

DRAGON BALL

LE JEU DE RÔLE



VERSION 1.1

UN GRAND MERCİ !

NICO "KRAKEN" POUR LES SOURCES, LES CONSEİLS SUR LA
COHÉRENCE DU MONDE, ET SA VISION DU MONDE

FRED "LE NIAAK" POUR LA RELECTURE ET LA RÉFLEXION APPORTÉE
AUTOUR DE L'ÉQUILIBRAGE DES TRANSFORMATIONS ET DES COÛTS
ASSOCIÉS.

INTERNET POUR SES NOMBREUSES SOURCES QUE JE NE MANQUERAI
PAS DE CITER QUAND J'AURAI MOINS LA FLEMME !

DONT NOTAMMENT DRAGON BALL UNIVERSE

[HTTPS://DBU-RPG.COM/TRAINING/](https://dbu-rpg.com/training/)

ET "ONI" DU FORUM PLANETEROLISTE.COM

ORIGINALEMENT ÉCRIT PAR *BASED REGALIA !DBEYRYGIVS* ET
EPICMASTERMIND

*TRADUIT, COMPLÉTÉ ET MODIFIÉ PAR MES SOİNS
BIENTÔT SUR VÔTRE FORUM FAVORI, SECTION DRAGON BALL
HÉRITAGE !*

[HTTPS://JDR-ZEFRED.XOOIT.FR/](https://jdr-zefred.xooit.fr/)



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4	COMBAT	46
LES BASIQUES.....	6	ACTIONS	47
CRÉATION DE PERSONNAGE	10	ACTIONS STANDARD	48
NIVEAU DE PUISSANCE.....	12	ACTIONS DE MOUVEMENT.....	49
RACES	12	ACTIONS COMPLÈTES.....	49
ATTRIBUTS	23	REACTIONS	50
COMPÉTENCES.....	24	ACTIONS LIBRES.....	50
ÂMES-Z.....	26	ATTAQUES ET DÉFENSES	50
VOLONTÉ	27	EFFROI.....	51
TOUCHES FINALES	28	TENSION	52
TRANSFORMATIONS	30	COMBAT DE MASSE.....	54
PALIER DE PUISSANCE.....	33	DUEL	55
TRANSFORMATIONS ARCOSIAN ...	34	DUEL DE FAISCEAUX.....	56
TRANSFORMATIONS SAIYAN	36	KI	59
TRANSFORMATIONS NAMEK	38	ATTAQUES KI.....	60
TRANSFORMATIONS MAJIN	38	TYPE D'ATTAQUE.....	61
TRANSFORMATIONS ANDROÏDE	39	MODIFICATEURS	61
AUTRES TRANSFORMATIONS	40	PROPRIÉTÉS	63
AMÉLIORER UNE TRANSFORMATION	42	UTILISER DES ATTAQUES KI.....	68
FUSION	44	ATTAQUES KI PRÉ-DÉFINIES.....	69
		UNIVERS	73

CE PDF EST UN JEU AMATEUR QUI N'EST PAS DESTINÉ À UNE SORTIE COMMERCIALE. IL EST ACTUELLEMENT INACHEVÉ, AVEC DES FONCTIONNALITÉS CLÉS MANQUANTES ET INCOMPLÈTES. VEUILLEZ GARDER CELA À L'ESPRIT LORS DE LA LECTURE DE CE PDF!

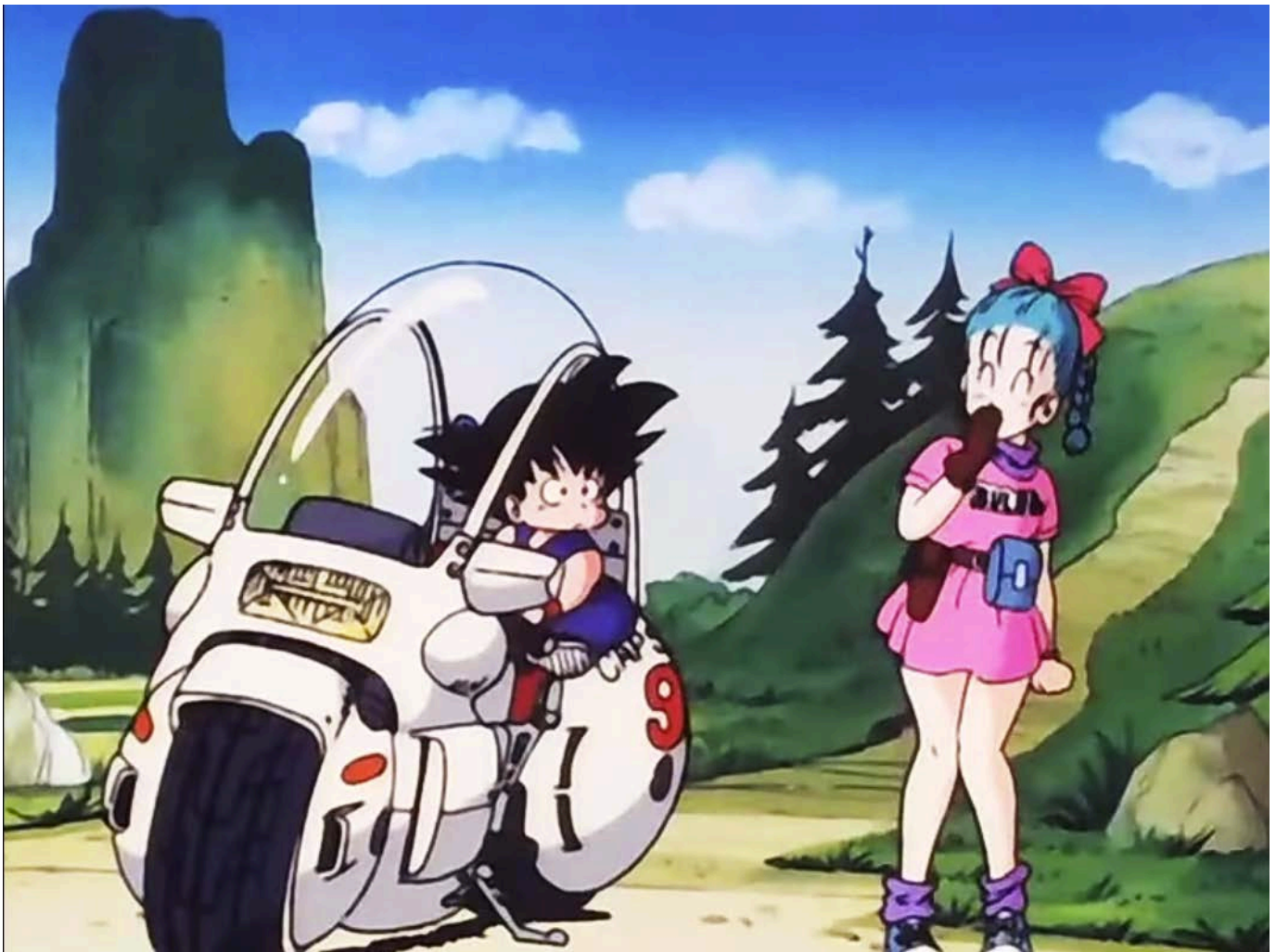
SI VOUS AVEZ DES SUGGESTIONS POUR AMÉLIORER LE JEU, N'HÉSITEZ PAS À ME CONTACTER SUR LE FORUM!

DRAGON BALL, DRAGON BALL Z, DRAGON BALL GT ET DRAGON BALL SUPER SONT TOUS DÉTENUS PAR FUNIMATION, TOEI ANIMATION, FUJI TV, VIZ MEDIA ET AKIRA TORIYAMA. CE N'EST PAS UN SUPPLÉMENT NI N'EST BASÉ SUR «DRAGON BALL Z: LE JEU D'AVENTURE ANIME» PUBLIÉ PAR R. JEUX DE TALSORIAN.

CHAPITRE 1

PROLOGUE A LA BATAILLE! BIENVENUE DANS LE MONDE DE DRAGON BALL

*"IL Y A LONGTEMPS, TRES LONGTEMPS, AU
COEUR D'UNE FORET SOMBRE LOIN DE LA
CIVILISATION, AU-DELA DE TOUTE ATTEINTE...
BREF, VOUS AVEZ COMPRIS. C'EST LA QU'UNE
HISTOIRE COMME CELLE LA DEBUTE..."*





BIENVENUE DANS LE MONDE DE DRAGON BALL HERITAGE !

Vous vous souvenez quand vous rentriez de l'école tous les jours pour pouvoir terminer vos devoirs à temps pour regarder RécréA2 ou le Club Dorothée? Saint Seya, Gundam, Cobra- c'était l'âge d'or de l'anime. De toutes les émissions diffusées par le Club Dorothée, celle qui l'a absolument défini était Dragon Ball Z. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un personnage dans l'univers de Dragon Ball Z, que vous connaissez ou que vous créez, et combattez à travers les histoires que vous connaissez ou celles qui sont entièrement originales.

Appelez des amis, invitez un gars à participer à une campagne avec vous et revivez l'une des parties les plus cool de votre enfance.

QUE FAUT-IL POUR JOUER ?

Voici ce dont vous aurez besoin pour jouer à une partie de Dragon Ball Héritage :

- Ce livre, qui pour sa part, contient toutes les règles pour créer un personnage et jouer au jeu
- Une copie de la feuille de personnage (qui se trouve au dos de ce livre)
- Un crayon et du papier brouillon
- Beaucoup de dés à dix faces

DES

Le jeu de rôle DBH utilise une réserve de dés à dix faces pour résoudre les actions durant le jeu.

Les références aux dés et aux réserves font référence aux dés à dix faces (d10) que vous lancez. Lancer 3d10, par exemple, se réfère à lancer trois dés à dix faces.

MODIFICATEURS

Les modificateurs dans le DB Héritage font généralement référence aux dés bonus ou aux dés de pénalité. Un dé bonus est un dé que vous ajoutez à votre pool. Un dé de pénalité est un dé qui est retiré de votre réserve. Le dé englouti ou le dé nullifié font référence à la même chose - la suppression des succès après avoir déjà lancé votre jet. Nous allons développer cela ici dans une minute.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

La meilleure façon de lire ce livre dépend si vous allez ou non être en train de gérer une campagne ou une partie unique de Dragon Ball Héritage, ou si vous allez être un joueur dans une campagne. Si vous êtes GM, vous voudrez lire le livre en entier et peut-être exécuter quelques combats en utilisant certains des personnages pré-crés juste pour avoir une idée des choses. Si vous êtes joueur, ne lisez la que la section création de personnage.

EN COULISSES

Tout au long de ce livre, vous trouverez des boîtes En coulisses (comme celle-ci ici). Celles-ci examinent la logique derrière certaines décisions et règles de conception et offrent des conseils sur la façon de gérer les problèmes courants ou les problèmes qui peuvent apparaître. N'oubliez pas de les consulter lorsqu'ils apparaissent, surtout si vous êtes un MJ.

LES BASIQUES

Ce jeu fournit un cadre global que vous pouvez utiliser pour faire émerger cette histoire que vous avez dans votre imagination depuis que vous aviez douze ans. Avec lui, vous pourrez raconter des histoires incroyables de héros affrontant des méchants pour sauver le monde, l'univers ou même l'espace et le temps eux-mêmes. Si vous voulez le faire, vous pouvez le faire.

LA REGLE LA PLUS IMPORTANTE

La règle numéro un, et la plus importante, est:

Faites ce qui est le plus amusant pour votre jeu. Bien que nous ayons fait beaucoup d'efforts pour nous assurer que ce jeu et les systèmes qu'il contient sont aussi complets que possible, il n'y a aucun moyen de nous assurer que nous avons couvert toutes les situations possibles que vous pourriez rencontrer. En outre, certaines des solutions proposées peuvent ne pas vous plaire. Dans ces situations, n'hésitez pas à ignorer nos règles et à remplacer les vôtres pour maintenir l'esprit de votre jeu. C'est votre jeu, lancez-le comme vous voulez.

LE COEUR DU SYSTEME

Donc vous êtes dans une page et vous vous demandez probablement comment diable jouer cette chose. Honnêtement ce jeu est une adaptation d'adaptation, alors on va découvrir cela ensemble. Le DB Héritage utilise un seul mécanisme, standard, pour résoudre presque toutes les actions. Chaque fois qu'un personnage tente d'effectuer une action qui a une chance d'échouer, cela se passe comme ceci :

- Le joueur ajoute les valeurs de l'attribut et de la compétence pertinents à l'action, plus l'attribut secondaire le cas échéant.
- Ajoutez tous les modificateurs pertinents (dés bonus et dés de pénalité).
- En cas d' **Opposition Passive**, comparer le nombre de succès à un nombre appelé **Seuil de Difficulté (SD)**.

- En cas d' **Opposition Active**, comparer le nombre de succès au nombre de succès obtenus par l'adversaire, puis ajoutez l'attribut secondaire associé à l'Attribut .

Opposition Passive signifie que l'obstacle que les joueurs tentent de surmonter est statique. Ceux-ci peuvent être des forces de la nature (voler contre des vents forts ou regarder à travers le brouillard) ou des obstacles immuables (faire un saut en longueur ou lancer une grenouille sur le chemin d'un faisceau venant en sens inverse). **Opposition Active** signifie que l'obstacle est une menace qui roule activement contre un joueur, comme un combattant ennemi.

SUCCES

Ok, qu'est-ce qu'un succès? Le succès est une valeur par laquelle vous jugez à quel point un personnage a exécuté une action. Lorsque vous lancez une réserve de dés, les valeurs suivantes correspondent aux succès et aux échecs:

SCORE OBTENU	SUCCES
10	Compte comme un succès et ajoute un dé bonus à la réserve.
9-6	Compte comme un succès.
5-2	N'est pas un succès.
1	Compte comme un échec, engloutissant ou annulant un succès en commençant par le dé le plus élevé. Si un 10 est englouti, vous ne gagnez pas son dé bonus. Si vous obtenez un 1 en bonus, cela n'annule pas. Si vous obtenez plus d'échecs que de succès, vous avez échoué.

