36	12F	42F	60F	PP x 500
37	14F	49F	70F	PP x 700
38	16F	56F	80F	PP x 1 000
39	18F	63F	90F	PP x 2 000
40	20F	70F	100F	PP x 3 000
41	22F	77F	110F	PP x 4 000
42	24F	84F	120F	PP x 5 000
43	26F	91F	130F	PP x 6 000
44	28F	98F	140F	PP x 7 000
45	30F	100F	150F	PP x 8 000

Ere Cell & Boo :



Le CB situé à coté de chaque lettre correspond à un multiplicateur de 100 000 000 000 000 000 000 000 (10²⁰) de base.

Niveaux	Multiplicateur de dégâts au corps à corps	Multiplicateur de Stun	Multiplicateur d'énergie	Calcul de puissance
46	2CB	7CB	10CB	PP x 9 000
47	4CB	14CB	20CB	PP x 10 000
48	6CB	21CB	30CB	PP x 20 000
49	8CB	28CB	40CB	PP x 30 000
50	10CB	35CB	50CB	PP x 40 000
51	12CB	42CB	60CB	PP x 50 000
52	14CB	49CB	70CB	PP x 60 000
53	16CB	56CB	80CB	PP x 70 000
54	18CB	63CB	90CB	PP x 80 000
55	20CB	70CB	100CB	PP x 90 000
56	22CB	77CB	110CB	PP x 100 000
57	24CB	84CB	120CB	PP x 110 000
58	26CB	91CB	130CB	PP x 120 000
59	28CB	98CB	140CB	PP x 130 000
60	30CB	100CB	150CB	PP x 140 000

Progression de Niveau :

En plus de l'entraînement avec un maître qui est gratuite, une personne peut progresser de Niveau en se référant au tableau ci-dessous.

Le type d'entraînement, renseigne comme son nom l'indique sur le mode d'effort qu'il faudra fournir pour pouvoir prétendre à une montée de Niveau.

La **durée totale** représente le laps de temps nécessaire afin de pouvoir progresser. Si le délai n'est pas respecté, le gain est alors impossible.

Le gain en **Niveau payant** correspond au montant que doit acheter le personnage avant de pouvoir bénéficier des gains gratuits. Le coût est de 1 Niveau pour 5 points.

Le gain en **Niveau gratuit** correspond au nombre gagné sans avoir à payer, ils ne sont accessibles qu'une fois que les gains payants ont été réalisés.

La mention Oui ou Non **dans le type d'ère** indique pendant quelle période les types d'entraînements sont possibles.

Enfin, la mention **spécial**, indique des informations complémentaires.

Type d'entraînement	Durée Totale	Gains en Niveau Payant	Gains en Niveau gratuit	Ere Pico	Ere Végéta	Ere Freezer	Ere Cell & Boo	Special
Solo et intensif	1D6 x 2 mois	1	0	Oui	Oui	Oui	Oui	
Boire du Chochinsu	NA	1	1	Oui	Non	Non	Non	Réussir un jet de S ou mourir.
Porter des accessoire ou combinaisons lourdes	1D6 mois par catégorie de poids	1	0	Oui	Oui	Non	Non	
Révélation du Potentiel (grâce à la Special Maneuver du même nom)	NA	1	1	Non	Non	Oui	Oui	
Hyper Gravité	2 mois	1	1	Non	Non	Oui	Oui	
Salle de l'esprit du temps	2D6 mois	1	2	Non	Non	Non	Oui	
Grimper à la tour de Karine	Quelques heures	1	0	Oui	Non	Non	Non	Réussir un jet de S.
Courir sur la route du Serpent	6 mois	0	1	Non	Oui	Non	Non	Réussir un jet de S.

Les maîtres :

Ceux-ci sont très importants car ce sont eux qui sont susceptible de faire monter de Niveau, et ce, gratuitement.

En outre, ils sont souvent les détenteurs de techniques que seuls eux connaissent, voire maîtrisent.

Ci-dessous les principaux Maîtres apparaissant dans Dragon Ball.

Est spécifié :

Nom : indique le nom du Maître;

Niveau : la fourchette de Niveau gratuite que gagnera un apprenti suivant l'entraînement dudit maître. Le gain se fait à raison de 1 Niveau pour 1D3 mois de formation intensive. Il faut noter qu'un Maître peut délibérément décider de ne pas totalement former l'élève. Ainsi l'acquisition de tous les niveaux n'est pas un dû mais une chance.

Condition d'acceptation : indique les conditions auxquelles doit correspondre la personne désireuse d'être entraînée.

Points de Personnage : indique le nombre de points gratuits que l'apprenti gagne en suivant la formation ; ils peuvent être utilisées à la convenance du Joueur.

Techniques : Nom des techniques que le Maître peut décider d'apprendre à son élève. Il ne s'agit en rien d'une obligation.

Nom : Maître Tortue Géniale

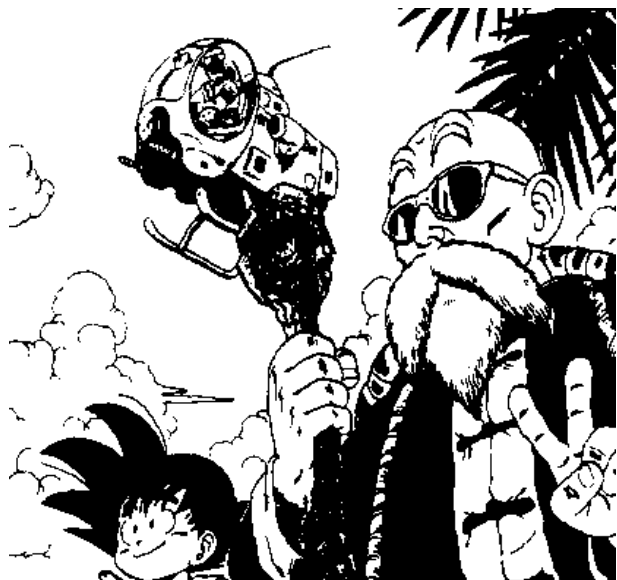
Niveau : du Niveau 1 à 4

Condition d'acceptation : lui ramener une (jolie) fille ou des livres cochons.

Points de Personnage : 1D6 points

Techniques :

- Kaméhaméha (attaque énergétique),
- Transposition,
- Mafuba,
- Namadiabutsu (électrocution),
- Hypnotisme.



Nom : Maître Karine

Niveau : du Niveau 5 à 9

Condition d'acceptation : avoir grimpé au sommet de la tour qui porte son nom, avoir le cœur pur.

Points de Personnage : 1D6 + 3 points.

Techniques :

- Hyper Vitesse,
- Hyper Saut.



Nom : Dieu

Niveau : du Niveau 10 à 15

Condition d'acceptation : avoir le cœur pur, avoir passé la tour de Karine.

Points de Personnage : 2D6 points.

Techniques :

- Blind Fighting.



Nom : Maître Kaïô de la galaxie du Nord

Niveau : du Niveau 18 à 24

Condition d'acceptation : avoir couru sur la route du Serpent, avoir le sens de l'humour.

Points de Personnage : 2D 6 points

Techniques :

- Kaïoken,
- Genkidama.



RACES

Il existe plusieurs races accessibles dans **GURPS DRAGON BALL Z**, celles-ci sont décrites ci-dessous :

SAÏYEN : 79.5 points

Les Saïyen sont des extraterrestres à l'apparence humaine avec une queue de singe. Ils vivent aussi vieux que les humains avec une période d'adolescence plus longue. Le Saïyen typique possède des cheveux noirs pour des yeux foncés, tous les gabarits existent.

Il s'agit d'un peuple de guerrier sanguinaire qui offre ses services contre de l'argent. Leurs très grands potentiels de combat en font des opposants aussi redoutables qu'impitoyables.

Freezer redoutant leurs puissances, anéantit Végéta, la planète des Saïyens. Seule une poignée survivront.



Concept de personnage : en tant que PJ, à moins de prendre part à une bande de brutes épaisses, le Saïyen est injouable à moins de racheter la plupart de ses désavantages.

Beaucoup ont survécu à la destruction de la planète Végéta, à commencer par les plus "faibles" envoyés sur les planètes possédant une lune dans leurs orbites. Certains, comme Végéta, ont pu également se radoucir.

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +3

DEX +2

S + 3

AVANTAGES :

Difficile à tuer +4 (20 pts)

Résistance aux dégâts +2 (6 pts)

Niveau en PowerBattleDBZ + 1 (5 points)

DESAVANTAGES :

Faiblesse (queue) -5 (Lorsqu'un tiers exerce une pression sur la queue du Saïyen,

celui-ci voit sa Force réduite à 0 pendant toute la durée de pression. En cas de situation très critique, un jet de S peut être entrepris pour se séparer de la queue).

Sanguinaire -10

Orgueil -10

Vœu -5 (être le plus fort)

Specials Maneuvers :

- Métamorphose en singe géant (1/2 point)
- Augmentation puissance SAÏYEN

Quirk :

- Queue de singe

Le SAÏYEN -métis : 98.5 points

Nous considérons ici le métissage terrien - saïyen qui donne un combattant hors pairs, plus puissant encore qu'un pur race.

Visiblement, le sang Saïyen se décuplerait en cas de métissage, la personne issue du mélange gardant les qualités des deux races.

L'apparence physique est généralement identique à celle du Saïyen mais la période de puberté reste normale.

Concept de personnage : Le PJ peut être issu sans le savoir d'une telle union et débiter le jeu dans une totale méconnaissance de son "réel" potentiel.

Il peut aussi faire parti d'une ancienne colonie spatiale, conquise puis vendue par des Saïyen.



MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +2

DEX +3

S +3

AVANTAGES :

+2 niveau PowerTableDBZ : (10 pts)

Difficile à tuer +4 (20 pts)

Résistance aux dégâts : +2 (6pts)

DESAVANTAGES :

Faiblesse (queue) -5

Spécials Manoeuvres :

- Métamorphose en singe (1/2 point)
- Augmentation puissance SAÏYEN
- Contrôle de la puissance

NAMEK : 60 points

Les Nameks sont pacifiques et dotés de très grandes capacités combatives mais aussi magiques. Ils sont hermaphrodites, ne nécessitent pour leurs survies que de l'eau et dorment très peu.

Il existe visiblement trois classes sociales au sein de leurs sociétés ; les magiciens, les combattant et les cultivateurs.

Suite à une crise écologique de leur planète, beaucoup de Nameks sont obligés de migrer sur d'autres Mondes.

Concept de personnages : le joueur peut incarner un des Nameks ayant migré sur terre ou sur une autre planète. Il peut également constituer l'une des personnalités d'un Namek ayant fractionné son ego.

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +2

DEX +3

S +1

AVANTAGES :

Magerie 1 (15 points)

Niveau PowerBattleDBZ + 1 (5 points)

DESAVANTAGES :

Faiblesse (sifflement) Rare : -10 (Lorsque exposé à des signaux aigus, le Namek subit un malus de - 4 à son jet de Volonté ou souffre d'un malus à toutes ses attaques / défenses de - 5 pendant toute la durée d'exposition).

Specials Maneuvers :

- Gigantisme Namek
- Vol



- Régénération
- Allongement bras
- Ultra Vision (1/2 point)
- Ultra Ouïe (1/2 point)

3 YEUX : 11.5 points

Les 3 yeux sont une race d'extraterrestre ayant en petit nombre migré sur terre il y a de cela plusieurs siècles.

Ils sont plus forts que le commun des terriens, possède un œil supplémentaire et des pouvoirs de mutation extraordinaires.

La moyenne de taille tourne autour des 1m80 pour des morphologies assez faibles (entre 70 et 75 kg pour le même gabarit).



Concept de personnage : les 3 yeux sont sur terre depuis si longtemps que n'importe quel background traditionnel conviendra.

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

DEX+2

S+1

DESAVANTAGE :

Vulnérabilité attaque flashante : -5 (le personnage supporte un malus de - 4 pour résister à ce type d'attaque. En outre les effets des attaques flashantes sont doublées).

Spécials Maneuvers :

- Bras supplémentaires
- Multiplication
- Hyper Vision (1/2 point)

Quirks :

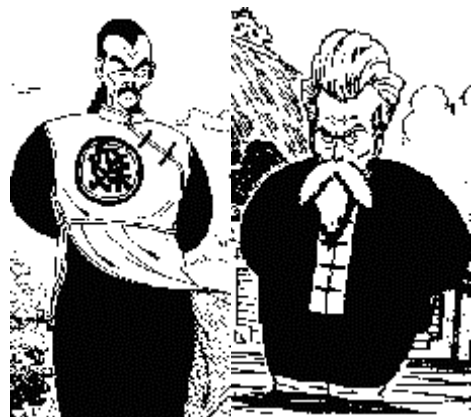
- 3 yeux

HUMAINS : 1.5 points

Il s'agit des membres des habitants de la planète Terre. Ils représentent le commun des opposants rencontrés dans la série Dragon Ball. Par contre, les membres de cette race (Yamcha, Tortue Géniale, Krilin) passent totalement en second plan dans Dragon Ball Z.

Specials Manoeuvres :

- Contrôle de Puissance
- Perception de l'aura (1/2 point)



ANIMAUX HUMANOÏDES : Voir ci-dessous

Il s'agit de la deuxième race prédominante sur terre après les humains. Hormis quelques petites caractéristiques particulières, ils sont identiques aux humains.

Dans le monde de Dragon Ball, ceux-ci occupent les mêmes emplois, pratiquent les mêmes hobbies, que les humains.

Certains d'entre eux possèdent quelques particularités tel le pouvoir de changer de forme ou de voler. Certains doivent, même si cela n'apparaît pas dans le manga, posséder des capacités magiques.

A l'exception d'Oloon, tous disparaissent dans Dragon Ball Z.

Concept de personnage : un maître en art martiaux, un comique ou un gros méchant qui transforme les gens en carotte.