"Eh bien, comment dois-je interpréter ces succès?" Eh bien, cela dépend de la situation. Lorsque vos joueurs surmontent une opposition passive, vous devez vous référer au tableau de la page suivante.

NOMBRE DE SUCCES	ECHELLE DE VALEUR DE COMBAT/COMBO
10+	EXPLOSIF !!
10	Inarrêtable !
9	Epique !
8	Incroyable !
7	Improbable !
6	Merveilleux !
5	Stylé !
4	Excellent !
3	Bon !
2	Solide !
1	Vous l'avez fait assez bien pour pouvoir le dire.
0	Bien essayé Yamcha.
<0	Vas te cacher dans les jupons de ta mère, minable !

En jetant les dés contre une opposition passive, le joueur doit atteindre ou dépasser le SD de l'obstacle.

PAR EXEMPLE

Turabaga a réussi à trouver l'emplacement approximatif d'une Boule du Dragon à l'aide d'un Radar. Après avoir fouillé le canyon pendant un certain temps, il identifie la position juste sous des rochers incroyablement grands. Le SD pour lever les rochers serait de 4 (dans Dragon Ball Z, ce serait une tâche relativement simple). Turabaga ajoute ses **Arts Martiaux** à sa **Force**, atteignant 5 dés au total. Il lance 5d10 et obtient 3, 5, 6, 8 et 10. Le 10 lui donne un dé bonus, qui est un 7. Cela fait quatre succès, donc Turabaga soulève à peine le rocher au-dessus de la Boule de Dragon !

Si le joueur ne parvient pas à atteindre le nombre approprié de succès, l'action est un échec et le résultat souhaité par le joueur ne se produit pas. Pour les échecs particulièrement horribles, il est recommandé que le MJ pénalise le joueur d'une manière ou d'une autre, par exemple en cas de succès négatifs. Ce n'est pas seulement un échec, c'est alors une parodie. Ridicule et mauvais.



Avec cet exemple frais dans votre esprit, vous vous demandez probablement à quel point ces défis devraient être difficiles. Heureusement, nous avons calculé ces chiffres pour vous.

En supposant que vous parvenez à obtenir 10d10 dans votre réserve (**le maximum, les dés excédentaires se transforment en succès automatiques**), votre probabilité d'obtenir des succès ressemble à ceci:

NOMBRE DE SUCCÈS	PROBABILITÉ	DIFFICULTÉ SUGGÉRÉE
10+	0.09%	Presque Absolument Impossible
9+	1.07%	Presque Impossible
8+	5.46%	Absurdement Difficile
7+	17.18%	Très Difficile
6+	37.69%	Certainement Difficile
5+	62.30%	Probablement Difficile
4+	82.81%	Potentiellement Difficile
3+	94.53%	Facile
2+	98.92%	Trop Facile
1+	99.90%	Un jeu d'enfant
0	0.09%	Indigne de vous

Bien sûr, vos joueurs n'auront pas toujours 10d10 à leur disposition. En règle générale, les joueurs auront entre quatre et sept dés dans leur réserve. Cela ne tient pas compte des dés bonus,

des dés de pénalité, des engoutis ou tout autre bonus. Ce graphique semble légèrement différent. Jetez un coup d'œil aux chiffres pour une réserve de six dés:

NOMBRE DE SUCCÈS	PROBABILITÉ	DIFFICULTÉ SUGGÉRÉE
6+	1.56%	Presque Impossible
5+	10.93%	Très Difficile
4+	34.37%	Certainement Difficile
3+	65.62%	Probablement Difficile
2+	89.06%	Facile
1+	98.43%	Un jeu d'enfant
0	1.56%	Indigne de vous

Compte tenu de ces informations, le MJ devrait prévoir que la plupart des actions nécessitent entre trois et quatre succès selon la construction des personnages. Encore une fois, cela n'inclut pas les dés de bonus ou de pénalité. Compte tenu de tous les bonus absurdes que vos joueurs peuvent accumuler au cours de leurs aventures, il est recommandé de rendre les tests plus difficiles. En principe, une vérification ou un test ne devrait pas avoir lieu lorsque l'action en question est commune.

Il ne devrait y avoir de test que lorsque l'échec pourrait non seulement se produire, mais qu'il pourrait affecter les événements qui se déroulent actuellement.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Parfois, le personnage en question a un avantage ou un désavantage pour terminer une action ou passer un test. Peut-être que le temps est rude, ou l

que le personnage est en avance. Dans ces situations, le MJ peut accorder des pénalités ou des bonus des manières suivantes:

- Accordez des dés supplémentaires au joueur, ce qui représente des conditions améliorant les performances.
- Retirez les dés de la réserve du joueur, ce qui représente des conditions qui nuisent aux performances.
- Réduisez le SD pour représenter les circonstances facilitant la tâche.
- Augmentez le SD pour représenter les circonstances rendant la tâche plus difficile.

De manière générale, **ajouter ou supprimer** des dés est représentatif de la **performance** du personnage lui-même (préparation, entraînement, expertise, etc) alors que la **modification du SD** représente un changement dans les **circonstances** autour du test ou du jet de dés (vents de force ouragan, augmentation de la gravité, explosion de la planète).

TESTS OPPOSES

Les tests opposés résultent d'une action opposant deux adversaires. Dans ces situations, vous ne testez pas contre un SD, mais contre le nombre de succès que l'adversaire obtient afin de s'assurer que votre action échoue.

PAR EXEMPLE

Seleri supprime son ki et tente de passer sans être vue. Elle trace habilement son chemin à travers quelques pièces, la plupart d'entre elles jonchées de tuyaux exposés où la maintenance est effectuée. Elle tombe délicatement à genou près d'une chambre de régénération de l'Organisation des Planètes. Elle recherche le panneau de maintenance et commence la récolte des données. Un travailleur passe par là, la forçant à faire un test de **Discrétion**. Avec deux dés en Discrétion et deux en Agilité, soit un total de quatre dés. L'ouvrier en a trois en Intelligence et deux en Perception. Seleri lance ses dés et

obtient 1, 4, 6, 6. Son 1 engloutit son 6, lui laissant un succès. Le MJ teste pour l'ouvrier, et il se retrouve avec 2, 4, 4, 6, 10. Le dé bonus supplémentaire est un 7, lui laissant trois succès. Seleri essaie de se blottir dans un coin pour cacher sa silhouette, mais son mouvement la trahit. Le travailleur sprint en hurlant à l'aide et en tirant la sonnette d'alarme.

Le combat dans ce jeu est basé presque entièrement sur des tests opposés, mais vous devez généralement avoir des personnages à combattre. Alors allons-y et faisons-le.



CHAPITRE 2

**NAISSANCE DU GUERRIER LE PLUS
PUISSANT!! LE PLUS FORT SOUS
LES CIEUX**





CREATION DE PERSONNAGE

La création d'un personnage dans le jeu Dragon Ball Z suit une série d'étapes relativement simples et l'ensemble du processus peut être effectué à l'aide des informations présentées dans les prochains chapitres de ce livre. Vous aurez besoin d'une copie de la feuille de personnage et vous aurez presque certainement besoin de papier brouillon.

1. CONCEPT DE PERSONNAGE

Avant de vous plonger dans les listes et les chiffres, vous devez vous demander quel type de personnage que vous souhaitez créer. Quelles sont les capacités de base de votre personnage ? Quels sont ses pouvoirs impressionnants ? Parcourez quelques-uns des prochains chapitres. Quelque chose vous saute aux yeux ? Utilisez ce concept et lisez à partir de là. Peut-être que vous voulez baser votre personnage sur votre personnage préféré d'une autre émission de télévision, bande dessinée, anime ou manga. Prenez simplement quelques notes et faites-y référence tout au long du processus.

2. ACCORD DU MJ

Après avoir proposé le concept de personnage, assurez-vous de l'accord par votre MJ pour voir s'il est approprié pour le jeu. Peut-être que vous voulez jouer un alien, mais la campagne sera une affaire de kung-fu pulp. Peut-être que vous utilisez des pouvoirs qui n'existent pas dans le cadre créé par le MJ. Vous pourriez envoyer Yamcha sur Namek seul ! Assurez-vous que cela ne se produit pas, parlez-en à votre MJ.

3. PALIER

Consultez votre MJ pour déterminer le niveau de Palier de la campagne. Généralement, les MJ voudront commencer à environ 3000 EXP. À des fins d'équilibrage, nous recommandons que lors de la création d'un personnage, un personnage n'utilise pas plus de 500 EXP pour les attaques Ki.

4. RACE, APTITUDES ET ENERGIE

Votre race déterminera les traits et les aptitudes de votre personnage; De plus, le type d'énergie (Ki, Magie, Technologie) utilisé par le personnage, sera exclusif, et sera déterminé à ce moment là. Ainsi que ses aptitudes qui à leur tour aideront à déterminer comment votre personnage se développera en facilitant la progression de certains attributs et compétences.

5. RANGS D'ATTRIBUTS

Déterminez quels sont les attributs de base de votre personnage. Ils sont le cadre des capacités réelles de votre personnage dans le jeu, alors faites attention lorsque vous les choisissez !

6. COMPETENCES

Spécialisez votre personnage en acquérant certaines compétences pour compléter vos attributs.

7. AMES-Z

Choisissez les Âmes-Z de votre personnage, pour lui insuffler la vie !

8. TOUCHES FINALES

Déterminez vos Points de Vie, votre niveau de Puissance, votre réserve de Ki et vos statistiques dérivées.

NIVEAU DE PUISSANCE

Le **Niveau de Puissance** (Sentō Ryoku; littéralement « puissance de combat » ou « force de combat »), également appelé puissance de combat, est une mesure approximative des capacités de combat d'un personnage. Dans le monde de Dragon Ball, le niveau de puissance peut être découvert par la détection du ki ou par l'utilisation d'un Scouter, un appareil sensoriel utilisé par l'organisation des Planètes Marchandes de Freezer qui convertit ce sens en une lecture numérique. Dans le jeu DBH, le Niveau de Puissance est une mesure approximative de la capacité de combat d'un personnage qui est déterminée par le montant dépensé sur leurs attributs, compétences et exploits (Transformations et Techniques Ki). Les joueurs reçoivent de l'**EXP / Experience** après chaque session, selon ce que le MJ juge nécessaire. Pour chaque point d'expérience gagné, le niveau de puissance du personnage augmente.

CHOISIR LE PALIER DE DEPART

Le Palier de départ d'une campagne est honnêtement à la discrétion du MJ. De toute évidence, plus le Palier est élevé, plus tout le monde sera fort.

RACES

L'un des facteurs qui décident de la façon dont votre personnage interagit avec le monde qui l'entoure est la race que vous choisissez de lui donner.

Choisir votre race déterminera à quel point il vous sera facile de progresser dans certains domaines via les Aptitudes, ce qui rend la progression de certains Attributs et Compétences beaucoup plus facile. Chaque joueur commence avec deux Aptitudes issues de sa Race et peut choisir une autre



Aptitude supplémentaire librement. Ils a également des traits raciaux spécifiques auxquels il a accès et qui peuvent affecter la façon dont il est interprété.

APTITUDES
AGILITÉ
TÉNACITÉ
DÉFENSE
FORCE
KI
ASSAUT
PERSONNALITÉ
ESPRIT
VOLONTÉ
ÉRUDITION
PERSPICACITÉ
DISCERNEMENT

HUMAINS

Les humains sont les principaux habitants de la planète Terre. À l'exception de certains génies et de tout ce qui arrive à Tenshinhan et Chaotzu, ils sont complètement identiques à leurs homologues de la vie réelle. Même si les humains ne sont pas la race la plus forte, ils sont certainement les plus résistants et déterminés. Leur ténacité pure dans certains cas, est connue pour complètement compenser leur manque de force brute.

APTITUDES

DEFENSE
PERSONNALITE

TRAITS

DOUE

Les humains ont montré qu'ils sont incroyablement talentueux. Ils ont réussi à devenir l'une des races les plus puissantes de l'univers grâce à leur maîtrise des compétences. Lors de l'achat de compétences, les humains peuvent dépenser de l'EXP comme s'ils avaient une aptitude supplémentaire pour cette compétence.

DUR COMME UN CLOU

Les Humains sont incroyablement résistants aux dommages. Lorsque vous brûlez un point de Destin pour survivre à une blessure mortelle, lancez 1d10. « Sur un 10, le point dépensé est regagné par la personnage.



PERSEVERANCE

En tant qu'humain, vous avez une puissante volonté de ne jamais abandonner. Vous vous battez toujours furieusement et votre loyauté ne pourra jamais être remise en question. Une fois par session, vous pouvez relancer n'importe quel jet de dés vous devez accepter le deuxième résultat.

VIE D'AVENTURE

Vous avez mené une vie intéressante qui vous distingue de la population standard. Dans votre quête pour apprendre et vous aventurer, vous avez voyagé dans le monde entier. Vous avez appris une capacité ou collecté un souvenir spécial de vos voyages passés. Vous pouvez sélectionner un objet spécial sur la page Engrenages et équipement, ou vous pouvez choisir d'acquérir le talent suivant.

Formé par un maître: vous avez été formé par un maître d'arts martiaux pendant une période et vous gagnez les bonus suivants grâce à la formation.

- gagnez +1 dans un attribut à 3 ou moins ;
- augmentez de 1 le niveau d'aptitude de 2 compétences de votre choix.

DETERMINATION

Les humains ont une détermination incommensurable et inébranlable pour protéger la vie, leurs alliés et leur monde. En tant qu'humain, vous n'abandonnez jamais et vous ne reculerez jamais. Lorsque vous gagnez 2 points de Fatigue à cause d'un coup ou d'une attaque, augmentez votre Assaut, ou votre Défense de (+1); cet effet se cumule pour chaque occurrence jusqu'à la fin du combat contre le même adversaire.