Comme les humains plus :

Lapin : 2 points

+ 2 acuité auditive (4 pts)

Chat : 0 points

+ 1 DEX (10 pts)

Paresse (- 10 pts)



Loup : 20 points

+ 1 F

+ 1 S

Cochon : - 15 points

Nanisme (- 15)

Démons : 35.5 points

Ils sont issus du royaume des démons (et non des enfers) ou fut enfermé les créatures les plus viles et mauvaises de la création.

Néanmoins, certains de ces êtres résident sur terre et n'ont généralement de cesse de : 1) devenir les maîtres du monde, 2) ouvrir un passage entre la sphère des démons et l'univers vivant.

Concept de personnage : Le personnage est un démon envoyé sur terre afin de retrouver un artefact permettant d'ouvrir une porte entre le monde des vivants et celui des démons. Le joueur peut être aussi un démon qui fût oublié sur terre pendant l'une des attaques menées par Garlic ou Piccolo.

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

F + 2

S + 1

AVANTAGES :

Résistance aux dégâts + 1 (3 points)

Niveau PowerBattleDBZ + 1 (5 points)

DESAVANTAGES :

Vœu : conquérir le monde - 5 points

Specials Manoeuvres :

Danse de l'air (1/2 point)

Vol

Attaque énergétique



Cyborg : variables

Les cyborgs sont sur terre sont issus des expériences du docteur Guéro. Il en fabriqua de plusieurs genre : des 100% synthétiques et des mi-humains.

Les séries de C-1 à C- 16 furent complètement synthétiques.

Les séries C- 17 et C-18 mi-humaines.

C- 19 et C- 20 constituèrent une série spéciale ; capable d'absorber l'énergie vitale afin de se recharger.

Enfin Cell fût le chef d'œuvre de la série cybernétique.

Complètement organique, il était constitué des meilleurs gènes de tous les combattants de la terre (on notera d'ailleurs qu'il s'agissait plus d'un clone que d'un cyborg mais bon...).



Les Cyborgs ne dégagent pas d'aura, les Maneuvers Perception de l'aura sont inefficaces contre eux.

Les version 100 % synthétiques regagnent leurs Stun normalement mais doivent être réparées en laboratoire par une personne possédant une compétence en Ingénierie Cybernétique pour retrouver ses Points de vie (généralement 1 par 30 minutes de réparation).

Concept de personnage : Les cyborgs sont très courant dans l'univers de Toriyama ; peut être le joueur est il un cobaye s'étant échappé, ou une victime d'un accident qui s'est fait reconstruire par le docteur Guéro.

Le cyborg peut aussi être d'origine extraterrestre.

Version 100% Synthétiques : 77 points

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR + 5

QI - 1

S +2

AVANTAGES :

Résistances aux dégâts +3 (9 points)

Respiration aquatique et spatiale (10 points)

DESAVANTAGES :

Devoir : obéir à sa programmation (15 points)

Specials Manoeuvres :

Hyper Vision (1/2 point)

Hyper Ouïe (1/2 point)

Perception de l'aura (1/2 point)



Attaque énergétique
Danse de l'air (1/2 point)

Version mi-humaines : 52.5 points

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +2
DEX + 1
S +1

AVANTAGES :

Résistances aux dégâts +1 (3 points)
Respiration aquatique et spatiale (10 points)
Niveau PowerBattleDBZ + 2 (10 points)

DESAVANTAGES :

Devoir : obéir à sa programmation (15 points)

Specials Manoeuvres :

Danse de l'air (1/2 point)
Vol
Attaque énergétique
Blocage attaque énergétique
Perception de l'aura (1/2 point)
Hyper saut (1/2 point)



Série spéciale (de type vampire comme C-19 et C-20) : 65.5 points

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR + 3
S + 1

AVANGAGES :

Résistances aux dégâts + 2 (6 points)
Respiration aquatique et spatiale (10 points)

DESAVANGAGES :

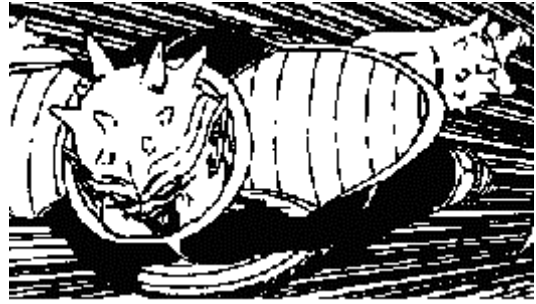
Devoir : obéir à sa programmation (15 points)

Specials Maneuvers :

Danse de l'air (1/2 point)
Vol
Attaque énergétique
Blocage d'attaque énergétique
Absorption d'énergie

Extra-terrestre : 52 points

Comme son nom l'indique, il s'agit de personnages non issus de la terre. Seule quelques races sont réellement décrites dans le Manga. Pour les autres races, appliquer cet archétype qui est générique.



Les extra-terrestre sont très nombreux dans l'univers de Dragon Ball, ils ont systématiquement une apparence humanoïde les variations principales touchant la couleur et les caractéristiques de la peau, la pilosité etc...

Il n'existe cependant aucune organisation intergalactique hormis le cartel criminel du clan Cold dont Freezer est le leader.

Concept de personnage : le joueur s'est écrasé sur terre et recherche des pièces pour reconstruire son vaisseau. Il peut également être venu sur terre pour exaucer un souhait via les boules de cristal.

MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +1

S + 2

AVANTAGES :

Difficile à tuer +1 (5 points)

Résistance aux dégâts + 1 (3 points)

Respiration aquatique / spatiale (10 points)

Spécials Maneuvers :

Attaque énergétique

Danse de l'air (1/2 point)

Vol

Hyper Ouïe / Vision / Odorat (une au choix) (1/2 point)

Hyper vitesse

Habitant de l'outre monde : 65.5 points

Il s'agit de l'ensemble de la communauté qui vit dans les différents univers de l'au-delà sans être morte. Généralement, les personnes y vivant ont une tâche bien définie tel l'enregistrement des nouveaux-morts, ou des tâches moins gratifiantes comme le ménage ou la manutention.

Certaines néanmoins ont des devoirs guerrier ou policier.

L'au-delà possède une structure hiérarchique très rigide avec tout en haut les dieux Kaïos qui dirigent l'univers puis les haut fonctionnaires (tel le roi Enma).

Ils sont à priori immortels même si la plupart semble avoir une hygiène de vie "normale" (ils mangent, dorment, regardent la télé...).

Concept de personnage : Les joueurs peuvent avoir été envoyé sur terre en tant qu'espion ou observateur. Ils peuvent être aussi des métis ou encore des renégats envoyé sur un plan inférieur car trop faible ou indigne de résider dans l'au-delà.



MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUES :

FOR +1

DEX + 2

QI +1

AVANTAGES :

Magerie 1 (15 points)

Statut social +1 : membre de l'ordre céleste (5 points)

Compétences :

Connaissance du milieu (l'Au-delà) niv QI (1 point)

Specials Manoeuvres :

Danse de l'air (1/2 point)

Vol

Attaque énergétique

Guérison ou téléportation

Contrôle de la puissance

MANEUVERS

Les manœuvres sont les techniques accessibles par les pratiquants d'arts martiaux du monde de DRAGON BALL. Il s'agit de techniques ne nécessitant pas de point de fatigue pour être utilisé.

Les manœuvres disposent d'un niveau par défaut, il s'agit du niveau de la base que possède tout pratiquant. Pour élever celui-ci, il faut dépenser des points en fonction de la table des **Coûts des Manœuvres**.

Exemple : Chouflok, le méchant saïyen possède un niveau de 15 en Karaté et décide de prendre la Manœuvre Aggressive Parry.

Cette Manœuvre est ardue et possède un Niveau par défaut de - 4. Ainsi, si il voulait l'utiliser sans dépenser de point, son niveau serait de 11 (son niveau en karaté de 15 - 4).

Il veut la posséder à un niveau de 15 et dépense donc 8 points. 8 points correspondant à un niveau de Défaut + 4, il la possède donc maintenant au montant souhaité.

Table des Coûts des Manœuvres :

	Moyenne	Ardu
Défaut	0 points	0 points
Défaut + 1	1/2 point	1 point
Défaut + 2	1 point	2 points
Défaut + 3	2 points	4 points
Défaut + 4	4 points	8 points
Défaut + 5	6 points	12 points

Liste des Maneuvres :

Aggressive Parry (ardu)

Défaut : Karaté - 4

Ne peut dépasser les 2/3 de la compétence de Karaté



Permet de contre attaquer

sur une attaque au poing par ce même type d'attaque. Ce type de défense permet en cas de réussite du défenseur d'infliger des dégâts à l'attaquant.

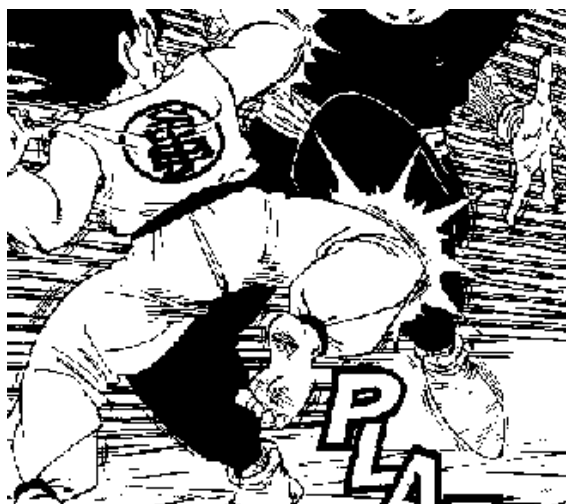
Si le défenseur effectue un échec critique, il subit les dégâts à +2.

Aggressive Parry kick (ardu)

Défaut : Karaté - 4

Ne peut dépasser la compétence utilisé / 2

Comme l'Aggressive Parry mais pour les attaques aux jambes.



Back Kick (Ardu)

Défaut : Karaté - 4

Ne peut dépasser la compétence de Karaté

Permet d'attaquer une personne située derrière soi.

Les défenses actives sont à - 2 pour ce round vis-à-vis de l'utilisateur de cette technique.

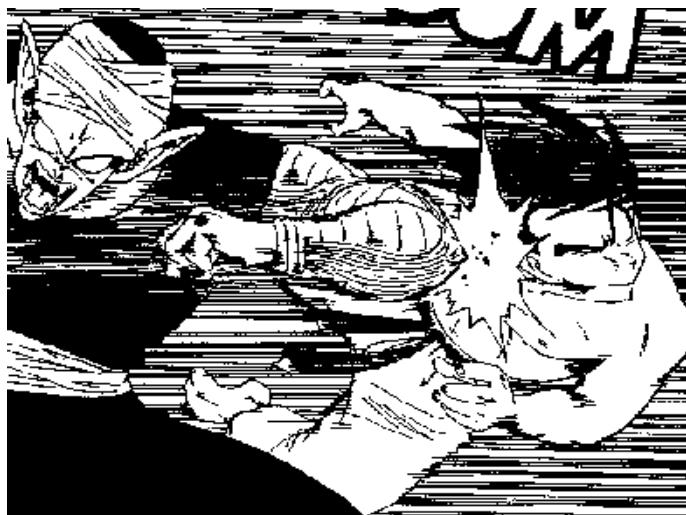


Elbow Strike (Moyen)

Défaut : Karaté - 2

Ne peut excéder le niveau de Karaté

Il s'agit d'une attaque très efficace pour le combat rapproché ou en cas de tentative de prise. Les dégâts sont identiques à ceux des attaques au poing.

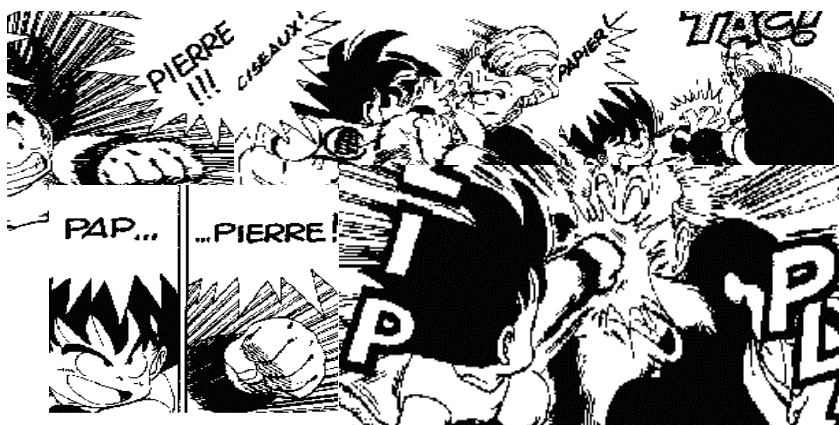


Feint (ardu)

Défaut Karaté ou Judo

Ne peut excéder la compétence + 4

Permet d'utiliser la feinte telle qu'elle est décrite dans le livre de base. Une attaque doit être sacrifiée pour ce faire.



Head butt (moyen)

Défaut : Karaté - 6

Ne peut excéder la compétence de Karaté

Permet d'infliger un coup de tête. L'attaque est à + 1 en cas de prise avec les deux mains. L'esquive du défenseur est à - 1, un blocage à - 3 peut être aussi entrepris. L'attaque fait Estoc - 1 de dégâts, en cas d'échec critique, l'attaquant s'inflige les dégâts.



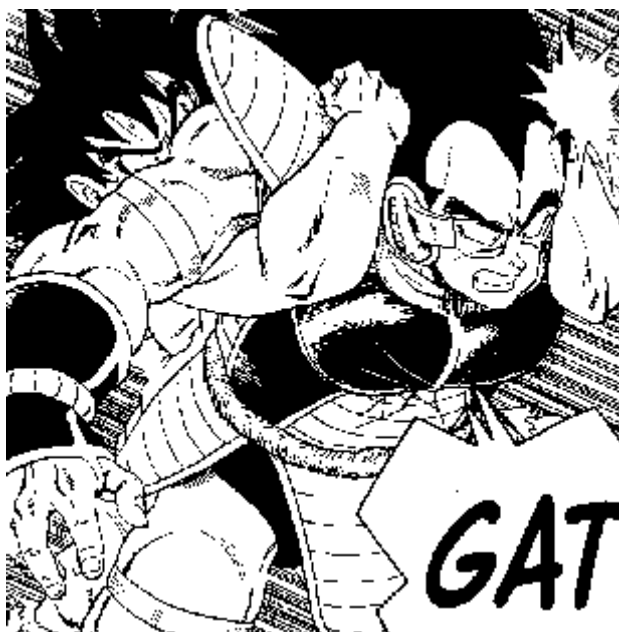
Head Lock (ardu)

Défaut : Judo - 4

Ne peut dépasser la compétence initiale

Permet d'entreprendre une saisie au niveau du torse, de la tête. Un jet de saisie doit d'abord être entrepris (avec Judo) puis un jet de jet de Head Lock.

En cas de réussite, le round suivant l'attaquant peut effectuer un jet de Judo contre la S de la victime. En cas de succès, la victime prend des dommages de Taille.



Hook Kick (ardu)

Défaut : Karaté - 3 ou Kick - 1

Ne peut dépasser le niveau de Karaté

Il s'agit d'un coup de pied rotatif.

Il inflige des dégâts d'Estoc + 1 plus les bonus de karaté, le défenseur est à - 1 en défense.



Jab (moyen)

Défaut : Karaté - 3

Ne peut dépasser le niveau de Karaté

Permet d'infliger une attaque supplémentaire pendant le round. Utiliser cette technique implique que TOUS les coups portés sont de ce type.

Les dégâts sont d'Estoc - 3 plus les



bonus habituels.

Une attaque de Jab peut être substitué en feinte afin de bénéficier sur l'attaque suivante (le round même ou le suivant).

Jump kick (ardu)

Défaut : Karaté - 4 ou Kick - 2

Permet de porter un coup de pied sauté. Le coup de pied augmente la distance de portée de 2 hexagones.

Les dégâts sont d'Estoc + 2 plus les bonus de Karaté. Le défenseur bloque à - 2.



Kick (Ardu)

Défaut : Karaté - 2

Ne peut excéder la compétence de Karaté.

Il s'agit des attaques classiques porté par les pieds (circulaire, directe, marteau ...). Les dégâts sont égaux à l'Estoc plus 1/5 de la compétence de Karaté.



Knee strike (Moyen)

Défaut : Karaté - 1

Ne peut dépasser la compétence de Karaté

Inflige une attaque portée par le genou. Les dégâts se font à Estoc - 1 plus les bonus de Karaté.

La victime est à - 2 sur ses défenses si elle a été au préalable saisie.



Punch (moyen)

Défaut : Karaté

Ne peut dépasser la compétence Karaté

Inflige une attaque au poing.
Les dégâts sont d'Estoc - 2 plus les bonus de Karaté.



Rabbit punch (moyen)

Défaut : Karaté - 3

Ne peut dépasser la compétence Karaté

Permet à l'attaquant de porter une attaque de taille plus les bonus habituels.

Cependant les blocages sont à $\frac{1}{2}$ de la compétence utilisée.



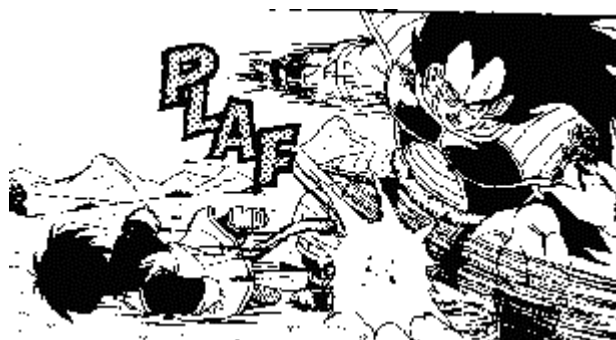
Roundhouse punch (moyen)

Défaut : Karaté - 3

Ne peut dépasser la compétence Karaté

Il s'agit d'une attaque circulaire portée avec le poing. Les dégâts sont égaux à la taille - 1 plus les bonus de Karaté.

L'attaqué bénéficie d'un bonus de + 2 sur ses défenses.



Shuto (ardu)

Défaut : Karaté - 3

Ne peut dépasser la compétence Karaté

C'est une attaque conçue pour passer la garde de l'adversaire. Lorsque réalisée, le défenseur est à - 2 en Parade.



Spin Kick (ardu)

Défaut : Karaté - 3 ou Kick - 1

Ne peut dépasser le niveau de Karaté

Comme le Hook Kick mais dans un objectif différent. La technique compte à la fois une feinte et une attaque.



D'abord réaliser le jet de Spin Kick contre le niveau de Karaté ou DX de l'opposant pour la feinte.

Une fois le niveau de malus calculé (si la feinte a été réussie), appliquer un second jet de Spin Kick pour l'attaque elle-même.

En cas d'échec de l'attaquant sur la feinte, le défenseur bénéficie de la marge à sa défense.

Stop Hit (ardu)

Défaut : Feint - 4

Ne peut dépasser le niveau de Feint

Technique utilisée par le défenseur pour contre-attaquer simultanément une attaque. L'attaquant peut alors décider de ne plus attaquer mais subit un malus de - 1 à ses défenses.

Réaliser un jet d'opposition entre Stop Hit et la compétence utilisée pour l'attaque. Si l'utilisateur de cette technique gagne il peut appliquer ses dommages divisée par deux. L'attaquant peut toujours porter son attaque mais à - 4 sur son jet de compétence.

Stop Hit contre Feint subit un - 3 de malus.



Sweeping Kick (ardu)

Défaut : Karaté - 3 ou Kick - 1

Ne peut dépasser le niveau de Karaté

Permet d'effectuer un fauchage.

En cas de réussite de l'attaquant, effectuer un jet d'opposition de DEX contre

DEX avec un bonus de +1 pour le plus fort. Si l'attaquant réussit, le défenseur tombe au sol à moins de réussir un jet d'Acrobatie - 5.



Enhanced Parry 6 points

Donne une bonus de + 1 à tout type de blocage.

Il ne peut être acquis qu'une fois.



Enhanced Dodge 15 points

Donne + 1 à l'esquive.

Ne peut être acquis qu'une fois.



Flying Jump Kick (ardu)

Défaut : Karaté - 6 ou Kick - 4

Ne peut dépasser le niveau de Karaté

Une fois un Saut ou un jet de DX - 4 réalisé, effectuer le jet de Flying Jump Kick. Pendant cette manœuvre toutes les défenses sont à - 4, et seule cette attaque peut être réalisée pendant le round.

Produit Estoc + 2 de dégâts, double la distance de Knockback, et donne un malus de - 3 au blocage de l'attaqué.



Hand Clap parry (ardu)

Défaut : Judo ou Karaté - 4

Ne peut excéder la compétence choisie

Permet de bloquer une attaque au sabre avec les mains.

En cas de réussite et moyennant la réussite d'un jet d'opposition contre le niveau de Judo ou Karaté - 3 du défenseur, le défenseur peut désarmer l'attaquant.



SPECIALS MANEUVERS

Il s'agit ici de toutes les manœuvres disponibles pour les personnages. Elles viennent s'ajouter à la liste des manœuvres plus traditionnelles que sont les kicks, les punchs etc...

Coût en Fatigue des Specials Maneuvers :

Sauf contraire spécifié, **une technique a un coût en point de fatigue de 1**. Celui-ci tombe à 0 si elle est utilisée à un niveau de puissance inférieur que celui du personnage.

Ex : Sangoku est niveau 9 mais produit un Kaméhamé de puissance 5... Celui-ci n'aura qu'un multiplicateur de dégât final de x 50 (et non 90 du niveau 9) mais ne lui coûtera 0 point de fatigue.

Il monte à **2 point de fatigue par niveau supérieur à celui de l'utilisateur** avec un dépassement maximum de 3 Niveaux.. Cependant pour pouvoir agir de la sorte, **l'utilisateur se doit de passer un round par Niveau qu'il dépasse**. Si l'attaquant est interrompu (par une attaque par exemple), il devra réussir un jet de Volonté ou perdre le bénéfice de sa concentration. Il reste néanmoins libre de pouvoir utiliser une défense active (mais pas d'attaque) puis reprendre sa concentration jusqu'à ce qu'il attaque ou rate son jet de Volonté.

Ex : , Chouflok qui se sent dépassé par les événements décide de produire une attaque énergétique de Niveau 6 alors qu'il n'est que 3e Niveau. Cela lui coûtera 6 points de fatigue mais il aura un coefficient multiplicateur de 60 au lieu de 30. Cependant, il doit concentrer son énergie 3 rounds afin de pouvoir produire sa Special Maneuver.

Son adversaire profite de son état de concentration pour l'attaquer, Chouflok voyant l'attaque venir décide d'esquiver. Il effectue un jet de Volonté qu'il réussit puis effectue une esquive. Le round d'après, il se repositionne et poursuit sa concentration sachant qu'il ne lui reste plus que 2 rounds de préparation.

Portée des Specials Maneuvers :

La portée d'une manœuvre est généralement celle de la vue.

Dégâts des Specials Maneuvers :

Sauf contre-indication les dégâts d'une technique sont égaux au **Pouvoir x 4 x le multiplicateur de dégât d'énergie du Niveau**.

Coût des Specials Maneuvers :

Le montant est identique à celles des Maneuvers. La plupart d'entre-elles sont ardues, une Special Maneuver ne peut-être utilisée que si au minimum 1/2 ont été investis.

Table des Coûts des Specials Maneuvers :

	Moyenne	Ardu
Défaut + 1	1/2 point	1 point
Défaut + 2	1 point	2 points
Défaut + 3	2 points	4 points
Défaut + 4	4 points	8 points
Défaut + 5	6 points	12 points

En aucun cas une Spécial Maneuver ne peut dépasser le degré de DBZSkill.

Liste des Specials Maneuvers :

4 Bras

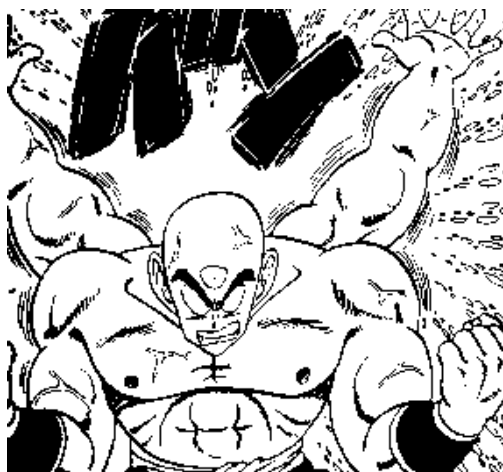
Prérequis : être de la race des 3 yeux

Défaut : DBZSkill - 6

2 bras supplémentaires font leurs apparitions dans le dos.

Le niveau de puissance indique le nombre de round de durée du pouvoir.

Chaque bras permet une attaque au corps à corps supplémentaire.



Absorption d'énergie

Prérequis : Gros Méchant

Défaut : DBZSkill - 4

Permet à l'utilisateur d'absorber une attaque énergétique.

- En cas d'attaque énergétique, le défenseur peut utiliser cette Manœuvre en défense totale.

En cas d'échec, l'attaque énergétique est absorbée.

En cas de réussite, l'attaque énergétique est absorbée et permet à l'utilisateur de regagner 1 point de fatigue par tranche de 2 point de Pouvoir qu'il possède.

- Suite à la réussite d'une technique paralysante sur une cible au corps à corps, cette technique peut être utilisée afin de voler l'énergie de celle-ci.

Faire un jet d'opposition de la compétence contre la S + bonus de volonté d'acier de la victime.

En cas de réussite de l'attaquant, la victime perd un nombre de points de vie d'un montant égal au Pouvoir de l'attaquant x 4 x le coefficient multiplicateur d'Attaque énergétique. L'attaquant récupère alors 1 point de Fatigue par tranche de 2 unités de Pouvoir qu'il possède. Les gains ne peuvent excéder son niveau initial de fatigue.

En cas de réussite de la victime à son jet de S, les points de vie sont perdus mais l'attaquant ne gagne pas de Fatigue.



Allongement du bras

Prérequis : Namek

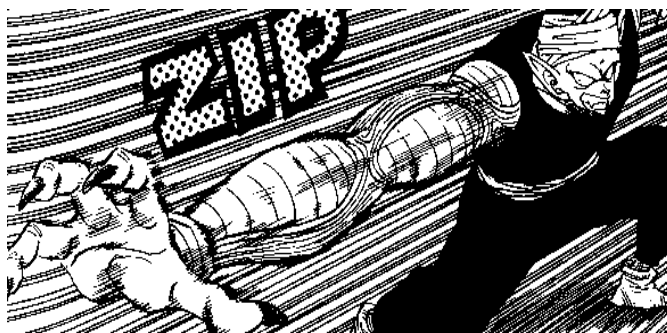
Défaut : DBZSkill - 6

Le bras du Namek s'allonge jusqu'à une distance égale en mètre au niveau de puissance.

Il permet de produire une attaque à distance.

Cette technique permet de surprendre l'adversaire : la considérer comme une feinte avec effet applicable le même round.

L'attaquant peut entreprendre une tentative de prise. Si l'attaquant réussit un jet d'opposition en Force la victime est attirée à lui et il peut entreprendre une frappe ; la victime est alors à - 2 à ses défenses.



Armes internes

Prérequis : Race Diabolique

Défaut : DBZSkill - 5

Permet de produire des armes blanches de son corps. Le niveau de puissance indiquant la taille :

1- 3 : un couteau

4- 6 : une épée

7-9 : une lance

Le niveau de puissance peut être divisé parmi les armes ci-dessus. Ainsi, quelqu'un possédant un niveau 15 peut produire une lance et une épée.