OEIL DU DRAGON

Un Humain peut se surmener dans une moindre mesure, et passer outre les instincts de préservation de son corps qui empêchent la témérité. Permettant un contrôle plus direct et pur sur son ki. Cela lui donne accès à ses forces cachées intérieures. Une fois par combat, avant l'Initiative, vous pouvez utiliser l'œil du dragon pour gagner 1 dé bonus sur un type d'action défini à ce moment là pendant toute la durée du combat.



SAIYANS

Les Saiyans sont une race guerrière naturellement agressive qui a élu domicile sur la planète Vegeta après avoir anéanti les Tuffles natifs. Ils ont finalement été trouvés par Freezer et employés par son Organisation des Planètes Marchandes. Freezer a utilisé les Saiyans pour conquérir les planètes, subjuguant ou éliminant leurs populations natales et les revendant ensuite au plus offrant. Leur force naturelle est presque inégalée.

Leur sang de guerrier Saiyan et leur culture les ont façonné en combattants les plus forts de l'univers. La race entière a finalement été anéantie par Freezer quand il détruit la planète Vegeta.

APTITUDES
FORCE
ASSAUT

TRAITS RACIAUX

NE POUR SE BATTRE

Guerriers adeptes avec un talent naturel inné pour le combat dans leurs veines, les Saiyans gagnent un bonus de +2 dés pour toutes les actions avec comme Aptitude Assaut.

AGGRESSIVITE

La détermination de Saiyan est inégalée; même face à la défaite, les Saiyans continueront d'attaquer un adversaire. Alors qu'ils sont affaiblis et blessés, les Saiyans renonceront à des combats pratiques et entreront dans un état d'attaque totale alimenté par la colère. Lorsque vous êtes réduit à cinq (5) points de vie et au prix d'une Volonté, vous gagnez 2 en Assaut - vous accordez simultanément à tous les combattants ennemis 2 en Assaut contre vous. Lors de l'utilisation d'une agression téméraire, aucun modificateur négatif ne peut vous affecter.



PHYSIQUE IMPENETRABLE

Les corps musclés, denses et épais des Saiyans protègent leurs organes vitaux. Lorsque vous subissez des dégâts mortels (OPV) de n'importe quelle source, vous pouvez réduire le total des dégâts jusqu'à vous retrouver à un PV au prix d'un Destin.

HERITAGE SAIYAN

A chaque fois qu'ils brûlent un Destin pour ne pas mourir, et qu'ils contrôlent leur rage, ils débloquent l'accès vers une forme Super Saiyan. Voir la section [Transformation](#). En tant que personnage Saiyan, vous avez la capacité arcanique de se transformer en Super Saiyan. L'utilisation de cette transformation modifie les caractéristiques physiques de votre personnage - les cheveux deviendront d'un jaune doré vif et leurs yeux deviendront vert foncé. Votre puissance et votre force sont également considérablement augmentées au-delà de vos capacités normales.

QUEUE SAIYAN

Les Saiyans possèdent une queue instrumentale pour faire ressortir leur pleine puissance. Si un Saiyan a sa queue, il est capable de se transformer en absorbant les ondes Blutz - une forme de lumière qui est réfléchiée par la lune d'une planète. Lorsqu'un Saiyan regarde une pleine lune ou tout autre objet capable de produire des vagues de Blutz, il se transforme en Oozaru - un singe géant avec une force immense. Ce personnage gagne également la transformation OZARU. Pour les détails concernant la queue Saiyan, voir la section [Transformation](#). Pour trouver la vitesse de repousse en semaine de la Queue lancez 3d10.

ÂGE DU PERSONNAGE	1D10	2D10	3D10	4D10	JAMAIS
NAISSANCE À 12 ANS	3 succès	2 succès	1 succès	0 succès	deux "1"
13 À 24 ANS	4 succès	3 succès	2 succès	1 succès	0 succès
25 À 37 ANS	5 succès	4 succès	3 succès	2 succès	1 succès
37 À 49 ANS	6 succès	5 succès	4 succès	3 succès	2 succès
50 ANS ET +	7 succès	6 succès	5 succès	4 succès	3 succès

SANG SAIYAN

- Les Saiyans augmentent continuellement leur force, leur puissance et leurs performances en se remettant de graves blessures de combat. Lorsque les Saiyans sont blessés ou endommagés, les blessures s'impriment instinctivement sur leur corps et leur esprit, leur permettant d'augmenter leurs pouvoirs. Cette capacité augmente non seulement leurs résistances naturelles, mais également leur force physique.
 - Sang Saiyan fonctionne deux fois - tout d'abord chaque fois que vous êtes réduit à trois points de vie ou moins par un adversaire (combat & situations truquées et autres combats amicaux ne comptent pas, le MJ doit être vigilant!), vous gagnez une Aptitude pour l'achat du prochain Attribut ou de la Compétence.
- Deuxièmement, le sang du guerrier améliore la vitesse à laquelle les Saiyans se remettent de blessures ou de dommages. Leur permettant de guérir à un rythme accéléré pendant le combat. Lors d'une rencontre de combat, au début de chaque round de combat, vous lancez un d10, si le résultat naturel est de 10, vous restaurez 1d5 de points de vie - un "1" n'a pas d'autre effet.

INFLEXIBLE

Les Saiyans ont une endurance implacable et peuvent continuer à se battre même après avoir subi une grande quantité de dégâts sans perdre leur efficacité au combat. Ils réduisent les malus de dés dûs à la Fatigue de 2 dés, avec un minimum de 1 dé de Malus.

DEMI SAIYANS

La physiologie des Saiyans et des humains étant si similaire, il a finalement été découvert qu'ils étaient biologiquement compatibles. Les Saiyans à sang partiel sont la progéniture des Saiyans et des Humains qui présentent les forces des deux races sans autant de faiblesses. Bien qu'ils soient capables de rivaliser avec les combattants les plus forts et les plus qualifiés, ils n'ont généralement pas la férocité des Saiyans, se vantant plutôt de la détermination et de l'ingéniosité de l'humanité soutenue par la force et le potentiel absurdes des Saiyans.

Comme ils sont en partie Saiyans et en partie humains, les demi-Saiyans peuvent choisir deux aptitudes dans la liste ci-dessous et peuvent prendre n'importe quel Trait racial des Saiyans ou des Humains en plus du leur.

APTITUDES

FORCE

ASSAUT

DEFENSE

PERSONNALITE

TRAITS RACIAUX

GUERRIER DES DEUX MONDES

En tant que Saiyan de sang-mêlé, vous bénéficiez des traits raciaux des deux races. Lors de la création du personnage, vous choisissez quatre traits raciaux parmi ceux de la race Humaine et de la race Saiyan. Vous ne pouvez avoir plus de traits raciaux Saiyan que de traits raciaux humains. Vous ne pouvez pas avoir à la fois les traits Doué et Sang Saiyan.



QUEUE SAIYAN

Les Demi Saiyans possèdent une queue instrumentale pour faire ressortir leur pleine puissance. Si un Demi Saiyan a sa queue, il est capable de se transformer en absorbant les ondes Blutz - une forme de lumière qui est réfléchiée par la lune d'une planète. Lorsqu'un Demi Saiyan regarde une pleine lune ou tout autre objet capable de produire des vagues de Blutz, il se transforme en Oozaru - un singe géant avec une force immense. Ce personnage gagne également la transformation OZARU. Pour les détails concernant la queue Saiyan, voir la section [Transformation](#). Pour trouver la vitesse de repousse en semaine de la Queue lancez 2d10 et reportez vous au tableau des Saiyan.

RAGE HEROIQUE

Fusion de la détermination de Saiyan et de la volonté terrienne, la détermination du demi Saiyan est sans précédent. Cette détermination va au-delà du combat et sa raison d'être est de protéger les alliés et les innocents. Au cours d'une rencontre de combat, si l'attaque d'un ennemi réduit votre vie ou celle d'un allié à 5 PV ou moins, vous entrez dans un état de rage protectrice. Augmentez votre Assaut de 2. Cet effet dure un 1 round par Palier.

De plus, les demi-Saiyans ne partagent généralement pas la soif de sang de leurs frères Saiyan, mais sont capables d'intenses explosions de force et de fureur. Si un personnage du groupe du Demi Saiyan, y compris lui-même, est contraint de brûler un point de destin afin de se remettre d'une blessure mortelle, ou si un acte similaire de violence contre un être cher est observé, le Demi Saiyan peut choisir de dépenser le reste de ses points de destin (au minimum 1) pour entrer dans un état de rage incontrôlable. Pour un nombre de rounds égal au nombre de Points de Destin dépensés, le Demi Saiyan bénéficie de deux tours consécutifs en combat. Pendant ces rounds, le Demi Saiyan doit être en combat. Le Demi Saiyan gagne également un nombre de dés bonus égal au nombre de Points de Destin dépensés pendant la durée de leur rage.



ANTHROPOMORPHES



Certaines espèces animales ont pu évoluer au-delà de leurs maigres débuts et atteindre une conscience comparable à celle des races les plus intelligentes. Nous pensons. Peut être. Personne ne sait comment ni pourquoi, mais pour une raison quelconque, des animaux se promènent sur Terre et semblent partager des droits égaux avec les humains et les autres races. Le président de la Terre est un chien, tu te souviens? C'est assez progressif tout compte fait. Chats, chiens, tigres, loups, cochons. Vous l'appellez, il a probablement été anthropomorphisé.

APTITUDES
PERSPICACITE
DISCERNEMENT

TRAITS RACIAUX

ARMES NATURELLES

- Beaucoup d'anthropomorphes ont des sortes de griffes, de serres, bec ou autre qui les aide au combat.

Lorsqu'ils choisissent d'attaquer avec une arme naturelle, les hommes-bêtes utilisent la compétence Arts martiaux pour refléter cette arme comme

Arts martiaux pour refléter cette arme comme faisant partie d'eux. Cette arme a les statistiques suivantes:

ARME NATURELLE	
BONUS AUX DOMMAGES	2
SUCCES MAXIMUM	5*Palier

INSTINCT

- Les anthropomorphes doivent plusieurs de leurs avantages à leur héritage. Un Anthro peut choisir de relancer n'importe quel test de détection non ki en raison de ses sens puissants. En plus de cela, il gagne un dé bonus pour la détection d'adversaires cachés ou furtifs.

TRAIT ANIMAL

- Les animaux anthropomorphes ont des caractéristiques humaines et sont humanoïdes mais conservent leurs capacités animales. Vous pouvez vous imaginer comme n'importe quel type d'animal ou de bête anthropomorphe que vous souhaitez. Choisissez en une parmi :

- **QUEUE :**

Vous avez une longue queue plus longue que vos autres appendices. Vous pouvez utiliser la queue comme s'il s'agissait d'une troisième main, cependant, une manipulation plus délicate comme le déliement des nœuds n'est pas possible. Vous ne pouvez pas porter ou utiliser n'importe quel type d'arme avec votre queue. Si vous réussissez à frapper une cible avec trois succès d'attaque ou plus, vous pouvez effectuer une attaque physique non modifiée supplémentaire contre la même cible en utilisant votre queue. Lorsque vous utilisez votre queue comme attaque physique, vous n'ajoutez pas votre Assaut.

- **AILES:**

Vous avez une sorte d'appendice de type aile qui vous permet de vous déplacer plus rapidement et de voler. Avec les ailes, vous gagnez + dés bonus en Vol. De plus, lorsque vous volez, augmentez votre jet d'Évasion de +2 dés bonus.

- **CUIR EPAIS:**

Vous avez une peau épaisse solide et durable qui vous permet de résister à plus de dommages. Vous gagnez 2 dés bonus en Ténacité. De plus, augmentez votre Défense de 1.

PRESQU'HUMAIN

A l'exception du Trait Doué, vous pouvez choisir un autre Trait racial Humain.

APTITUDE SUPERIEURE

- Vous avez une aptitude supérieure qui vous permet de mieux performer avec cette aptitude que les autres. Sélectionnez une quatrième Aptitude lors de la création de votre personnage.

TRAIT DYNAMIQUE

- Ce trait vous permet de créer une capacité spéciale Anthropomorphe qui ne correspond pas à celles ci-dessus. Un trait dynamique vous donne la capacité de concevoir, à partir de zéro, votre propre type de trait lié à l'animal pour vos personnages tels que les pointes ou le souffle de feu. Consultez votre MJ.



NAMEKS

Les Nameks sont la forme de vie intelligente prédominante sur la planète Namek. Ils sont parmi les races les plus importantes de l'univers en raison de leur capacité apparemment unique à créer des Boules du Dragon et des dragons qu'ils invoquent, ce qui permet de réaliser des souhaits. Ils sont traditionnellement une espèce paisible, mais en raison des conflits horribles qui ont tourmenté leur planète depuis la découverte des Boules du Dragon, ils ont dû s'adapter. Les Nameks ont depuis créé une troupe de guerriers dont le seul devoir est de protéger les gens de Namek et pour s'assurer que les Boules du Dragon ne tombent jamais entre de mauvaises mains.

APTITUDES

PERSPICACITE
KI ou ESPRIT

TRAIT RACIAUX

BRAS EXTENSIBLES

- Les Nameks ont la capacité unique d'étendre leurs bras (Nobiru-ude) au-delà de ce qui semble naturellement possible. Cela leur permet de manipuler des objets avec leurs mains sur de longues distances ainsi que d'attaquer des adversaires avec des attaques standard simples ou des saisies à distance.



CLAIRVOYANCE

Les Namek peuvent communiquer par télépathie avec des proches connus. Vous pouvez utiliser la télépathie pour parler en utilisant votre esprit à d'autres Namek. Personne d'autre n'entend votre conversation, c'est une communication individuelle. Vous devez connaître la personne avec laquelle vous souhaitez communiquer. Au niveau de puissance 1, vous pouvez communiquer avec un individu n'importe où sur la planète sur laquelle vous vous trouvez actuellement. Une fois que vous avez atteint le niveau de puissance 2, vous pouvez communiquer avec deux individus différents et vous pouvez communiquer avec des personnages non-Namek. Au niveau de puissance 4, vous pouvez communiquer avec trois individus différents et ces individus peuvent être situés sur d'autres planètes. À partir du niveau de puissance 6, vous pouvez communiquer avec quatre individus à la fois, même s'ils ont des dimensions physiques différentes telles que HFIL ou un autre monde. Au pouvoir 8, vous pouvez communiquer avec jusqu'à six individus à la fois, permettant à tous les six de communiquer à travers vous.