Assimilation

Prérequis : Namek

Défaut : DBZSkill - 4

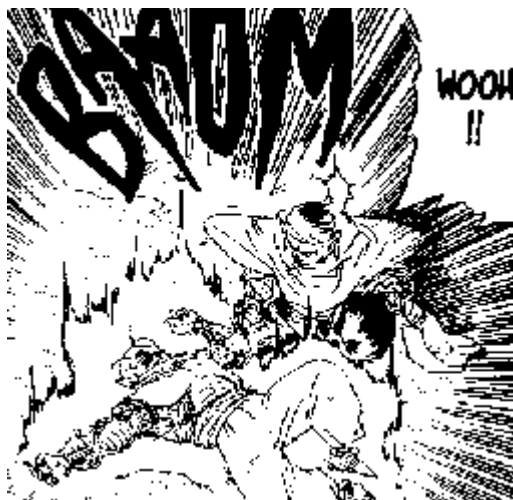
Permet à un Namek d'absorber la puissance d'un autre Namek. Pour ce faire, il faut que celui-ci soit d'un niveau supérieur ou égal en Niveau OU qu'il soit une partie fractionnée de sa personnalité (comme dieu et Picolo). Les effets sont les suivants par rapport à la personne absorbée :

Niveau inférieur ou égal (dans le cas d'une personnalité fractionnée) : +1 Niveau.

Niveau égal ou supérieur : +2 Niveaux.

Niveau supérieur de plus de 2 : +3 Niveaux.

Pouvoir supérieur à 10 : +1 niveaux (cumulable avec les niveaux ci-dessus).



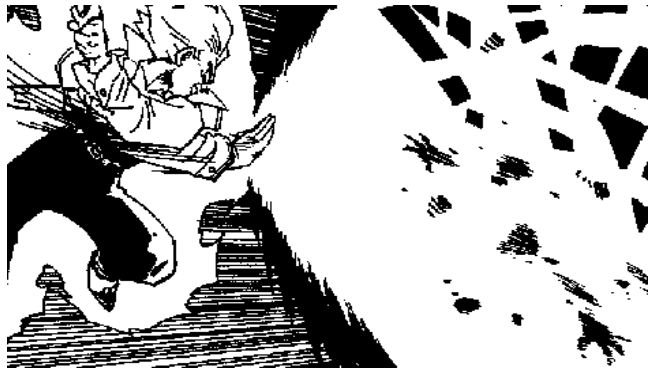
Attaque énergétique

Prérequis : Pouvoir à 3

Défaut : DBZSkill - 6

Permet de générer une attaque énergétique de type Kaméhamé ou Dodompa.

Les dégâts initiaux (avant multiplication) sont égaux au niveau de Pouvoir x 4.



Attaque énergétique multiples

Prérequis : Pouvoir à 5

Défaut : DBZSkill - 6

Permet de générer dans le même round plusieurs Attaques énergétiques.

La réussite indique le nombre de projection possible.

Cependant, le niveau de pouvoir doit être divisé parmi ceux-ci.

L'attaquant peut ainsi délibérément choisir d'en produire moins afin de produire plus de dégâts.



Attaque énergétique de zone

Prérequis : Attaque énergétique multiple

Défaut : DBZSkill - 6

Effectue une attaque énergétique mais sur toute une zone.

Le centre de l'explosion est l'attaquant et les dégâts sont calculés avec la règle de dégressivité de dégâts des explosions (p 138 livre de base)



Attaque énergétique à tête chercheuse

Prérequis : Attaque énergétique

Défaut : DBZSkill - 7

Permet à une attaque énergétique qui a raté sa cible d'agir comme un missile à tête chercheuse pendant un nombre de round égal au niveau de pouvoir / 3.

Chaque round après son envoi, la boule d'énergie devient indépendante : elle attaque et suit sa cible avec une compétence égale à celle du lanceur -1 par round qui passe.



Attaque énergétique feintée

Prérequis : Attaque énergétique

Défaut : DBZSkill - 6

Comme une attaque énergétique sauf que les règles de Feinte s'applique.

Les effets sont immédiatement applicables dans le même round.



Attaque énergétique multiples à têtes chercheuses

Prérequis : Attaque énergétique à tête chercheuse ; Attaque énergétique multiple

Défaut : DBZSkill - 6

Il s'agit des effets cumulés de l'attaque énergétique multiple et à tête chercheuse (voir ci-dessus).



Augmentation de puissance Saïyen

Prérequis : Saïyen ; être à 0 ou moins en S

Défaut : Voir texte.

A chaque fois qu'un Saïyen tombe dans un état critique. Sa puissance augmente.

Faire un jet de DBZskill - 5 en AJOUTANT le niveau de pouvoir. Si le jet est réussi, le Niveau du Saïyen augmente de 2 Niveaux.

En cas d'échec ou si le personnage ne possède pas de DBZSkill il augmente de 1 Niveau.



Auto-destruction

Prérequis : Attaque énergétique

Défaut : DBZSkill... peut être effectué même si non su...

Permet de s'auto-détruire. L'explosion est assujettie aux règles d'explosion (p 138 livre de base).

Les dégâts sont égaux à 6 x Pouvoir (avant multiplication).



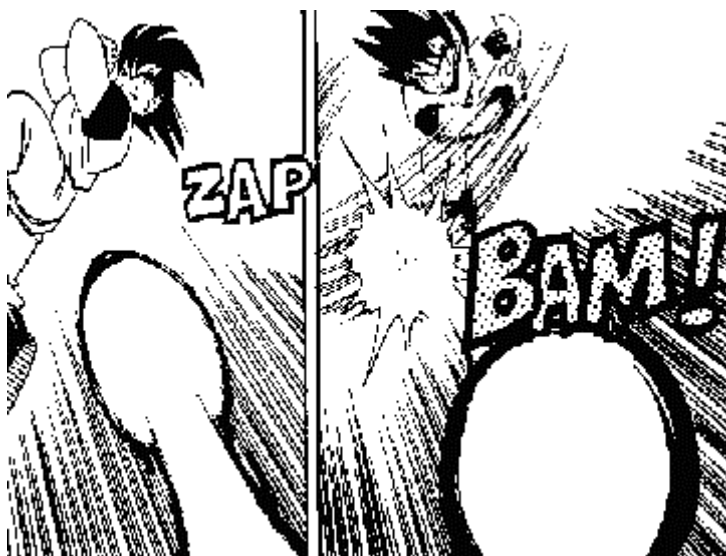
Blocage attaque énergétique

Prérequis : Pouvoir à 2

Défaut : DBZSkill - 5 ne peut dépasser les 2/3 de la DBZSkill

Lors d'une attaque par Energie, le défenseur peut utiliser cette technique pour se protéger.

Elle implique une défense totale.



Effectuer le jet puis calculer le niveau de dégâts comme si il s'agissait d'une attaque.

Ce niveau représente le nombre de point de RD qu'il faut dépasser pour toucher la victime. Cette technique coûte de la fatigue, ainsi, le Niveau de dégâts bloqués peuvent être augmenté avec la règle de dépassement. Si l'attaqué dépasse sur son jet de défense de plus de 5 le jet d'attaque de son adversaire et que celle-ci n'est pas une Attaque énergétique de Zone, il peut tenter de renvoyer l'attaque à -2.

Note : Les bonus de Enhanced Parry s'appliquent sur cette Special Maneuver.

Changement de corps

Prérequis : Extra-terrestre ; Gros Méchant ; à la discrétion du Maître du jeu

Défaut : DBZSkill - 7

Permet à l'attaquant d'abandonner son corps pour s'accaparer celui de sa victime et vice-versa.

La victime peut résister par un jet de Volonté.

En cas de réussite la durée de transfert dépend du niveau de pouvoir :

- 1 - 3 : 1D6 rounds
- 4 - 6 : 1D6 minutes
- 7 - 9 : 1D6 heures
- 10 et + : Définitif

Le voleur de corps s'accapare toutes les capacités ainsi que les Specials Maneuvers de la victime.

Cependant, si la victime possédait le Contrôle de puissance, le Voleur de corps ne pourra exploiter que 30 % du Niveau de celle-ci et aucunes des Specials Maneuvers autres que celles qu'il ne possédait déjà.



Clones

Prérequis : Namek ; Gros Méchant

Défaut : DBZSkill - 4

Permet de créer des servants / doubles miniatures de soi même. Ceux-ci sont serviables et disciplinés.

Leurs niveaux est égal celui du créateur / 3.

Le Pouvoir indique le nombre de Clone qui peut être créés :



1 - 3 : 1 clone
4 - 6 : 2 clones
7 - 9 : 3 clones
10 - 13 : 4 clones
etc...

Contrôle de la puissance

Prérequis : Humain ; avoir résidé sur terre

Défaut : DBZSkill - 1

Permet de fluctuer son niveau de puissance à volonté.

L'avantage réside dans le fait que l'utilisation de toutes techniques (spéciales ou non) sous son niveau effectif entraîne 0 point de fatigue lors de leurs utilisations.

Le joueur détermine le Niveau de son personnage au début de la partie. Pour augmenter son niveau, un jet est nécessaire.

La vitesse de progression de Niveau est égale au niveau que l'on veut atteindre moins le Pouvoir en round. Cette durée peut-être égale à 0 (ainsi un personnage voulant monter de 4 Niveaux et possédant 2 niveaux de pouvoir mettra : $4 - 2 = 2$ rounds).

En cas d'échec sous la compétence, le niveau de puissance augmente que d'un par round (sans ôter le niveau de pouvoir).

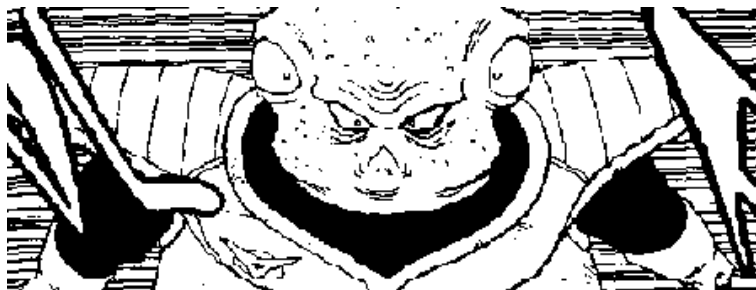


Contrôle du temps

Prérequis : Extra-terrestre
; Gros Méchant

Défaut : DBZSkill - 9

C'est une technique assez puissante permettant d'arrêter le temps.



Pendant l'arrêt de celui-ci, l'utilisateur ne peut interagir avec le monde figé, il peut néanmoins se déplacer afin de préparer ses attaques (ce qui peut, le cas échéant, lui permettre de surprendre ses adversaires).

Cette technique est très fatigante, elle coûte à chaque utilisation 3 points de fatigue.

Le niveau de Pouvoir indique le nombre de rounds pendant lequel le temps est arrêté.

Création de super - fantôme

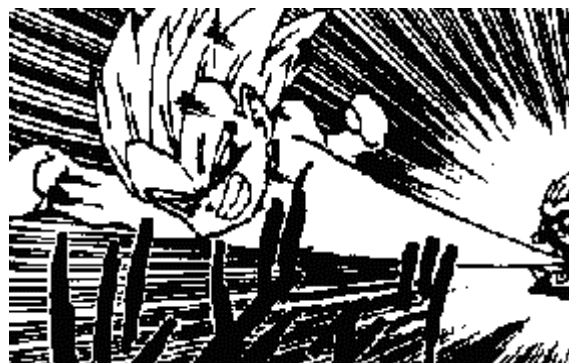
Prérequis : Attaque énergétique Multiple à tête chercheuse

Défaut : DBZSkill - 4

Même effets que pour les attaques énergétique Multiple à tête chercheuse sauf que les fantômes possèdent une intelligence propre.

Il ne possède pas de contrainte de temps et explose à tout contact avec un objet solide.

L'avantage principal de cette technique réside dans le fait que des tactiques nécessitant la réflexion du projectile peut être entreprise (et apporter les avantages d'une feinte ou autre en fonction de la situation).

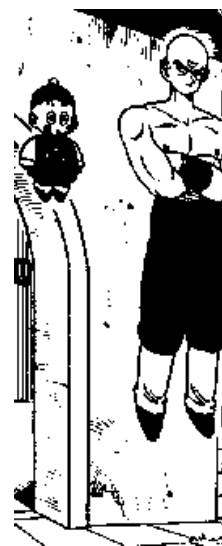


Danse de l'air (Moyenne)

Prérequis : Pouvoir à 3

Défaut : DBZSkill - 4

Permet de léviter en position debout dans les airs à une vitesse d'un mètre par round.



Electrocution

Prérequis : Pouvoir à 4 ; Attaque énergétique

Défaut : DBZSkill - 6

Projette de l'électricité qui frappe et paralyse l'ennemi.

Chaque round, la victime souffre des dégâts et doit effectuer un jet de S plus bonus de volonté ; le niveau de

pouvoir de l'attaquant détermine la marge nécessaire pour pouvoir à nouveau entreprendre une action.

L'attaquant doit renouveler son jet chaque round.



Fils démoniaques

Prérequis : Pouvoir à 5

Défaut : DBZSkill - 5

Projette des fils invisible autour de la victime qui la paralyse. Si celle-ci tente de bouger elle doit réussir un jet de F et réussir d'un niveau égal au niveau de Pouvoir de l'attaquant.

En cas d'échec, les fils se resserrent et inflige des dégâts de corps à corps de l'attaquant (moins le bonus de Karaté).

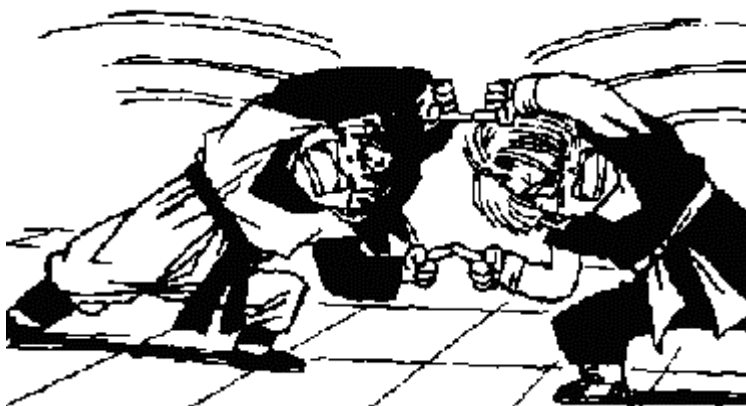
Fusion

Prérequis : Etre 2 à connaître la technique

Défaut : DBZSkill - 5

Après avoir effectué une gestuelle particulière, les deux personnes fusionnent pour une durée en minute égale au Pouvoir.

Les effets sont exactement les mêmes que pour l'assimilation Namek.



Galctic Donuts

Prérequis : Attaque
énergétique

Défaut : DBZSkill - 5

Comme Sphère
immobilisante.



Guérison

Prérequis : Magerie ; Namek ; à la discrétion du
Maître

Défaut : DBZSkill - 5

Permet de régénérer une personne blessée
voire dans un état critique.

La victime regagne 10% de ses Stun puis point
de vie par point de Pouvoir par round.



Genkidama

Prérequis : Pouvoir à 8 ; Ere Végéta ; l'avoir
appris de Maître Kaïo.

Défaut : DBZSkill - 7

Crée une boule d'énergie d'une puissance
phénoménale.

Sa puissance augmente avec le temps de
préparation. Pendant la préparation, l'attaquant
ne peut ni attaquer, ni user d'aucune défense.

Passé (30 - Pouvoir) rounds, une boule d'énergie
commence à apparaître.

L'attaque est considéré comme étant du Niveau de l'attaquant puis augmente
de 1 ensuite par round.



Si la boule d'énergie rate sa cible, une personne au cœur pur peut tenter si elle entre en contact avec elle de la "renvoyer". Un jet de Volonté puis d'attaque est alors nécessaire.

Gigantisme Namek

Prérequis : Pouvoir à 2 ; Namek

Défaut : DBZSkill - 6

Permet une augmentation de la masse de 100 % par niveau de Pouvoir.

Il est impossible d'utiliser certaines techniques tel que : la danse de l'air, l'hyper-vitesse.

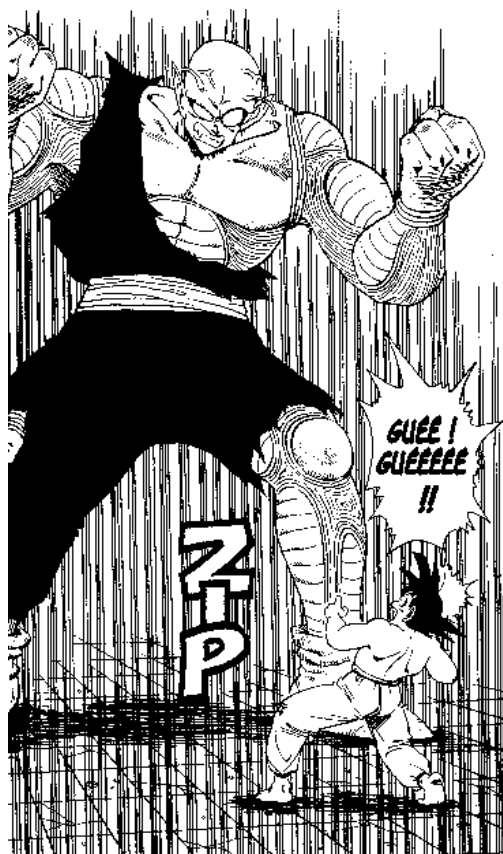
Accessoirement, le géant devient plus facile à toucher (appliquer le modificateur de taille des règles de base).

La puissance augmente comme suit et en fonction du niveau de pouvoir :

2-4 : +1 en Niveau

5-6 : +2 en Niveau

6 et + : +3 en Niveau



Hyper ouïe (Moyenne)

Prérequis : Namek ; à la discrétion du Maître

Défaut : DBZSkill - 1

Permet d'étendre son ouïe sur une très grande distance (vue ou le niveau de pouvoir en Km ; prendre la plus avantageuse). Un jet en perception est néanmoins nécessaire afin de bien percevoir.

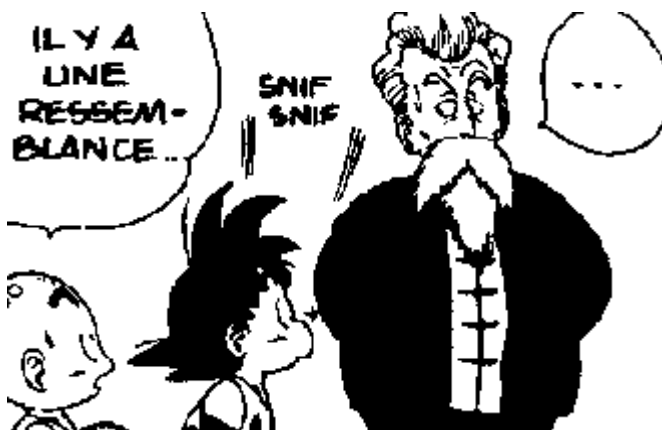


Hyper odorat (Moyenne)

Prérequis :

Défaut : DBZSkill - 1

Permet de développer son odorat de manière très poussée (considérer l'odorat comme celui d'un chien). Un jet en perception est néanmoins nécessaire afin de bien percevoir.



Hyper vision (Moyenne)

Prérequis : Namek ; 3 yeux ; à la discrétion du Maître

Défaut : DBZSkill - 1

Permet d'étendre sa vision sur une distance égale au niveau de pouvoir en Km. Un jet en perception est néanmoins nécessaire afin de bien percevoir.



Si positionné sur un haut relief, ce pouvoir permet de percevoir tout ce qui se produit dans le monde surplombé.

Spécial 3 yeux : un jet sous Hyper-vision peut être entrepris pour éviter d'être surpris par la superposition ou l'hyper-vitesse.

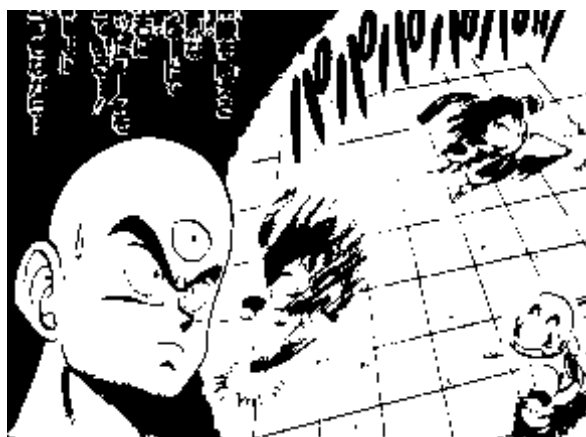
Hyper vitesse (Moyenne)

Prérequis : Pouvoir à 1

Défaut : DBZSkill - 4 si utilisé en défense ne peut dépenser les 2/3 de la DBZSkill

Un jet réussi permet de doubler la vitesse de déplacement par niveau de pouvoir.

A partir du niveau 4, la personne peut utiliser cette technique pour



"disparaître" afin de surprendre son adversaire.

Dans ce cas, la victime doit accomplir un jet de perception - le pouvoir de l'attaquant ou être surprise.

Si la victime possède ce pouvoir également, elle peut l'utiliser pour contrer la technique. Le reste du combat se déroule alors en super-vitesse.

Seules les attaques aux Corps à corps peuvent être utilisées en Hyper-vitesse.

Au moment où l'un des opposant touche l'autre, celui qui subit le coup prend les dommages (voir le Knockback) et sort d'hyper-vitesse.

L'hyper-vitesse peut aussi être utilisée comme défense active contre une attaque mais uniquement en défense totale.

Hypnotisme (Moyenne)

Prérequis :

Défaut : DBZSkill - 3

Permet de paralyser la victime un nombre de round égal au Pouvoir.

Si l'utilisateur profite de l'état de paralysie pour attaquer et faire des dégâts, la victime sort de transe.



La victime peut résister par un jet de volonté.

Cette technique peut aussi être utilisé à d'autre fin : comme par exemple de permettre à un Homme-garou de voir la lune à la place du crâne de Krilin ou encore endormir son adversaire.

Kaoïken

Prérequis : Pouvoir à 7 ; Avoir appris la technique de Maître Kaïo

Défaut : DBZSkill - 7

C'est une technique permettant d'augmenter le Niveau de puissance de l'utilisateur. Pendant son utilisation, l'utilisation de l'hyper-vitesse est possible gratuitement et sans compter d'action.

Cependant, une utilisation trop poussée de cette technique entraîne des dégâts.

Chaque utilisation dure 1D6/2 tours.

Kaoïken 1 : augmente le Niveau de 2.

Kaoïken 2 : augmente le Niveau de 3.

Kaoïken 3 : augmente le Niveau de 4 mais produit des dégâts à l'utilisateur égaux au niveau atteint x 3.

Kaoïken 4 : augmente le Niveau de 5 mais produit des dégâts à l'utilisateur égaux au niveau atteint x 4.

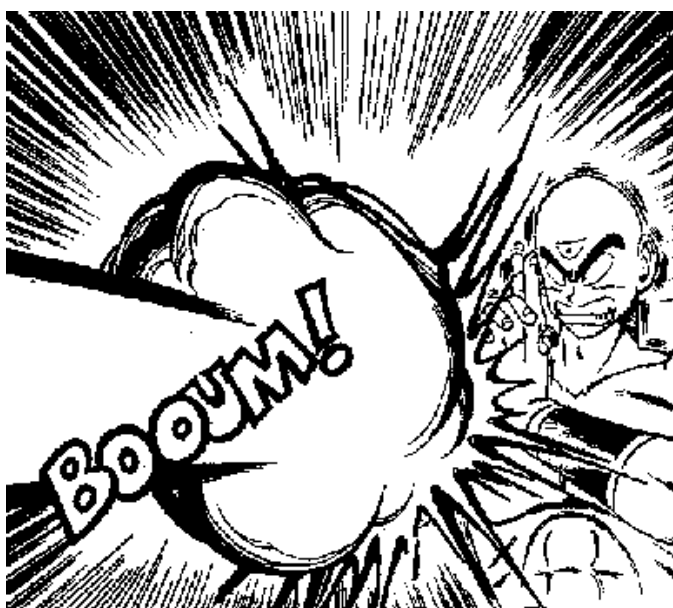


Kiaï

Prérequis : Pouvoir à 2

Défaut : DBZSkill - 5 Ne peut pas dépasser les 2/3 de la DBZSkill

Comme le blocage énergétique.



Kienzan

Prérequis : Pouvoir à 6

Défaut : DBZSkill - 7

Crée un disque particulièrement tranchant.

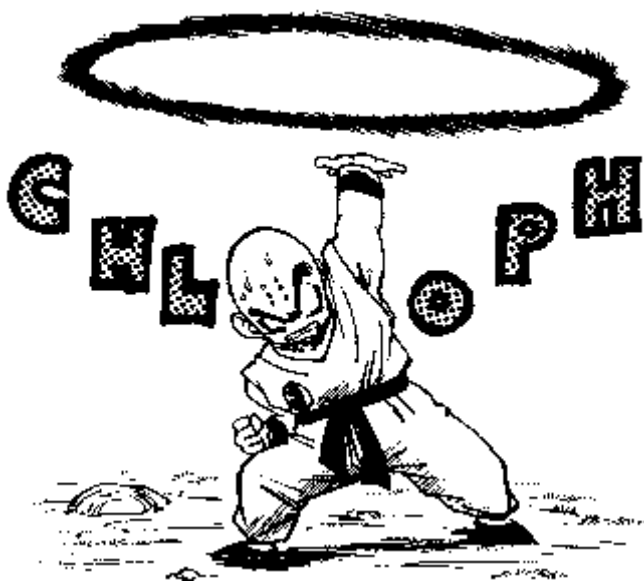
Cette technique s'applique directement aux points de vie et non aux Stun.

Cependant, elle reste particulièrement lente et facile à esquiver.

L'attaqué face à cette attaque, peut effectuer un jet de DEX, en cas de réussite, sa défense active est doublée.

Seul l'esquive est une défense efficace face à cette technique.

Pour cette technique, la règle habituelle du malus qu'entraîne la différence de niveau ne s'applique pas.



Kienzan à tête chercheuse

Prérequis : Pouvoir à 7
; Kienzan

Défaut : DBZSkill - 7

Comme l'attaque énergétique à tête chercheuse.



Kienzan multiples

Prérequis : Kienzan

Défaut : DBZSkill - 7

Comme le kienzan sauf qu'un nombre égale au Pouvoir / 5 est produit.



Kienzan multiples à têtes chercheuses

Prérequis : Kienzan ; Kienzan multiples

Défaut : DBZSkill -

Comme le kienzan multiple et l'attaque énergétique à tête chercheuses (sauf que le malus de toucher ne s'applique pas).



Kikoho

Prérequis : Avoir été entraîné par le Maître des grues ; Pouvoir à 5

Défaut : DBZSkill - 6

Cette attaque très épuisante coûte 3 points de fatigue et inflige 1D6 points de dégât (pas de Stun) à l'attaquant.

Si l'attaque touche et réduit les points de Stun puis de vie à 0, celle-ci est instantanément désintégrée. Dans le cas opposé, aucuns dégâts sont infligés mais la



victime subit un Knockback qui la prévient d'utiliser une quelconque action pour le round.

Lance d'énergie

Prérequis : Attaque énergétique ; Pouvoir à 8

Défaut : DBZSkill - 3

Permet de créer une lance d'énergie qui peut empaler la victime. La lance reste en activité un nombre de Round égal au Pouvoir.