PROLIFERATION CELLULAIRE

Aussi connu sous le nom de Sai-Sei, vous pouvez récupérer de blessures extrêmement graves, même des membres amputés. En utilisant la prolifération cellulaire, vous pouvez effectuer un test de Soins SD 5 pour remplacer les membres perdus ou les organes non vitaux. Le torse et la tête ne peuvent pas être régénérés. Cela prend beaucoup d'énergie et, en tant que tel, inflige un certain degré de fatigue lors de l'utilisation. La prolifération cellulaire coûte 5 ki et une action complète. L'utilisation de la prolifération cellulaire vous donne une Fatigue. De plus, en tant que Namek, vous pouvez récupérer très rapidement des combats et des blessures. Doublez les effets de récupération dus à l'Effroi subi.

MATERIALISATION MAGIQUE

Les Namek ont une grande influence sur les arts des arcanes et utilisent ce pouvoir pour créer de la matière physique. Vous gagnez la capacité de matérialisation magique. Voir la section [Magie](#).

TRAITS DE SOUS ESPECE

Vous pouvez choisir entre deux sous-espèces Namek (clans) - guerrier ou prêtre. En tant que guerrier Namek, vous avez le trait de combattant dynamique. Les Prêtres Namek obtiennent le trait de réparation cellulaire.

COMBATTANT DYNAMIQUE

Combattants adeptes et compétents formés aux arts martiaux. Un Namek qui possède Arts Martiaux et le Contrôle ki à 1, gagne un dé bonus à ses scores de force, d'esprit et d'agilité de façon permanente.

Parmi les combattants les plus intelligents de l'univers, les guerriers Namek peuvent concevoir des attaques intelligentes et précises à utiliser contre les ennemis. Ils peuvent apprendre les tactiques de leur cible pendant le combat et capitaliser sur leur faiblesse. Lorsque vous ne parvenez pas à frapper (manquer) avec succès une cible, Faites test de PR+Arts Martiaux en opposition, et augmentez votre prochain jet de frappe contre la même cible du nombre de succès excédentaires. Cet effet est cumulatif et s'accumulera pour chaque lancer d'échec effectué contre la même cible. Vous pouvez augmenter ce bonus de jet de frappe jusqu'à un total de 6 dés bonus et pas plus à cet effet. Tout dé bonus amassé sera porté d'attaque en attaque et de round en round jusqu'à ce que vous atteigniez la cible avec succès. Si vous réussissez à frapper la cible ou à frapper une cible différente à tout moment, vous perdrez tous les bonus de jet de frappe accumulés et l'effet recommencera, et ne pourra pas être utilisé sur la même cible.

REPARATION CELLULAIRE

Spécialisé dans les capacités mystiques et les pouvoirs de guérison, les prêtres Namek sont puissants et solidaires. Connu pour guérir même les blessures les plus graves et restaurer la force d'une personne. En plaçant leurs mains sur une cible, ils utilisent une action complète et dépensent six Ki; cette manœuvre guérit de 6 PV, ou d'une Fatigue. Elle est cumulable tant qu'il reste au Namek du Ki à dépenser.

ARCOSIANS

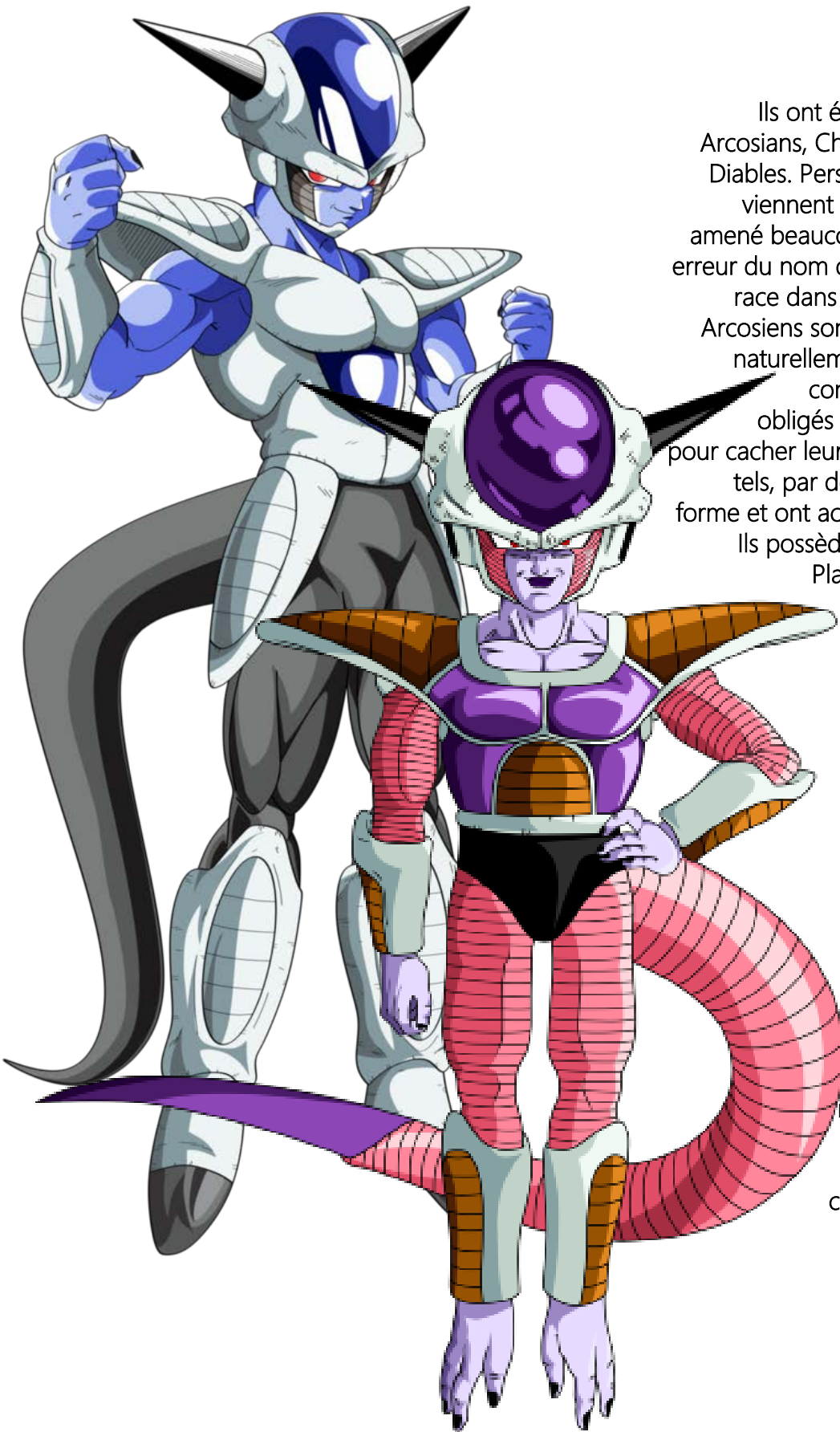
Ils ont été appelés par beaucoup de noms: Arcosians, Changelings, Demons Glacés, Glaeris, Diables. Personne ne sait avec certitude d'où ils viennent ni comment ils s'appellent, ce qui a amené beaucoup de personnes à les appeler par erreur du nom du plus grand clan organisé de leur race dans l'univers connu: le Clan Freeza. Les Arcosiens sont une race qui est tout simplement naturellement plus forte que toute autre race connue. Ils sont si puissants qu'ils sont obligés de développer des transformations pour cacher leur pouvoir incontrôlable. En tant que tels, par défaut, ils restent dans leur première forme et ont accès à une 2e, 3e et dernière forme. Ils possèdent et exploitent l'Organisation des Planètes Marchandes, responsable de l'assujettissement et du génocide de milliers de peuples.

APTITUDES
AGILITE

PERSONNALITE

TRAITS RACIAUX
PRODIGE

- Les Arcosians sont si absurdemement fort qu'ils n'ont pas besoin de s'entraîner pour perfectionner leurs compétences. Lorsque vous achetez des compétences, payez comme si vous aviez un niveau de moins d'aptitude que ce que vous avez en fait. Pour acheter des Attributs ou des Exploits, payez comme si vous en aviez un de plus.



SURVIE SUPERIEURE

- Les Arcosiens ont évolué pour faire face à une myriade d'environnements dangereux. Ils ne peuvent pas étouffer ou geler, même après des jours, dans le vide de l'espace. Ils peuvent même accomplir cet exploit tout en étant mortellement blessés. Les Arcosiens peuvent survivre dans n'importe quel environnement, quelle que soit sa sévérité ou sa limitation.
- Un Arcosien est extrêmement durable et peut survivre aux blessures de mutilation et de vivisection. Leur Défense est augmentée de 2.

CARAPACE CHITINEUSE

Cette couche biologique naturelle peut couvrir le corps d'un Arcosien de différentes manières. Elle n'est pas cumulable avec tout type d'armure portable (voir Equipement), bien qu'elle puisse être portée esthétiquement. Lorsqu'il subi des dégâts mortels de n'importe quelle source, il réduit le total des dégâts jusqu'à se retrouver à un PV au prix d'un Destin brûlé définitivement.

INTENTIONS CRUELLES

Les Arcosiens impitoyables et rusés visent à gagner en infligeant de grandes quantités de dégâts à l'ennemi en peu de temps. Étant donné que leur extrême puissance peut surcharger leur forme physique, ils doivent agir rapidement pour mettre fin à une bataille. À chaque fois que vous réussissez à toucher et à blesser une cible, vous gagnez un dé bonus en combat pour le reste de votre tour.

ASSAUT BRUTAL

Les Arcosiens sont connus pour leur brutalité et leur côté implacable pendant le combat. Cela découle plutôt de leur lignée et de leur clan ou quelquefois d'un tempérament inné. Si vous réussissez à frapper une cible par deux fois ou plus avec une manœuvre d'attaque multiple, la dernière attaque gagne un succès supplémentaire.

QUEUE PREHENSILE

Les Arcosiens ont une longue queue plus longue d'ailleurs que leurs autres membres. Ils peuvent utiliser la queue comme s'il s'agissait d'une troisième main, cependant, des manipulations plus délicates telles que les déliement de nœuds ne sont pas possibles. Ils ne peuvent pas porter ni utiliser n'importe quel type d'arme avec leur queue. S'ils réussissent à frapper une cible par trois fois ou plus avec une manœuvre d'attaque multiple, la dernière attaque gagne un succès supplémentaire.

METAMORPHOSE

Un gène muté permet aux Arcosiens de réduire le stress exercé sur leurs formes physiques. Ils ont la possibilité de se transformer en utilisant la métamorphose dont les étapes sont décrites dans la section de [transformation](#).



MAJINS

Les Majins sont une race croissante d'êtres qui coexistent avec les humains sur la planète Terre. Ils se distinguent facilement par leurs corps amorphes uniques et leur morphologie bizarre. Un Majin peut, temporairement, se mouler sous presque n'importe quelle forme et prendre de nouveaux aspects physiques à volonté. Avec une consistance élastique capable pour absorber presque n'importe quel coup et la capacité pour régénérer rapidement la masse perdue, le Majin moyen est extrêmement résistant aux dommages. Bien que possédant une grande puissance naturelle, les Majins sont une race capricieuse dans l'âme qui peut s'amuser dans presque n'importe quoi, bien qu'il puisse être difficile de retenir leur attention plus de quelques minutes à la fois. Sujet à libérer des jets de vapeur à travers de petits événements de type orifices qui chevauchent leurs bras et les épaules, en particulier pendant des moments particulièrement intenses en émotion.

APTITUDES

DEFENSE
KI

RACIAL TRAITS

CORPS ELASTIQUE

Le matériau qui compose le corps d'un Majin est non seulement malléable et résilient, mais également durable et robuste. Leur Défense est augmentée d'un, et ajoutez 2 dés bonus aux tests de Ténacité. De plus, ils ne sont pas affectés par tout type de substances physiques telles que les poisons, les paralysants ou les contagions. En dépensant un Point de Destin, un Majin peut temporairement redistribuer les points investis leurs attributs physiques: Force, Ténacité et Agilité. Ce changement dure pendant un nombre de minutes égal à la somme totale des points d'attribut physiques qu'il possède. Ensuite, le Majin revient à ses scores d'attributs d'origine. Un Majin peut également choisir de revenir à ses scores d'attributs d'origine à tout moment avant que cette limite soit atteinte.



FORME PURE

Un Majin absorber les autres et gagner leurs pouvoirs. Il gagne également leurs personnalités. Cela peut être bon ou mauvais selon la personne qu'il absorbe. Votre forme primordiale est votre forme la plus pure, votre vraie forme. Dans cet état, vous êtes à votre version la plus puissante et non contaminée de vous-même. Lorsque vous vous transformez en votre forme pure, votre pouvoir dormant est libéré. En utilisant la forme pure, vous rejetez toute cible d'assimilation et les bonus que vous avez gagnés grâce à l'assimilation. (Forme pure). Voir [Transformation](#).

REGENERATION ELASTIQUE

Leur corps est fait d'un matériau caoutchouteux magique et ils n'ont pas le même type d'organes vitaux que les espèces normales. Cela leur permet non seulement de recevoir une grande quantité de dégâts, mais aussi de soigner leurs propres blessures. Ils peuvent se remettre de blessures extrêmement graves, voire d'une amputation ou d'une mutilation.

En utilisant la régénération élastique et une action complète et en dépensant 4 Ki, ils se guérissent de 4 PV, ou d'une Fatigue.

Ils peuvent également allonger leurs bras et leurs jambes, à volonté. Cela leur permet de manipuler des objets avec leurs mains sur de longues distances ainsi que d'attaquer des adversaires avec des attaques standard simples ou des saisies à distance. Cela leur coûte un Ki par membre. La cible doit être dans une ligne de vue dégagée. L'attaque ne peut pas croiser la route d'un autre combattant ni aucun type de terrain ou d'autres obstacles.