Une fois les dégâts infligés, et si la victime a échoué un jet de S dont la marge est inférieur au niveau de réussite de l'attaque. Alors elle est empalée et ne peut réagir le prochain round.

Pour se retirer, la victime doit réussir un jet d'opposition de DEX. Se retirer inflige la moitié des dégâts subis.



Mafuba

Prérequis : Avoir été entraîné par Tortue Géniale ou l'avoir vu faire ; Pouvoir à 4

Défaut : DBZSkill - 3

Permet d'enfermer un mauvais esprit (un démon ou assimilé) dans un réceptacle hermétique (un autocuiseur ou une bouteille).

La victime peut tenter un jet de Volonté moins le niveau de Pouvoir de l'attaquant ou finir enfermée.

Cette technique lorsque l'utilisateur est de Niveau inférieur à 8 peut se révéler mortelle.



Effectuer un jet de S moins la marge de réussite de l'attaque. En cas d'échec, l'utilisateur décède. En cas de réussite, il perd 2D6 points de fatigues.

Si la victime possède cette technique et que la victime est de nature similaire (démon ou assimilé), alors elle peut tenter de renvoyer la technique. Un jet d'opposition a lieu. Le gagnant infligeant les effets au perdant.

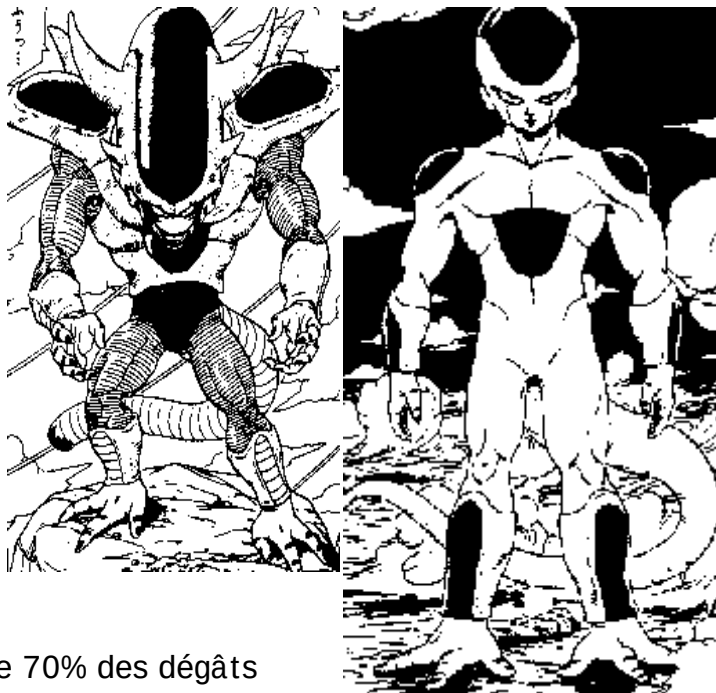
Métamorphose

Prérequis : Pouvoir à 5 ; Gros Méchant

Défaut : DBZSkill - 6

Permet à l'utilisateur de décupler son énergie pour devenir encore plus fort. Cette technique s'accompagne généralement de modifications physiques. Par tranche de 3 niveaux de Pouvoir, l'utilisateur peut augmenter son Niveau de 1.

Chaque transformation régénère 70% des dégâts subis et des points de fatigue perdus.



Métamorphose démoniaque

Prérequis : Pouvoir à 5 ;

Défaut : DBZSkill - 6

Idem Métamorphose sauf qu'elle s'applique aux démons.

Métamorphose en singe géant (Moyenne)

Prérequis : Saïyen ou métis

Défaut : DBZSkill - 1 ;
transformation automatique en
cas de pleine lune ou lumière
artificielle assimilée.

Les effets sont identiques à
ceux du Gigantisme Namek à
l'exception du rapport Pouvoir /
Niveaux :



0-4 : +1 en Niveau

5-6 : +2 en Niveau

6 et + : +3 en Niveau

La taille original est accrue de 800 %.

En plus, le Singe peut "cracher" une attaque énergétique, et ce, même si il ne connaît la technique en temps normal. C'est lors de ce type d'attaque qu'un jet sous la compétence est nécessaire.

Si le Saïyen ou demi-Saïyen n'a pas été entraîné à utiliser cette forme, il souffre du désavantage Berserk pendant toute la durée de la transformation.

Morsure du soleil (Moyenne)

Prérequis : Pouvoir à 2

Défaut : DBZSkill - 3

Cette attaque libère une attaque flashante qui aveugle l'ennemi.

La première fois que cette attaque est réalisée, elle réussie automatiquement et aveugle la ou les victime(s) pendant un nombre de rounds égal au Pouvoir.

Les autres attaques sont résistées avec un



jet de S plus bonus de volonté, en cas de réussite, l'attaque échoue et la ou les victime(s) agissent normalement.

Multiplication

Prérequis : 3 yeux

Défaut : DBZSkill - 5

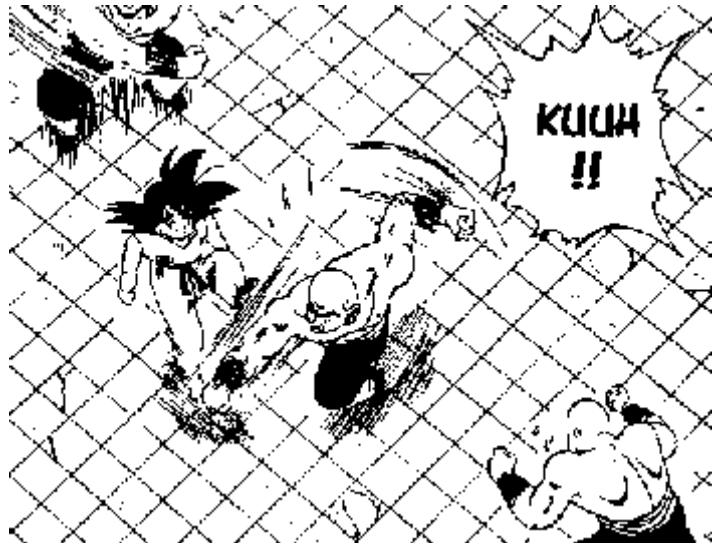
Permet de créer des doubles de sois qui agissent comme des membres à part.

Le nombre de double peut aller jusqu'à la marge de réussite du pouvoir (l'utilisateur peut décider d'en créer moins).

La durée est égale au pouvoir en minutes.

Le Niveau de puissance de l'utilisateur doit être divisé parmi ses doubles (ainsi quelqu'un de Niveau 4 se divisant en 3 personnes peut répartir comme suit : 1, 1 et 2).

Si l'utilisateur est de Niveau 1, ces doubles seront considérés comme de Niveau 1 également.



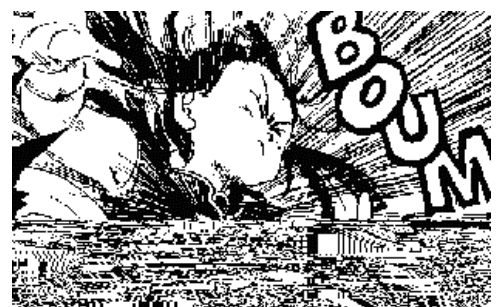
Onde de choc

Prérequis :

Défaut : DBZSkill - 5

Permet de porter une attaque de corps à corps à distance.

Le temps de préparation en round de cette technique est égale à 10 - Pouvoir (minimum 1 round).



Perception de l'aura (Moyenne)

Prérequis : Humain ; avoir résidé sur terre

Défaut : DBZSkill -

Permet de sentir l'énergie d'une personne de visu ou à distance voire l'aura (bonne ou mauvaise).

Les effets sont globalement laissés à l'appréciation du MJ.



Pétrification

Prérequis : Démon ; Gros Méchant

Défaut : DBZSkill - 9

Transforme en statut la personne touchée.

Lorsque la victime est touchée, faire un jet de S moins le niveau de pouvoir de l'attaquant. En cas d'échec la victime est changée en statut.

En cas de réussite 1D6 x 10% du corps est changée en pierre.



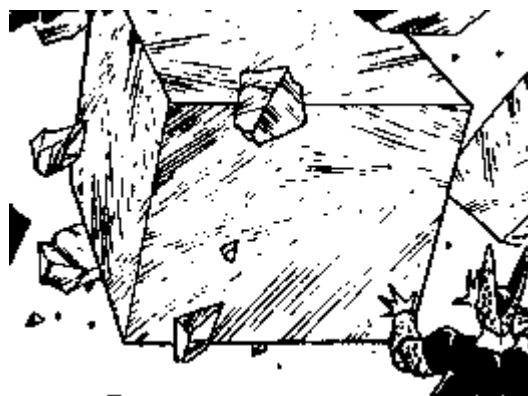
Psychokinésie

Prérequis : Pouvoir à 7

Défaut : DBZSkill - 5

Permet de déplacer / changer des objets à distance.

Si l'utilisateur décide d'user desdits objets comme projectile contre une personne, alors, les dégâts infligés sont égaux à ceux du corps à corps (et non des attaques énergétiques) divisé par deux.

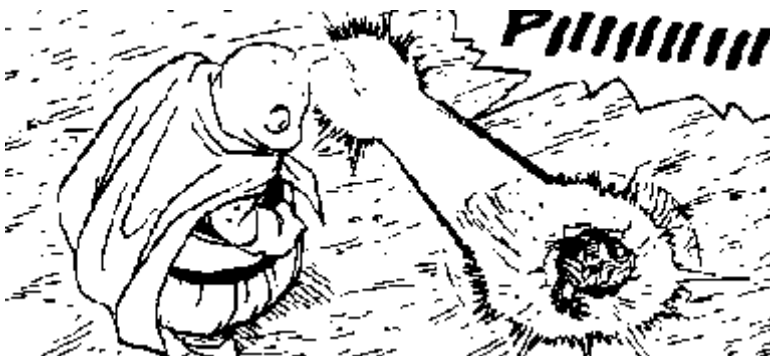


Rayon guérisseur

Prérequis : Guérison

Défaut : DBZSkill - 1

Comme Guérison mais sur une portée égale au Pouvoir en mètre.



Regard foudroyant

Prérequis : Pouvoir à 5

Défaut : DBZSkill - 5

Emet une aura par les yeux qui surprend l'adversaire.

La victime doit résister à un jet de [S + bonus de volonté] - Pouvoir ou perdre sa prochaine action ou attaque (mais pas défense).



Régénération

Prérequis : Namek

Défaut : DBZSkill - 3

Comme Guérison sauf que les Stun sont régénérés avant les Points de vie. Une fois que tout à été régénéré, les membres / organes perdus repoussent ou se reconstituent.



Révélation du potentiel

Prérequis : Namek ; Dépense de 1 point de personnage de la part du bénéficiaire.

Défaut : DBZSkill - 1

Permet à l'utilisateur de révéler le pouvoir latent chez une personne.

Le Niveau de la personne sur lequel est utilisé cette Manœuvre varie comme suit en fonction du Pouvoir de l'utilisateur :

1 - 5 : + 1 Niveau

6 et + : + 2 Niveau

Pour pouvoir bénéficier du gain gratuit en Niveau, la personne sur lequel le pouvoir est utilisé se doit OBLIGATOIREMENT d'en acheter 1 (soit 5 points) qui vient s'ajouter au gain gratuit.



Souffle

Prérequis : Pouvoir à 3

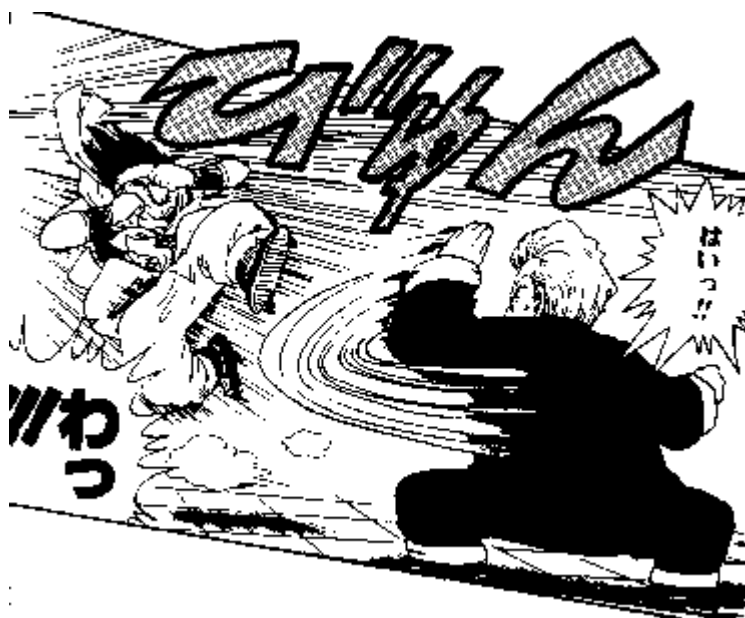
Défaut : DBZSkill - 4

Crée un souffle qui projette les opposants en arrière.

Faire un jet d'opposition contre la S + Volonté d'acier de la victime. La marge en faveur de l'attaquant représente le nombre d'Hexagone de recul (maximum en distance égal au Pouvoir).

Si la différence de Niveau entre la victime et l'attaquant est de plus de 10, alors, celles-ci s'envolent dans les airs et retombe sur la distance en Km (et non hex).

Si la victime rencontre un objet solide, lui infliger des dégâts égaux à ceux d'une attaque au corps à corps divisé par deux.



Sphère immobilisante

Prérequis : Pouvoir à 5

Défaut : DBZSkill - 5

Inflige une paralysie similaire à celle de Fils démoniaques sans les dégâts.



Super - Saïyen 1

Prérequis : Pouvoir à 10 ; Saïyen ; être en état de détresse ou de rage.