ENVOUTEMENT

Les Majins sont créés à partir de la magie, ce qui leur confère une forte aptitude aux sorts et à la magie. Lorsque vous utilisez n'importe quel type de technique qui compte comme magique, son coût en points ki est réduit de quatre à un minimum de deux.

ASSIMILATION

Vous pouvez absorber d'autres créatures pour obtenir leurs pouvoirs et capacités. En tant que Majin, vous pouvez utiliser le matériau magique dont votre corps est fait pour créer des créatures goo semi-sensibles déterminées. Ces créatures gluantes peuvent se faufiler autour d'un champ de bataille à la recherche de personnages à absorber. Vous pouvez contrôler jusqu'à trois goo en même temps et les créatures goo conserveront leur forme semi-sensible pendant trois rounds avant de revenir vers vous.

Quand une créature visqueuse absorbe un personnage, elle se liquéfie et le personnage retourne ensuite dans votre corps vous conférant les pouvoirs et les capacités du personnage absorbé. Vous aurez accès aux traits raciaux, aux capacités magiques et aux techniques de signature de la cible absorbée.

Cependant, vous ne pouvez utiliser qu'un seul trait racial par tour. Au début du tour de votre personnage Majin pendant la phase d'Initiative, vous déclarerez le trait racial que vous utiliserez. Consultez la section [Transformation](#).

Votre goo ne peut accéder qu'à une cible assimilée à la fois et uniquement à la plus récente - si vous assimilez une autre cible, votre dernière cible est rejetée. Vous ne pouvez conserver une cible assimilée que pendant une courte période, après quoi la cible est rejetée. Une cible est automatiquement rejetée dans les situations suivantes: après trois rounds, si vous atteignez 5 PV, ou qu'une autre cible est assimilée. Lorsqu'une cible est rejetée, elle quitte votre forme physique et revient à la normale. Vous et la cible souffrirez d'une Fatigue après un rejet. Sauf si un rejet est directement lié à l'activation de la forme pure.

Goo Creature: Pour créer une créature gluante, vous séparerez généralement une partie de votre corps. Ce matériau se liquéfie ensuite pour créer une créature goo avec une forme amorphe. Vous devez dépenser 6 ki et une action complète pour sécréter et créer un goo. Le goo sera ajouté à la fin de l'ordre d'initiative et est sous le contrôle de votre personnage. Une créature goo est créée avec les aptitudes suivantes pour 6 ki. Vous pouvez dépenser des points ki supplémentaires lors de la création de votre goo pour augmenter ses aptitudes. Un Point d'Attribut partout, ses points de vie augmentent de 10 et ses compétences d'un rang jusqu'à un maximum de cinq.

ANDROIDES

Les androïdes (ou cyborgs ou bio-androïdes) sont une forme de combattant artificiel mis au point par le Dr Gero de l'armée du ruban rouge. Les programmes ont depuis été repris et développés par de nombreuses organisations du marché noir et sous-traitants de la défense. Ils viennent dans une grande variété de modèles. En raison des différences entre ces modèles, les joueurs ne peuvent recevoir qu'un certain nombre de traits raciaux énumérés ci-dessous.

ASSAUT
DEFENSE

TRAITS RACIAUX CONSTRUCT INORGANIQUE

- Ces types d'androïdes sont entièrement fabriqués à partir de pièces artificielles. Leur nature purement mécanique signifie qu'ils ne sont pas affectés par la fatigue. Ils n'ont pas de Ki, et en tant que tels, ils ne peuvent pas utiliser l'action "Charger Ki" et ne peuvent pas être détectés. De tels androïdes ont systématiquement le trait Noyau d'Energie. De plus, ils doivent choisir 5 Augmentations Androïdes décrits dans les pages suivantes. Enfin, les Constructs n'ont accès aux Transformations que via une Mise A Jour, qui nécessite une intervention extérieure, un atelier ou une usine, et des pièces technologiques.

CYBORG

Les cyborgs sont des androïdes créés mécaniquement

en modifiant un humain. Leur nature semi-mécanique signifie qu'ils ne sont pas affectés par la fatigue qui n'est pas directement liée à la perte de points de vie. Ils n'ont pas de Ki, et en tant que tels, ils ne peuvent pas être détectés ou utiliser l'action "Charger Ki". Puisqu'ils étaient autrefois humains, ils peuvent choisir 2 des traits raciaux des Humains en plus de 3 Augmentations Androïdes. Ils possèdent également en plus, obligatoirement, le trait Energie Illimitée

BIO-ANDROÏDES

Les bio-androïdes sont des combattants synthétiques composés en utilisant les cellules des matériaux organiques.

En tant que tels, ils peuvent utiliser soit le Ki soit la Magie comme source d'énergie. Ils choisissent 2 traits raciaux librement, à l'exception de **Queue Saiyan**, en plus de 4 capacités de bio-androïdes décrites sur les pages suivantes.

CONSOMMATION ORGANIQUE (BIO-ANDROIDES)

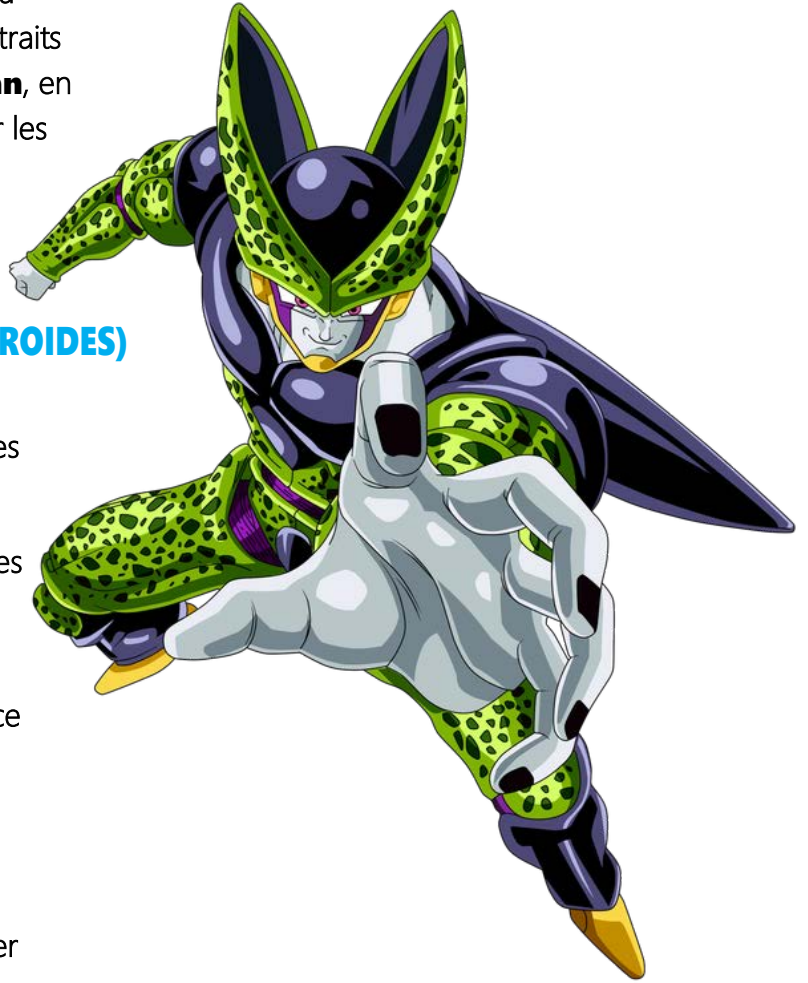
La composition des bio-androïdes nécessite que vous consommiez les structures cellulaires d'autres créatures pour maintenir et réparer les cytosquelettes de vos cellules. Vous pouvez effectuer la consommation tout en étant aux prises avec un autre personnage. Vous regagnez un PV par point de TE de votre cible.

Si vos points de vie sont de cinq ou moins, vous subirez trois dés de malus à tous vos jets jusqu'à ce que votre santé soit rétablie.

Consommation Lors d'une saisie réussie, vous pouvez choisir de "consommer" votre adversaire. Peu importe qui a commencé la saisie, vous pouvez passer une action complète pour effectuer la manœuvre de consommation organique. Réduisez les points de vie totaux de votre cible d'un montant égal votre (Ténacité x Succès)² sur un Test non opposé de TE SD (TE +1 de la cible). Vous ajouterez ensuite ce montant à vos propres points de vie.

STRUCTURE CELLULAIRE (BIO-ANDROIDES)

Les liens cellulaires dans votre personnage sont construits de manière très spécifique qui vous permettent de récupérer rapidement de petits dommages mineurs. Cependant, la récupération de grandes quantités de dégâts prend deux fois plus de temps. Pendant le combat au début de chaque round avant qu'un personnage ne prenne son tour, vous restaurez automatiquement deux points de vie. Augmentez cet effet d'un point pour chaque Palier de puissance atteint, soit 3 PV au Palier 1.



POUVOIR CACHE (TOUS)

Vous pouvez presque entièrement cacher votre force vitale à des sources extérieures. Chaque fois qu'un autre personnage ou des forces extérieures tentent d'utiliser n'importe quel type de capacité pour scanner ou rechercher des forces de vie potentielles, ils ne pourront pas localiser votre personnage - cela inclut des appareils mécaniques tels que des scouts.

Les androïdes bio-conçus peuvent toujours être détectés par des sources extérieures, cependant, ils gagnent cinq dés bonus pour les jets de Furtivité basés sur la localisation de leur Ki.

AMELIORATION CYBERNETIQUE (CONSTRUCTS) (CYBORG SI Ce Trait est choisi)

Vos cinq sens ont été améliorés de manière cybernétique, vous offrant de puissantes perceptions. En effectuant un test de compétence Perception, vous gagnez deux dés Bonus.

Vous bénéficiez de la capacité de verrouillage qui vous permet de sélectionner une cible et de suivre ses mouvements tout au long du combat - cette capacité ne fonctionne pas en dehors du combat. Sélectionnez une cible avec laquelle vous êtes en combat et déclarez que vous vous "accrochez" à elle - vous devez le faire au début de votre tour avant de prendre d'autres mesures. Lorsque vous êtes verrouillé sur une cible, augmentez vos jets d'attaque de 2 dés bonus. Vous ne pouvez verrouiller une nouvelle cible que tous les deux tours.

Vous n'êtes également pas affecté par tout type de substances physiques telles que les poisons, les paralysants ou les contagions. Vous n'avez besoin d'aucun type de sommeil ou de repos normal. Vous n'avez pas non plus besoin de nourriture ou de boisson, bien que vous puissiez manger pour la présentation.

INHIBITEUR DE DOMMAGES (TOUS)

Robuste, durable et conçu pour le combat, les androïdes peuvent subir de grandes quantités de dégâts. Augmentez votre Défense de 2; vous ne pouvez pas réduire les dégâts d'un effet tel que l'environnement ou les dégâts sur la durée.

SURMULTIPLICATION (TOUS)

Vous pouvez surcharger votre personnage pour pousser ses capacités et sa puissance au-delà de ses limites normales. Pour les constructs, cela pousse leurs pièces mécaniques au-delà de leurs paramètres par défaut, force les améliorations des Cyborgs en mode critique et pour les bio-androïdes, leurs cellules passent en hypermétabolisme.

Au prix d'une Fatigue, vous gagnez 4 dés bonus dans toutes vos actions. Cet effet durera un nombre de rounds égal à votre Palier +1. Une fois les effets arrêtés, à la fin de votre tour, vous souffrez

d'étourdissement dû au stress, pendant Palier tours. Vous pouvez utiliser une action libre pour mettre fin volontairement aux effets au début de votre tour - vous souffrirez toujours d'épuisement dû au stress pendant un tour en mettant fin à l'effet vous-même.

ABSORPTION DES DOMMAGES (CONSTRUCTS)

Étant donné que les constructs ont des composants mécaniques mobiles, vous devez absorber de l'énergie pour reconstituer vos réserves de puissance. Cela peut être accompli de deux manières différentes, l'une en le volant à quelqu'un d'autre ou en se rechargeant à une source d'énergie. En dehors des combats, vous pouvez reconstituer vos réserves d'énergie en vous «branchant» simplement à une source d'alimentation. Pendant le combat, vous pouvez tenter de voler de l'énergie aux cibles pendant une saisie.

Drain d'énergie: Lors d'une saisie réussie, vous pouvez choisir de voler de l'énergie à la cible aux prises. Peu importe qui a initié la saisie, vous pouvez passer une action complète pour effectuer le drain d'énergie.

Réduisez les points de Kitotaux de votre cible d'un montant égal à votre **[(TE+DE) x succès x Palier]²**.

Absorption d'énergie: De plus, lorsque vous êtes frappé par une attaque d'énergie de quelque nature que ce soit, vous pouvez essayer d'absorber cette attaque. Lorsque vous utilisez une parade ou un blocage pour contrer une attaque d'énergie, vous pouvez la réduire. Calculez l'attaque normalement; Au prix d'un point de Destin, et en réussissant un test en opposition de TE vs Ki/ES/ER de l'attaquant, au lieu de subir tous les dégâts, vous encaissez totalement l'énergie mais vous subissez un malus de 2 dés à vos prochaines actions pendant 3 Tours avant que la surcharge se dissipe.

NOYAU D'ENERGIE (CONSTRUCTS)

Les constructions artificielles sont alimentées par l'énergie stockée dans un noyau de puissance. Ce noyau vous permet de récupérer, stocker et voler de l'énergie à des valeurs supérieures à celles des autres personnages. Chaque Palier de Puissance est considéré comme étant supérieur de 1 point pour ce qui est du calcul des dommages Physiques ou Énergétiques, et ceci pendant TE tours au début du combat.

Cependant, en raison de la nature de son noyau d'alimentation, le Construct perd peu à peu de son énergie s'il ne la recharge pas. Chaque jour passé sans se recharger lui donne un dé de malus à toutes ses actions physiques. De plus, après TE jours sans recharge suffisante, il perd sa capacité de dommages accrus. Il lui faudra alors un jour complet de recharge pour reconstituer ses réserves à leur niveau optimal.

Enfin, les Constructs peuvent choisir de faire exploser leur Noyau d'énergie, pour peu qu'ils soient équipés d'un Système d'Autodestruction. Dans ce cas, ils infligent une quantité de dommages égales à une fois et demi leurs PV sur toutes les cibles dans un rayon de TE unités de distance.

ENERGIE ILLIMITEE (CYBORGS)

Les cyborgs ont un type d'amélioration très différent qui recueille l'énergie exercée par vos mouvements puis amplifie cette énergie et vous la restitue. Ce cycle vous permet de collecter l'excédent d'énergie et de le recycler efficacement. Pendant le combat au début de chaque round, et avant que ce personnage ne prenne son tour, le Cyborg peut décider de gagner 2 dés bonus soit en AS soit en DE. Cela baisse cependant ses réserves des dés de 1 pour les actions en rapport avec l'autre Attribut (AS ou DE) non choisi.

AUGMENTATIONS (CONSTRUCTS & CYBORGS)

Voir le chapitre Technologie.

SCANNER DE PUISSANCE (CONSTRUCTS & CYBORGS)

Intégré à leur système ou leurs pupilles, les Androïdes dotés de cette amélioration peuvent détecter les sources de Puissance (Ki, Magie ou Technologique) à une grande distance, et les traquer. Cela leur octroie 2 dés bonus sur les Jets de Contrôle Technologique dans ce but.

MEMBRES PROPULSEES (CONSTRUCTS)

Qu'il s'agisse des poings, des pieds, de la tête ou autre, les membres de l'androïde sont projetés par un système de propulsion chimique semblable aux fusées, et impactent leurs cibles avec une grande force. Traiter cette attaque comme une Technique Ki d'AMP 1 et avec la Propriété Tête-Chercheuse.

PROPULSION AERIENNE (CONSTRUCTS & CYBORGS)

Équipés de systèmes de propulsion généralement intégrés dans les bottes, mais pouvant se manifester ailleurs, l'Androïde acquiert la capacité de Vol avec ce système. Considérer, que ce Vol a une AMP de 1 à la création.

REACTION MECANISEE (TOUS)

Voir Technique d'Hyper-Vitesse. Celle-ci démarre au niveau 1 d'AMP. L'utilisation de cette technique génère une Fatigue aux systèmes de l'Androïde qui ne peut l'utiliser que pendant un nombre de tours égal à son ER. Cette Fatigue est éliminée après un nombre de rounds égal au double de ce temps.



ALIENS

Le monde de Dragon Ball abrite des centaines de différentes sortes de races extraterrestres, dont beaucoup ont été mentionnées une ou deux fois dans la série proprement dite, mais jamais entendues de nouveau.

Qu'est Zarbon? Jeice? Burter? Comment peux-tu jouer en tant que Kanassan? Qu'en est-il de ces effrayants gars d'Arlian ?

Dans un souci de simplicité, nous ne vous fournirons pas de règles pour jouer chaque race. Nous avons plutôt créé une race fourre-tout que vous pouvez utiliser pour créer tout alien bizarre que vous aimeriez jouer.

Demandez au MJ quelles sont les deux aptitudes et deux traits raciaux que votre personnage devrait avoir. Si vous voulez créer un personnage issu d'une race présente dans l'anime, voyez s'il y a un pré-tiré correspondant dans ce livre et référez vous y.

APTITUDES

AGILITE
PERSONNALITE
DEFENSE
PERSPICACITE
KI
ASSAUT
SOCIAL
FORCE
TENACITE
ERUDITION
ESPRIT
VOLONTE
DISCERNEMENT



ALIENS DE L'UNIVERS DRAGON BALL

BAS-JIN

C'est la race de Guldo. Une espèce courte, trapue à quatre yeuxquelque peu batracienneet avec des capacités de contrôle du temps. Ce sont aussi des télépathes.

GEL TEMPOREL

Le grand pouvoir des Bas-Jin est interne; il peut littéralement arrêter le temps. Bien qu'épuisant, cela leur permet d'obtenir l'avantage sur des adversaires plus gros et plus rapides. Pour cela il leur faut réussir un Test

ES + Contrôle KI +Volonté [8] et dépenser 5 Ki par Tour où la capacité est maintenue. Le Bas-Jin peut alors agir durant ce temps contre ses opposants, mais il divise ses réserves de dés par 2.

Une forme un peu moins fatigante de ce pouvoir permet de simplement figer les cibles en une seule fois, mais pour cela il est nécessaire de garder toute son attention portée sur elles et de rester concentrer sans bouger. Pour cela, faire un Test en Opposition avec les pénalités habituelles de cibles multiples le cas échéant:

ES + Contrôle Ki + Volonté. Les succès excédentaires indiquent le nombre de rounds pendant lesquels les cibles sont figées, et incapable d'agir, offrant un Avantage de combat à tous les ennemis, tout en étant considérés comme Sans Défense. Optionnellement, des succès peuvent être utilisés pour augmenter l'aire d'effet de 2 unités par succès.

TELEPATHIE

A l'instar des Nameks et d'autres races, les Bas-Jin ont accès à une capacité télépathique qui leur permet de communiquer à distance. Voir le pouvoir Clairvoyance des Nameks.

APTITUDES

PERSPICACITE

KI

ASSAUT

ESPRIT



AMPHIBIEN

Les Bas-Jin sont capables de respirer sous et hors de l'eau, et donc ne seront jamais soumis aux règles de noyade, sous s'ils sont immergés dans un liquide non aqueux, ou dans le vide.

PEAU VERRUQUEUSE

L'épiderme caoutchouteux et visqueux des Bas-Jin leur offre une protection supplémentaire contre les coups. Ils gagnent 2 dé bonus en TE contre les Frappes, mais seulement 1 dé contre les Attques de Ki ou d'énergie.

REGENERATION BATRACIENNE

En utilisant la cette capacité, vous pouvez effectuer un test de Soins SD 4 pour remplacer les membres perdus ou les organes non vitaux. Le torse et la tête ne peuvent pas être régénérés. Cela prend beaucoup d'énergie mais surtout une journée entière. La régénération batracienne coûte 3 KI et une nécessite une journée entière.



APTITUDES

AGILITE
DEFENSE
PERSONNALITE
+une au choix

ZAMASSIAN

C'est la race de Burter. Énorme alien à la peau bleue avec la tête nervurée et sans nez. Leur espèce est connue pour être la plus rapide de l'univers... du moins en terme de traits innés.

SUPER VITESSE

Grâce à Super Vitesse, des combats entiers peuvent être décidés en un éclair, alors que les réflexes hyperchargés entrent en jeu, entraînés par l'énergie du ki. Lorsque vous optez pour une Ruée, vous pouvez vous déplacer plus vite que n'importe quel humain normal qui ne pourrait espérer réagir, ou lancer une centaine de coups en une fraction de seconde. Vous ignorez jusqu'à 3 dés de malus pour toutes les actions d'attaque Multiple et gagnez 3 dés bonus en cas de Ruée. Cela vous coûte 3 Ki à chaque utilisation.

REACTIONS RAPIDES

Cette capacité peut être utilisée de deux manières: vous pouvez dépenser 2 Ki au début de chaque tour de combat, et doubler votre AG pour calculer votre Initiative. Ou bien, pour 2 Ki en cours de Tour, vous pouvez ajouter +2 à votre Défense, vous permettant d'esquiver les coups dont vous avez conscience avec une déconcertante facilité. Vous devez cependant dépenser ce Ki pour chaque attaque portée contre vous pour conserver ce bonus.

MIRAGE

L'incroyable vitesse des Zamassian accroît l'efficacité des Images de Rémanence qu'ils peuvent créer. Leurs jets de AG + Tromperie dans ce but reçoivent 1 dés bonus.

CELERITE EFFRAYANTE

Usant de tous leurs artifices, les Zamassian ont un bonus de +2 dés en Intimidation lorsqu'ils réussissent une attaque ou une action de Rémanence qui met en scène leur vitesse. Histoire d'en mettre plein la vue !

BULIPS

C'est la race de Jeice. Humanoïdes à la peau rougeâtre, et aux cheveux blancs, ils sont connus pour être des individus relativement sans scrupule voire, malveillants. Ils possèdent d'étonnantes capacités à contrôler les métaux, qu'ils plient à la force de leur volonté.

LIEN METALLIQUE

Ce pouvoir étonnant permet d'animer et de tordre le métal et les alliages à la force de la pensée, et d'utiliser cette capacité pour toute sorte d'astuces utiles ou guerrières.

Le métal doit être à l'état libre, c'est-à-dire ne pas faire partie de la structure physique d'un autre type de matériau. Lancez 1 dé pour déterminer combien de mètres cubes / unités de matériel seront disponibles pour vous. Test de ES + Contrôle Ki + Volonté

Difficulté

Facile (4)

Complexe (6)

Très difficile (8)

Tâche / Forme

Forme ou tâche simple (barres, tiges, sphères, envelopper une cible)

Forme ou tâche assez complexe (outils, épées, créer des barres autour d'une cible)

Forme ou tâche très complexe (véhicules, formes complexes, combattre une cible avec le matériau)

Il s'agit d'une attaque classique contre les adversaires qui peuvent uniquement Eviter l'attaque, et donc la surprise peut donner un avantage de combat. Le multiplicateur de dégâts est basé sur ESx3 au lieu de KI ou FOx3.

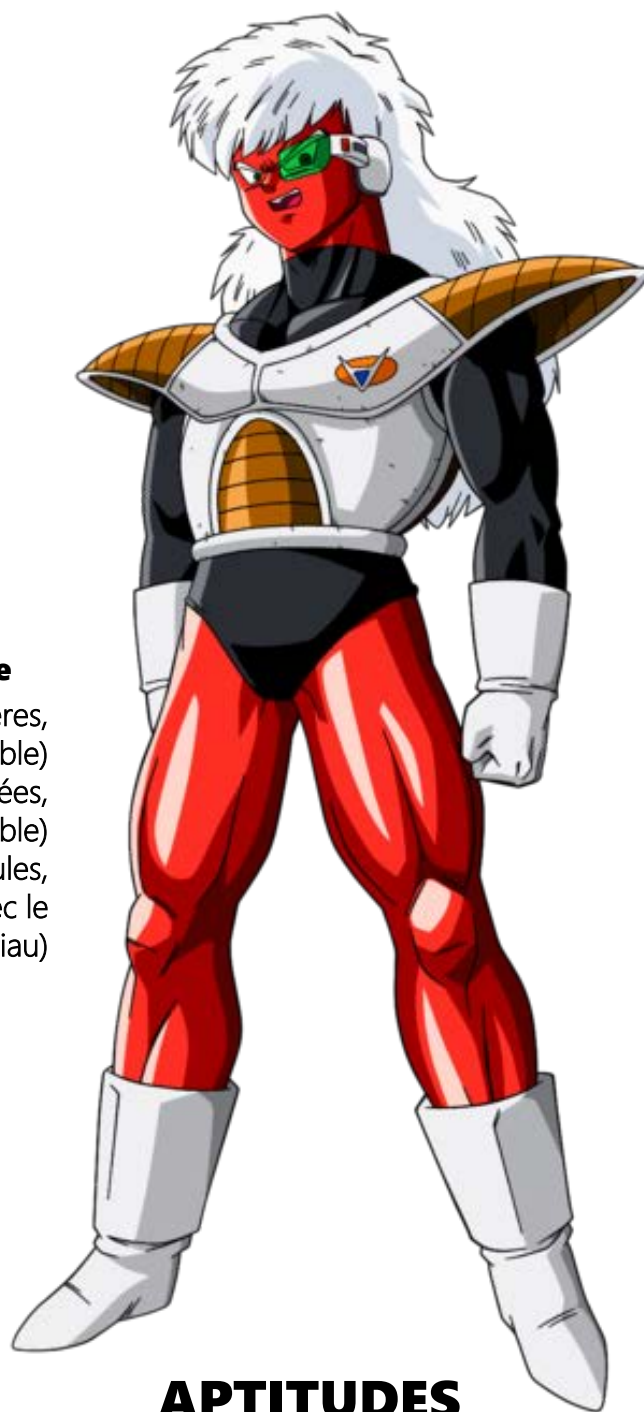
Les liens métalliques ont une Ténacité égale au Double du nombre de succès obtenus avant opposition et une Défense égale à Esprit!

TREILLISSAGE CORPOREL

Peut être issu de leur étrange affinité élémentaire avec les métaux, le corps des Bulips est renforcé d'alliages métalliques, qui les rendent particulièrement résistants et lourds (à taille égale, leur poids est le quadruple de celui d'un humain). Ils bénéficient d'un bonus de +1 dé en TE, et de +2 en Défense. Cependant, ils coulent comme une pierre en cas d'immersion, et perdent 3 dés en vol/nage.

VARIABILITE GENETIQUE

Les Bulips peuvent choisir trois autres Traits issus soit des listes Alien, soit des liste des Humains.



APTITUDES

ASSAUT
VOLONTE
TENACITE
ESPRIT

CLIK'ETS

C'est la race de Zaacro et Raitl. Une espèce alien de puissants télépathes, à la peau chitineuse, et aux yeux jaunes globuleux. Leur teinte de peau peut varier sur toutes les teintes.

ILLUSION MENTALE

Maîtres de la tromperie, les Clik'ets peuvent projeter dans l'esprit de leurs cibles des images illusoires, pouvant altérer leur perception. Ainsi ils peuvent prendre une apparence différente, ou faire ressembler un tas de détritux à un palace. De premier abord, il est impossible de faire la différence, et ce n'est qu'une fois qu'un doute raisonnable a été établi que l'illusion peut être percée en réussissant des tests opposés de PER + Tromperie. Evidemment ce type de capacité peut servir en combat, offrant toute sorte d'avantage de combat ou de situation.