Défaut : DBZSkill - 7

Augmente le Niveau du Saïyen de [Pouvoir / 3] + marge de réussite.

Les points de fatigues et les points de vies sont régénérés à 80%



Super - Saïyen 2 augmentation de la force

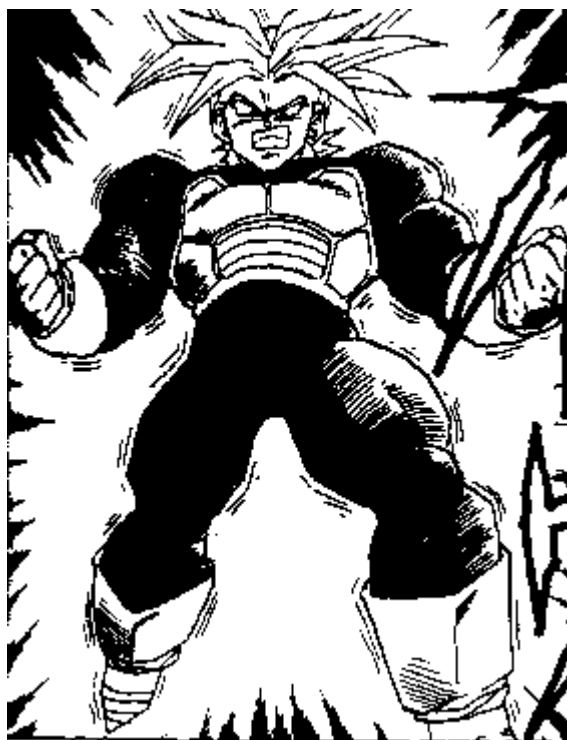
Prérequis : Super - Saïyen 1

Défaut : DBZSkill - 6

Comme Saïyen 1 mais l'utilisateur gagne
(avant le calcul des multiplicateurs) :

+ 10 en Force et,

+ 5 en S.



Super - Saïyen 3 augmentation de la force au détriment de la vitesse

Prérequis : Super - Saïyen 2

Défaut : DBZSkill - 5

Comme Saïyen 1 mais l'utilisateur gagne
(avant le calcul des multiplicateurs) :

+ 15 en Force et,

+ 7 en S,

- 8 en DX.



Super - Saiïyen 4 transformation ultime

Prérequis : Super - Saiïyen 3

Défaut : DBZSkill - 4

Augmente le Niveau du Saiïyen de Pouvoir + marge de réussite.

Cette transformation ne dure que 1D3 x 10 minutes.
Au terme de ce laps de temps l'utilisateur est épuisé et tombe obligatoirement à 3 points de Fatigue.



Télépathie (Moyenne)

Prérequis : Pouvoir à 2

Défaut : DBZSkill - 3

Permet de communiquer à distance avec une personne.

Celle-ci doit être en visu pour les inconnus
ou à une distance de Pouvoir x km pour les familiers.



Téléportation

Prérequis : Pouvoir à 9 ; l'avoir appris des Yardrats

Défaut : DBZSkill - 6

Permet à l'utilisateur de se téléporter dans un endroit qu'il a : - déjà visité au préalable, - en visu, - où réside des gens qu'il a localisé grâce à Télépathie.



Transfert d'énergie (Moyenne)

Prérequis : Bien connaître la personne à qui l'on transfert l'énergie

Défaut : DBZSkill peut être utilisé même si non su. Peut dépasser la DBZSkill de + 3.

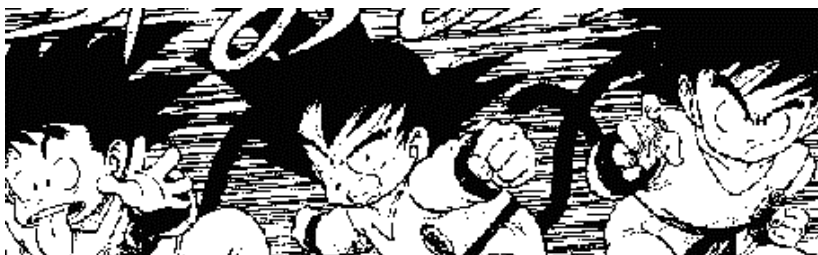
Permet à une personne de transférer une partie de son énergie.

Si le jet est réussi, la cible de la Manoeuvr gagne 1 point de Fatigue par tranche de 2 points de Pouvoir.

Transposition (Moyenne)

Prérequis : Pouvoir à 2 ; Hyper vitesse

Défaut : DBZSkill - 5



Permet de créer des doubles de soi-même (égale à la réussite).

Cette attaque n'a pour autre but que de distraire l'adversaire pendant qu'on l'attaque d'un autre côté.

La première fois que la victime se retrouve face à cette technique, effectuer un jet Volonté. En cas d'échec, elle s'est laissé distraire et est surprise par l'attaque.

En cas de réussite, la victime a le droit à ses défenses.

Passé la première fois, cette technique ne peut plus surprendre.

Vol

Prérequis : Danse de l'air

Défaut : DBZSkill - 2

Permet de voler comme
SuperMan.

La vitesse initiale est de :
[Niveau de déplacement x2] x
Pouvoir.



Télépathie Supérieure

Prérequis : Pouvoir à 3 ;
Télépathie

Défaut : DBZSkill - 2

Permet d'entrer en
communication avec toutes
personnes voulues sans
contrainte de distance.



Ce pouvoir peut permettre de fouiller la mémoire d'une personne si un jet d'opposition est réussi entre le pouvoir et [la volonté de la victime - le niveau du pouvoir] est réussi.

Création de boule de cristal

Prérequis : Namek

Défaut : DBZSkill - 6

Comme son nom l'indique.

Le niveau de Pouvoir indiquant le nombre de souhait(s) possible(s) :

De 1 à 7 : 1,

De 7 à 15 : 2,

16 et + : 3.



Création d'Objets

Prérequis : Magerie

Défaut : DBZSkill - 5

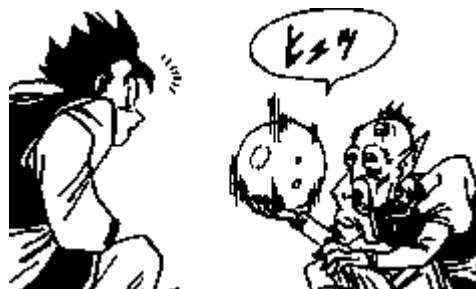
Permet de créer un objet magique.

Le niveau de Pouvoir indiquant la puissance de l'objet :

De 1 à 7 : des vêtements très résistants, divers objets tel une épée non magique.

De 7 à 15 : un objet mineur mais utile (par exemple le bâton magique de Sangoku), le nuage magique.

16 et + : l'arbre à Senzu, la demeure (suspendue) de dieu...



Hyper saut (Moyenne)

Prérequis :

Défaut : DBZSkill - 1

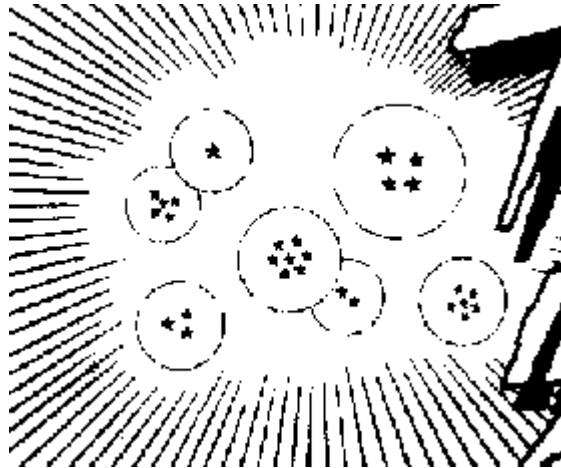
Double la hauteur de saut par niveau de Pouvoir.



MATERIEL

Vous trouverez ici quelques objets / machines caractéristiques de l'univers de Dragon Ball :

Les boules de cristal :



Celles de la Terre :

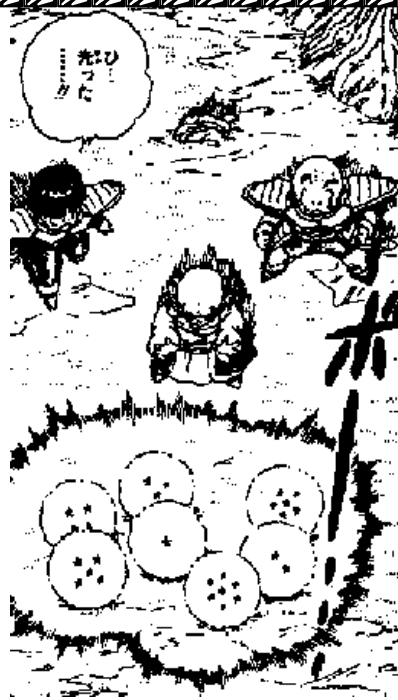
Elles permettent une fois par an lorsqu'elles sont regroupées et le Dragon sacré appelé de faire apparaître Shenron. Celui-ci peut exaucer un vœu. Lorsque Dendé devint le nouveau Dieu de la terre, il permit à Shenron d'en accomplir 2 en cas de résurrection et 3 dans les autres cas.

En terme de jeu Shenron peut :

- Matérialiser n'importe quel objet et dans n'importe quelle quantité,
- Monter gratuitement quelqu'un jusqu'au Niveau 15 (les boules de cristal ne peuvent rendre plus fort que le créateur),
- Ramener une personne à la vie... une fois seulement.

Shenron ne peut pas :

- Tuer quelqu'un que Dieu ne pourrait tuer lui même,



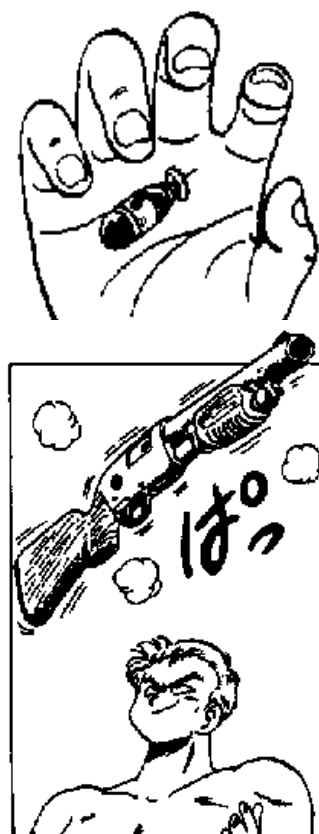
Celles de Namek :

Une fois réunies et le dragon sacré incanté (en Namek) Porunga apparaît. Plus puissant que celui de la terre il peut exaucer 3 vœux et ressusciter sans restriction de nombre de personnes. Il peut aussi ressusciter plusieurs fois la même personne défunte. Sinon, son pouvoir et ses limites sont semblables à celui de la terre.

Il est intéressant de remarquer que les boules de cristal de Namek sont beaucoup plus grosses que celles de la terre. Une personne normalement constituée peut en transporter au maximum deux.

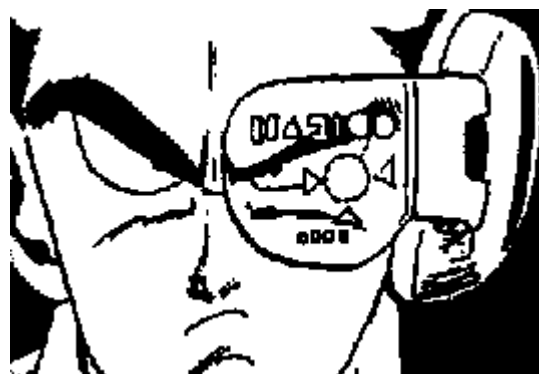
Les Capsules :

Il s'agit de la géniale invention du père de Bulma actuellement propriétaire de Capsule Corporation. Ces petits dispositifs permettent moyennant un traitement spécifique de rendre n'importe quoi sans limite de taille ni de poids réductible à la taille d'une petite capsule. Elles sont très communes à l'époque ou commence l'histoire de Dragon Ball. Même si cela n'est pas évoqué, le prix d'une capsule doit être identique à celui du même objet "grandeur nature".



Les dispositifs :

Il s'agit de la création des Tsufuls, un peuple exterminé par les Saïyens qui pillèrent leurs technologies. Par la suite, il y a fort à parier que Freezer s'accapara à son tour l'invention pour en équiper ses hommes. Les dispositifs sont multi fonctions : ils permettent de communiquer sur de très grandes distances ; ils peuvent aussi enregistrer / retransmettre les conversations ou ce qu'entend le porteur.



Mais sa plus grande utilité réside dans le fait qu'il donne un indicatif de puissance des personnes sur la planète ou réside l'utilisateur. Il faut cependant noter que cette invention est d'une totale inutilité face à des personnes contrôlant leurs puissances comme les humains. Autre inconvénient, le dispositif explose passer un certain niveau de concentration d'énergie d'une des cibles sur la planète (généralement 22 000 unités).

Le bâton magique :

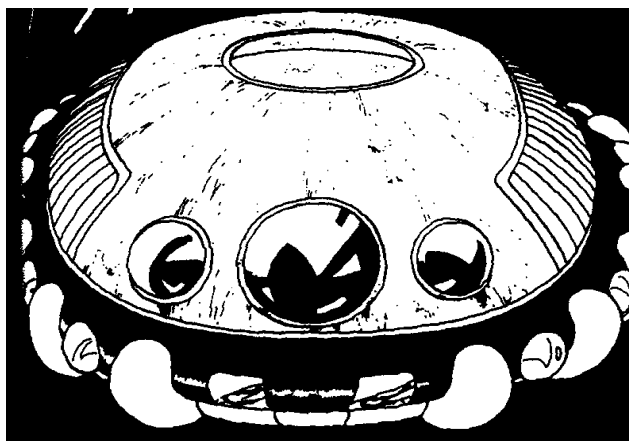
C'est un accessoire qui fût créé pour relier la demeure de Maître Karine à celle de Dieu. Ce bâton, qui peut grandir et rapetisser à volonté est utilisé par Sangoku comme une arme de contact. Le bâton apporte un + 1 sur la compétence Bâton de combat. Il produit des dégâts de Taille + 2.



Les Vaisseaux spatiaux :

Ces véhicules spatiaux qui sont capables de parcourir de très grandes distances sans avoir besoin de carburant.

Le Pod (la balle de tennis ci-dessus) est le moyen privilégié utilisé par les hommes de Freezer pour se déplacer dans l'espace. Il dispose d'un système permettant de mettre



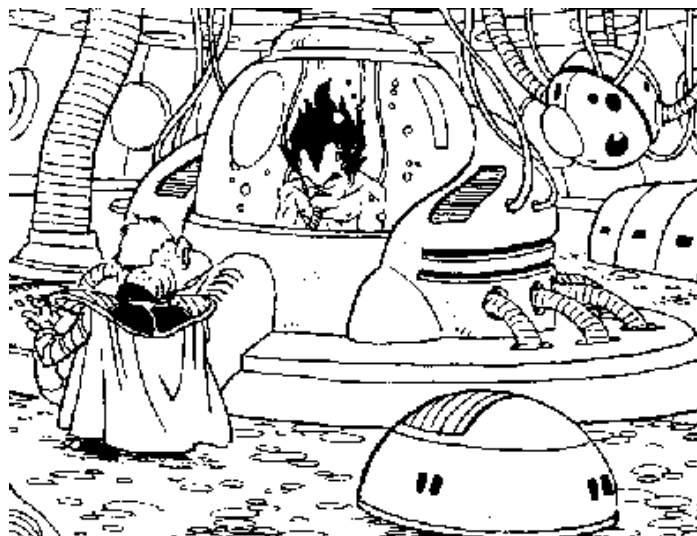
en sommeil le pilote pour les longues durées de voyage. Son utilisation semble très aisée puisque même des brutes comme les Saïyens savent s'en servir. L'ordinateur de bord possède une compétence de Pilotage / Astrogation de 16 ainsi que l'ensemble des cartes spatiales.

Le vaisseau de Freezer bénéficie en plus de la taille des salles de soins accélérés. Il ne semble pas cependant pouvoir transporter un très grand nombre de passagers (maximum 15 semble t'il).

Cuve de régénération

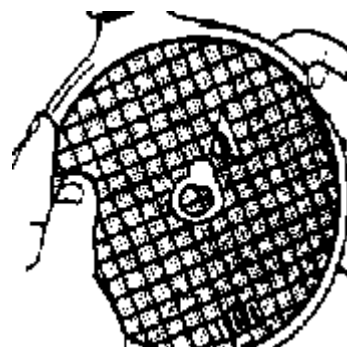
Extra-terrestre :

Il s'agit d'une cuve permettant de regagner l'intégralité des Stun et des Points de vie perdus en quelques heures (2D6 heures). Il peut accessoirement régénérer certains membres perdus mais ce n'est pas automatique (un jet de S - 5). Ce type de technologie n'existe pas sur terre.



Le détecteur de Dragon Ball :

Géniale invention de Bulma, ce dispositif permet de détecter les boules de cristal. Il ne semble pas posséder de limite de portée et son utilité est très grande. Les autres dispositifs apparaissant dans la série sont généralement gros et peu précis. Il est possible en enfermant une boule de cristal dans un caisson spécialement conçu à cet effet de rendre indétectable la boule.



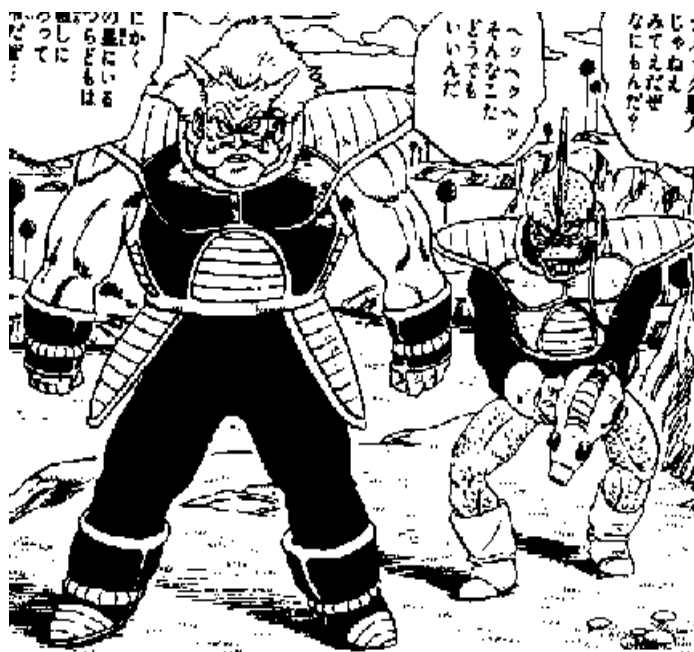
L'Epée de Trunk :

C'est 'une épée longue de très bonne qualité faisant Taille + 2 de dégâts en Entaille et Estoc + 2 en Broyage. Les dégâts sont calculés normalement mais attention à la règle spéciale.



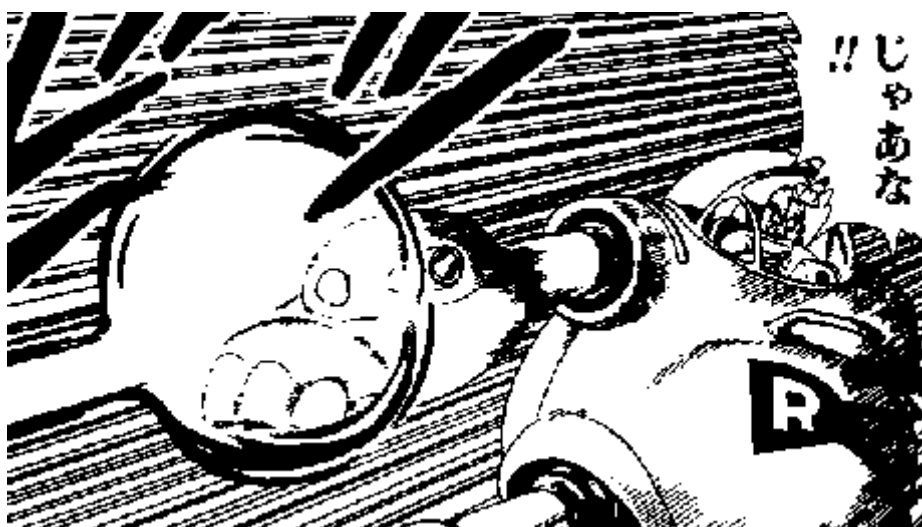
Les Armures de combat extraterrestres :

Ces combinaisons sont très pratiques dans la mesure où elles permettent un confort maximum pour une résistance très grande. Beaucoup de ce type de vêtement existe dans l'univers de DRAGON BALL, d'origine technologique mais aussi magique. La DP est de 2 et la RD de 4. Pour plus d'information sur les armures [cliquer ici](#).



L'armure de combat motorisée :

Elles sont courantes dans l'univers de Toriyama. Elles permettent notamment à de "simples humains" de pouvoir rivaliser avec un pratiquant



d'art martial. A noter que beaucoup existent en version capsule. Dans l'absolu, une armure apporte au maximum un Niveau de 4 plus quelques Specials Maneuvers (dont Attaque énergétique et Vol sont les plus courantes).

Le senzu :

Il s'agit d'une graine que donne l'arbre du même nom. Dans l'univers de DRAGON BALL seul maître Karine en possède un et en récolte la production. En



plus de couper la faim pendant une semaine, le Senzu permet à son consommateur de regagner l'intégralité des points de fatigue, points de Stun et de vie perdus.

Les nuages magiques :

Il s'agit de nuage de couleur jaune pouvant se déplacer à très grande vitesse (mach 1.5), cependant, seules les personnes au cœur pur peuvent monter dessus. Tous les nuages magiques proviennent d'un Nuage immense appartenant à Maître Karine. Visiblement de par le passé il en existait beaucoup mais avec la montée technologique, Maître Karine a dû décider d'arrêter d'en donner. Un nuage magique peut être détruit si attaqué (il possède 50 points de Structure). Cependant, il se régénère très rapidement et peut revenir à son propriétaire au bout d'1D6 jours dans la mesure où celui-ci l'a appelé. Un nuage magique n'obéit et ne peut être piloté que par son propriétaire. La compétence Pilotage de nuage magique est nécessaire (on ne rigole pas s'il vous plaît !) pour pouvoir l'utiliser correctement.



CONCLUSION

Et les XP ?

GURPS DRAGON BALL Z est un jeu tourné autour de trois pôles :

- le combat
- la quête des Dragon Ball
- l'humour

Il est donc normal que la récompense en expérience en tienne compte. En fin de séance, le Maître du jeu devra s'intéresser des critères suivants :

L'esprit du combat : en effet, sauf quelques rares exceptions, les combattants de **DRAGON BALL** suivent un protocole de combat très strict. Ils commencent très rarement par leurs techniques la plus fortes pour battre l'adversaire mais au contraire font durer le combat un maximum. Pour chaque combat auquel a participé le personnage, **il gagne 1 point** d'expérience plus un montant comme décrit ci-dessous :

- En début de combat, le personnage s'est mis en **position préparatoire** et a entamé les premiers rounds par uniquement des **Maneuvers dont forcément le Jab**.

+ 1 point



- Il a poursuivi le combat par un début de Special Maneuver fun mais pas forcément très puissantes comme l'Hyper Vitesse, l'Hyper saut, l'Allongement des bras...

+ 1 point



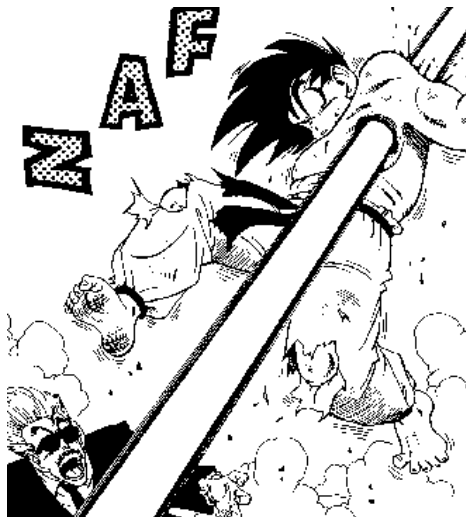
- Le personnage commence à utiliser ses Specials Maneuvers vraiment sérieuses dont ses techniques secrètes mais pas à 100 % de ses capacités.

+ 1 point



- Le combattant possède encore des ressources mais laisse son adversaire prendre le dessus pour faire durer le combat. Il commence à se prendre de sérieux dommages, et on le donnera même perdant...

+ 1 point



- L'attaquant gagne le combat en utilisant l'une de ses Specials Maneuvers qu'il a au préalable boosté de 3 Niveaux au moment le plus dramatique...

+ 1 point



Attention, si un personnage utilise durant un combat une arme blanche (épée, bâton...) il ne gagnera aucun point et ce, quelque soit la qualité de celui-ci !

- C'est fun, mais ce type de technique élimine tous les gains décrit ci-dessus y compris la base de 1 point.

0 point pour tout le combat



La quête des DRAGON BALL : par partie dont la finalité reste leurs acquisitions le personnage gagnera **1 point**.

L'humour : à la fin de la partie si le joueur a fait des interventions vraiment cocasses faisant tomber de stupeur l'ensemble du groupe par terre, le joueur pourra obtenir **1 point supplémentaire**.





Nom _____ Joueur _____

Date de création

Total points

Race _____ Apparence _____

Pts économisés

Nb de parties

F:

DX:

Volonté

Mouvement :

Vitess. De base

Déplacement

Perception

(S+DX)/4

Vitesse - Enc

S:

QI:

Nb Attaq./rnd

Défenses Actives

Esquive

Parade

Blocage

Stun:

Rugosité (RDxStun):

Niveau :

Pouvoir :

DBZSkill (P/A):

Puiss. :

Fatigue :

Armure

Table de Niveau (-2/+2)

C.c.

Stun.

Energ.

Niv. -2 :

-4

-14

-20

Niv. -1 :

-2

-7

-10

Niv:

Niv.+1 :

+2

+7

+10

Niv.+2 :

+4

+14

+20

Dégâts :

DP _____

RD _____

Compétences

Karaté P/A (4 pts) : DX

Judo P/A (4 pts) : DX

Acrobatie P/A (4 pts) : DX

Dommages Bases

Dom. poings : _____ (x Niv) : _____

Dom. pieds : _____ (x Niv) : _____

Estoc : _____

Taille : _____

Maneuvers

Aggressive Parry (A, K-4):

Aggr. Parry kick (A, K-4):

Back Kick (A, K-4):

Elbow Strike (M, K-2):

Enhanced Parry (6 pts): 0

Enhanced Dodge (15 pts): 0

Feint (A, K, J):

Flying Jump Kick (A,K-6,Ki-4):

Hand Clap parry (A,J,K-4):

Head butt (M, K-6):

Head Lock (A, J-4):

Hook Kick (A, K-3, Ki-1):

Jab (M, K-3):

Jump kick (A, K-4, Ki-2):

Kick (A, K-2):

Knee strike (M,K-1):

Punch (M, K):

Rabbit punch (M, K-3):

Roundhouse punch (M, K-3):

Shuto (A, K-3):

Spin Kick (A, K-3, Ki-1):

Stop Hit (A, Fe-4):

Sweeping Kick (A, K-3, Ki-1):

Specials ManeuversAvantages & Désavantages

Réfl. de combat (15 pts)

Résist. à la douleur (10 pts)

Niv. 1 PowerTableDBZ (5 pts)

Travers

A: Ardu, J: Judo, Ki: Kick, M: Moyen, Fe: Feint