TELEPATHES

A l'instar des Nameks et d'autres races, les Clik'ets ont accès à une capacité télépathique qui leur permet de communiquer à distance. Voir le pouvoir Clairvoyance des Nameks.

CARAPACE CHITINEUSE

Le corps des Clik'ets est constitué de couches successives de carapace, qui leur offre 2 dés bonus en TE, et 1 rang de Défense bonus.

CHAMP DE VISION ACCRU

Les yeux globuleux des Clik'ets sont en fait montés sur pédoncules, ce qui leur permet de les étendre en dehors de leur crâne. ils sont orientables et bénéficient d'une exceptionnelle acuité visuelle.

Les Clik'ets bénéficient d'une Aptitude gratuite pour les compétences de Perception

APTITUDES

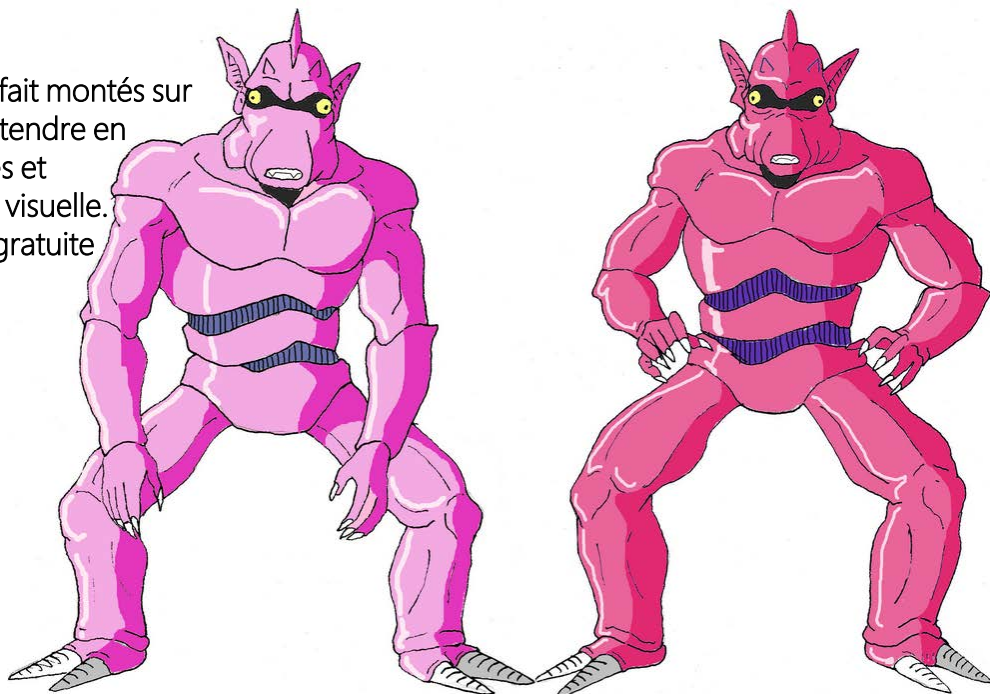
DEFENSE
TENACITE
PERSPICACITE
+une au choix

PROJECTION ACIDE

Le corps des Clik'ets génère un fluide visqueux et acide qui dissout toute matière organique (mais pas les minéraux). Cet acide est projeté de leur bouche en un flot qui asperge des cibles à portée immédiate. Méconnue, cette capacité génère souvent un avantage de Surprise lorsqu'elle est employée en combat.

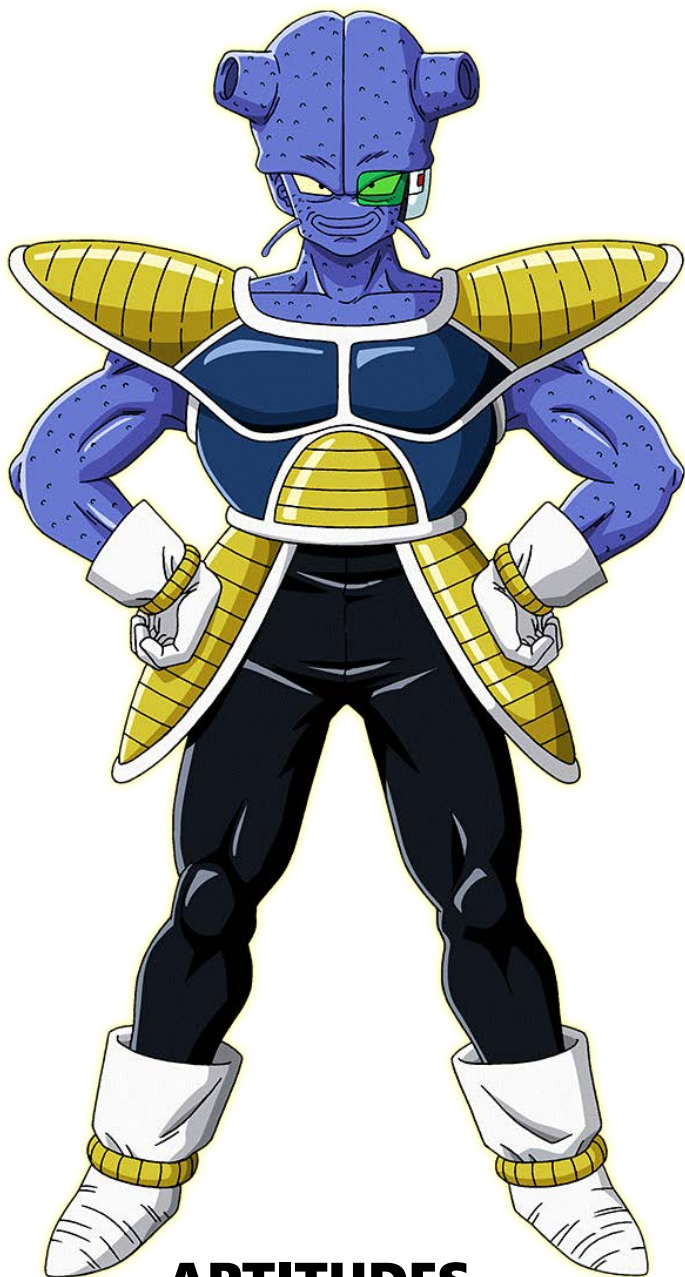
L'acide projeté peut détruire les armures, les armes, les vêtements, et causer des brûlures sérieuses aux pauvres victimes.

Ses dommages ont un multiplicateur basé sur le TEx3 du Clik'ets qui l'utilise, et il attaquent avec un test de PERPICACITE + Armes à distance + Assaut. Chaque succès excédentaire réduit l'armure de 1 définitivement, jusqu'à ce que l'armure soit détruite, en commençant par les bonus de Défense puis de TE. Ceci en plus des dommages infligés.



BLLPPHH'

C'est la race de Cui. Espèce alien à la peau rugueuse, et aux orifices respiratoire proéminents placés sur le haut du crâne, et des petites moustaches de type poisson-chat qui entourent une bouche large. Leur origine ictyologique laisse peu de doute sur leur évolution.



APTITUDES

DEFENSE
PERSONNALITE
PERSPICACITE
+une au choix

ADAPTATION ICTOLOGIQUE

Parfaitement capable de respirer en milieu sous marin, et d'un vivre indéfiniment, les Bllpphh' sont amphibiens. En milieu aquatique, ils bénéficient de plus de 2 dés bonus à tous leurs jets.

FIBRILES SENSORIELLES

Les petites antennes en forme de moustaches des Bllpphh' leur permettent de déceler les moindres mouvements et changement de pression, en faisant de formidables outils de détection. En conséquence, ils bénéficient d'une Aptitude gratuite en PERSPICACITE et dans la compétence Perception.

De plus, en cas de surprise, ils peuvent tout de même agir avec la moitié de leurs groupements de dés.

COMME UN POISSON MORT

Les Bllpphh' ont appris au cours des millénaires d'évolution à faire passer leur survie avant tout. Adaptables, sans égo, ils peuvent simuler leur mort ou leur défaite, si besoin est. Et dégager une telle odeur de poisson pourri, que les prédateurs passent leur chemin. Ils gagnent 2 dés bonus pour Tester en Opposition PERSONNALITE + Tromperie + Volonté.

En cas de réussite, leur ennemis se détourne d'eux qu'elles qu'est été son intention meurtrière initiale.

PEAU VISQUEUSE

L'épiderme en écailles des Bllpphh' les rends particulièrement difficiles à saisir et retenir, et ils peuvent sans peine déformer leurs corps pour s'extraire de toute prison non étanche.

Une tentative de Saisie par un ennemi reçoit 3 dés de malus, et le Bllpphh' peut tenter de se libérer de toute saisie avec 3 dés de bonus.

Ils peuvent également se glisser entre des interstices ou des barreaux de prison par exemple en réussissant un Test AG + Acrobaties dont la difficulté dépend de la taille de l'espace qui leur permet de passer. 3 Succès pour les barreaux d'une prison, 4 pour un soupirail, ou 5 dans un éboulement par exemple.

DURIAN

C'est la race de Dodoria. Une espèce d'alien corpulents, à la peau rouge-rosâtre, aux yeux rouges et au corps couvert de pointes courtes et solides.

EFFLUVES CORPORELLES

Issu de leur nom d'espèce, les Durian, comme le fruit asiatique de notre monde, émettent en permanence une odeur pestilentielle qui les caractérisent. Cette fragrance est si puissante et répulsive, que tous les animaux les fuient, et que leurs adversaires pourvus d'odorat subissent 2 dés de malus à tous leurs jets. En cas de Saisie, ce malus est doublé.

NODULES PROTECTIFS

Couvert de protubérances pointues, le corps des Durian est un modèle de résistance du genre. Ils gagnent un bonus de +1 en Défense, et leurs attaques d'Arts Martiaux ainsi que leurs Parades gagnent un bonus de +1 dé dû à la douleur que le contact avec leur corps arrondis et hérissés inflige.

FORCE HERCULEENNE

Non content de seulement sentir mauvais, et d'avoir une allure redoutable, les Durian sont également prodigieusement forts. Ils gagnent +2 dés pour tous les jets ou la FO est en jeu (y compris le combat), et de +1d6 supplémentaire lorsqu'ils saisissent un adversaire. Ce qui doublé à leurs effluves malsaines les rend redoutables.

DOULOUREUSE EDUCATION

Enfin, les Durian sont issus d'une société où les enfants sont très tôt confrontés à la douleur physique et psychologique, en faisant au mieux des êtres amers et revanchards, et au pire des sadiques psychopathes. Cette propension à la violence les rends particulièrement aptes à l'infliger aux autres et à la supporter. Lorsqu'il infligent une Fatigue à un adversaire, il en inflige une deuxième. Inversement, la PREMIERE Fatigue qui leur est infligée est ignorée (soit lors des 10 premiers points de dégâts)

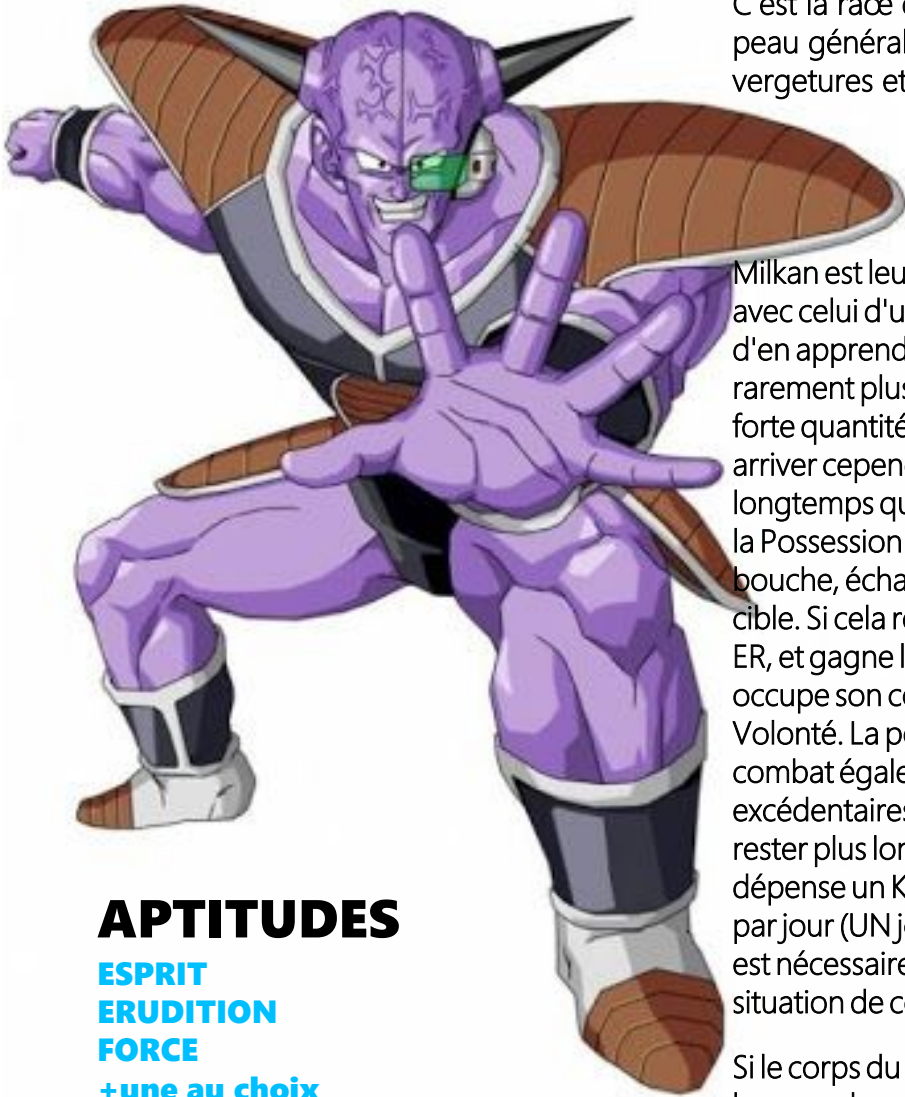


APTITUDES

DEFENSE
FORCE
TENACITE
+une au choix

MILKAN

C'est la race du Captain Ginyu. Une espèce alien à la peau généralement violacée, au crâne veiné de vergetures et arborant deux cornes noires.



APTITUDES

ESPRIT
ERUDITION
FORCE
+une au choix

CEPHALIEN

Très fiers de leur intellect, les Milkan gagnent 2 dés bonus pour tous les jets en rapport avec l'ERUDITION. Ils sont également considérés comme ayant une Aptitude supplémentaire pour tout achat de compétence dépendant de l'ER, ou lors d'un entraînement de type mental, pour accroître leurs capacités ou développer et apprendre des techniques KI se reposant sur un aspect psychique (à la discrétion du MJ)

POSSESSION CORPORELLE

Le pouvoir le plus emblématique des Milkan est leur horripilante faculté à échanger leur esprit avec celui d'une cible, afin de leur voler leur corps, et d'en apprendre les faiblesses. Ce vol de corps ne dure rarement plus de quelques minutes, et nécessite une forte quantité de Ki devant être investi à l'avance. Il peut arriver cependant que cette possession dure plus longtemps que prévu. Le Milkan choisi une cible et lance la Possession en projetant un rayon violacée par la bouche, échangeant alors son esprit avec celui de la cible. Si cela réussit, il conserve ses Attributs ES, PE, PR, et ER, et gagne la FO, TE, AG et KI de la cible tant qu'il occupe son corps d'emprunt. Test en Opposition de Volonté. La possession dure un nombre de tours de combat égale à la somme ES + PE du Milkan + succès excédentaires. Le Milkan détermine par avance s'il veut rester plus longtemps dans le corps d'emprunt, et dépense un Ki par Tour supplémentaire en combat, ou 5 Ki par jour (UN jour correspondant à 20 Tours de combat, s'il est nécessaire de faire la conversation à l'issue d'une situation de combat).

Si le corps du Milkan venait à être tué, il devrait partager le corps de son hôte tant que celui-ci n'arrive pas à l'expulser. Et les Milkan aiment généralement leurs corps originel. Tester PE + Volonté en opposition. Chaque succès comptant comme autant de jours de possession avant qu'un nouveau test ne soit nécessaire.

CONNAITRE SON ENNEMI

De part leur capacité à explorer d'autres enveloppes que la leur, les Milkan sont très efficaces pour repérer les faiblesses d'un individu. Tester ER + Discernement contre la PE + Volonté de la cible. Chaque succès excédentaire révèle une "faiblesse" et octroie au Milkan un dé bonus à toutes ses actions contre lui pour cette scène.

FRUCTOS

C'est la race de Zarbon. Alien métamorphes à l'allure séduisante, ils peuvent se transformer en hideux monstre reptilien possédant la force de dix hommes. Leurs physiques sont assez variés, bien que leurs peaux tendent à être bleu clair, et leur cheveux colorés.

FORME MONSTRUEUSE

Peut être parce que leur transformation en monstres hideux et reptilien les rends vains à propos de leur apparence, les Fructos tendent à éviter de se montrer sous cette forme instinctive.

LA BELLE ET LA BÊTE

Usuellement sous leur forme la plus agréable (et seulement tant que c'est le cas!), les Fructos sont des aliens séduisants, aux yeux de toutes les races de la Galaxie. Ils bénéficient en cela de 1 dé bonus à tous les jets impliquant la PERSONNALITE, et gagne une Aptitude favorisée en PE.

PHEROMONES

Non contents d'être séduisants dans leur forme adaptative, les Fructos peuvent se concentrer et déployer un nuage de phéromones les rendant proprement captivants, qui sert à la fois de parade nuptiale et d'arme servant à apaiser un adversaire. Tester en Opposition PE + Volonté. Chaque succès excédentaire donne le nombre de rounds pendant lequel les ennemis affectés ne chercheront plus à agresser le Fructos. Des réactions imprévues peuvent cependant survenir lors de l'utilisation de cette capacité, où on a vu des cibles tomber éperdument en amour pour le/la Fructos, ou bien chercher à le/la capturer pour le/la "mettre en sécurité".

APTITUDES

FORCE

PERSONNALITE +deux au choix



SENTIR QUAND LE VENT TOURNE

Quand les choses commencent à se gâter, vous avez une sorte de sixième sens qui vous averti qu'il serait bon de prendre la poudre d'escampette. Une fois par Session, et au coût d'un point de Destin dépensé, vous pouvez échapper à une attaque non mortelle qui vous rate alors totalement.



FORME MONSTRUEUSE	
TRANSFORMATION PALIER +1	
BONUS ADDITIONNELS : +2dés bonus en FO et TE; Fatigue guérie	
DRAIN KI : 2	EXP : -
PENALITES ADDITIONNELLES : Prend 1 tour pour se transformer. Minimum 5 Tension pour se transformer.	

TRAITS RACIAUX

BIOLOGIE ALIEN

• En tant qu'alien, votre corps peut ressembler à celui de toute autre race humanoïde, mais sa composition est tout autre. Votre corps est capable de se contorsionner de manière bizarre et hilarante! Vous gagnez un dé bonus à tous les tests d'Acrobatie et pouvez étendre vos membres comme décrit dans l'Exploit Namek **Bras Extensibles**.

ADAPTATION ATMOSPHERIQUE

• Vous êtes habitué à une grande variété d'atmosphères et de conditions planétaires. Atmosphères minces, atmosphères toxiques, planètes de lave, planètes de haute gravité, planètes radioactives et ainsi de suite. Lorsque l'état de la planète ou de l'atmosphère annulerait ou engloutirait vos dés, réduisez la pénalité de 1.

ARMURE BIOLOGIQUE

• Certaines parties de votre corps sont en fait blindées telle une carapace créée à partir de votre propre tissu. Une fois par combat, lorsque vous subissez des dégâts qui réduisent votre santé à moins de zéro, votre santé est ajustée à 0.

CELESTE

• Vous n'êtes pas réellement un extraterrestre, mais plutôt un agent du Kaio. Vous êtes un être divin et commencez le jeu avec un dé supplémentaire dans Savoir: Au-Delà. Puisque votre force provient de votre statut divin et non de votre Ki, votre Ki ne peut pas être détecté en utilisant la compétence Ki Sense.

DEMON

• Vous n'êtes pas réellement un extraterrestre, mais un membre de l'un des nombreux clans démoniaques de l'au-delà. Lors d'un test opposé hors-combat, un démon gagne un dé supplémentaire pour chaque Âme-Z vaguement diabolique de l'adversaire. De plus, pour chaque Âme-Z vaguement diabolique de l'adversaire, le démon subit un dégât de moins et inflige un dégât supplémentaire. Cependant, vous ne pouvez pas brûler de points de destin pour vous remettre de blessures mortelles. Une fois tué, vous retournez dans le royaume des démons d'où vous venez.

SENS EXTRAORDINAIRES

L'un de vos sens est beaucoup plus sensible que ceux de la plupart des autres races. Même le moindre changement ne passe pas inaperçu à vos sens supérieurs. Choisissez l'un de vos sens. Pour tout test de Perception où ce sens s'avérerait utile, ajoutez 2 dés bonus.

FISSION

Votre capacité de régénération rapide ne fonctionne pas comme un mécanisme de guérison, mais plutôt comme un mécanisme de clonage. En subissant une Fatigue, vous pouvez vous diviser en deux manifestations physiques simultanées de vous-même. Ainsi divisé, chacun de vos clone a exactement la moitié de votre réserve de Ki et de votre réserve de dés maximum pour calculer les dégâts ou effectuer des jets de combat. Pour chaque tour où ce clone reste sur le terrain, vous encaissez un point de fatigue supplémentaire. Lorsque l'un de vous subit au moins 10 dégâts d'une seule attaque, vous revenez à votre forme standard.

GUERISON

Certains extraterrestres ont une capacité aiguë à contrôler des forces mystiques encore inconnues de la plupart de l'univers. Une telle capacité est la capacité de guérir les autres de leurs blessures. Sans coût, ce personnage commence par l'attaque Ki suivante:

NOM	RAYON GUÉRISSEUR
TYPE	EXPLOSION
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	1
CHARGE	0
TAILLE	STANDARD
COÛT EN KI	5
PERFORANT	0
ÉRUPTION/MAGNITUDE	1
PROPRIÉTÉS	GUÉRISON

ATTRIBUTS

Dans le jeu Dragon Ball Héritage, les attributs constituent le fondement des capacités physiques, mentales et sociales de votre personnage. Ils sont une mesure quantifiable des capacités inhérentes de votre personnage. Les huit attributs primaires sont:

FORCE (FO)

APTITUDES: FORCE, ASSAUT

La puissance physique de votre personnage. Il détermine la force réelle de votre personnage - combien il peut soulever, combien il peut pousser et, plus important encore, à quel point il peut frapper fort.

- Médiocre: vous pouvez soulever environ 25 kg
- Moyenne: vous pouvez soulever environ 50 kg
- Bon: vous pouvez soulever environ 100 kg
- Remarquable: environ 150 kg
- Exceptionnel: environ 250 kg

Le personnage peut soulever automatiquement des objets pesant jusqu'à 1 niveau en dessous de son niveau de Force. Pour soulever avec succès à son niveau de force maximum, ou plus, un jet de force est requis.

TENACITE (TE)

APTITUDES: TENACITE, DEFENSE

La résistance de votre personnage aux attaques physiques et énergétiques. Avec une Ténacité plus élevée, vous serez plus susceptible de bloquer et de parer les attaques. Lorsque vous êtes touché, vous subissez moins de dégâts.

- Médiocre: Souffle court
- Moyenne: En forme!
- Bon: courir est amusant!
- Remarquable: Même pas mal.
- Exceptionnel: Même pas mal.

AGILITE (AG)

APTITUDES: AGILITE, DEFENSE

La vitesse à laquelle votre personnage peut se déplacer. Les personnages avec une agilité plus élevée peuvent se déplacer plus rapidement que les autres, leur permettant de passer en premier au combat et d'être plus susceptibles d'esquiver les attaques.

- Médiocre: vous êtes maladroit et pataud.
- Moyenne: Monsieur tout le monde.
- Bon: vous possédez un certain potentiel athlétique.
- Remarquable: vous pourriez être un acrobate.
- Exceptionnel: Vos mouvements sont liquides et hypnotiques - presque surhumains.

ESPRIT (ES)

APTITUDES: ESPRIT, VOLONTE

Cela mesure l'influence magique, les capacités arcaniques d'un personnage. Sa faculté à utiliser des objets de nature mystique, et à créer des sorts et des malédictions, mais aussi à produire des prophéties.

- Médiocre: Abracada...poof ! euh, ça sent mauvais !
- Moyen: Rebouteux, mage à la petite semaine.
- Bon: vous pouvez lancer toute sorte de sortilèges.
- Remarquable: Les artefacts n'ont pas de secrets pour vous
- Exceptionnel: Vous pourriez créer des Dragon Ball

KI (KI)

APTITUDES: KI, ASSAUT

La capacité du personnage à utiliser des techniques qui nécessitent Ki. Cela peut être de détecter le ki de quelqu'un d'autre, de charger votre ki, d'attaquer avec votre ki, etc.

- Médiocre: vous pouvez casser un pot de fleur.
- Moyen: vous êtes modérément dangereux pour vous-même.
- Bon: vous pouvez détruire les rochers.
- Remarquable: Exploder un homme n'est pas une mince affaire.
- Exceptionnel: La lune? Boum!

ERUDITION (ER)

APTITUDES: ERUDITION, DISCERNEMENT

La mesure des connaissances et de la capacité de votre personnage à penser de manière critique, de raisonner et aussi de mesurer son savoir d'une manière générale.

- Médiocre: Presque illettré. Vous auriez dû écouter davantage à l'école.
- Moyenne: vous savez ce que tout le monde sait.
- Bon: vous pourriez enseigner sur un sujet ou deux.
- Remarquable: vous faites partie de ceux qui savent vraiment de quoi ils parlent, sur de nombreux sujets.
- Exceptionnel: vous êtes une encyclopédie sur pattes.

PERSPICACITE (PR)

APTITUDES: PERSPICACITE, DISCERNEMENT

La perspicacité décrit votre volonté, votre bon sens, votre perception et votre intuition. Une vérification des connaissances peut refléter une capacité à comprendre les sentiments et le langage corporel, à remarquer l'environnement ou à détecter les styles de combat. La manipulation, la sensibilisation et la survie des créatures sont également liées à la perspicacité.

- Médiocre: Peut-être êtes-vous absurdement égocentrique, ou myope, peut-être simplement une tête en l'air; en tout état de cause, même les détails les plus évidents vous échappent.
- Moyenne: vous êtes inconscient du très subtil, mais conscient de la situation dans son ensemble.
- Bon: vous percevez des humeurs, des textures et des changements minuscules dans votre environnement.
- Remarquable: presque rien n'échappe à votre attention.
- Exceptionnel: vous observez instantanément des choses presque imperceptibles au sens humain.

PERSONNALITE (PE)

APTITUDES: PERSONNALITE, VOLONTE

Traditionnellement, la personnalité peut être décrite comme la façon dont votre personnage est aimé ou la façon dont votre personnage interagit avec les autres, et sa force de caractère. Compte tenu de la deuxième définition, cela n'exclut pas entièrement la capacité de manipuler par la force et la terreur.

- Médiocre: tirez mon doigt. Prout!
- Moyenne: vous savez quand miser ou se coucher au poker.
- Bon: vous êtes rarement surpris ou resté sans voix.
- Remarquable: vous faites partie de ceux qui font penser aux autres: «Ooh, j'aurais dû dire...» le jour suivant.
- Exceptionnel: vous pensez et répondez presque plus rapidement que vous ne pouvez agir.

EFFETS SPÉCIAUX DU KI

L'un des thèmes cool à propos de Dragon Ball est sa nature cinématographique. Les personnages sont épiques. Et lorsque vous commencez à rassembler beaucoup d'énergie dans un même endroit, il y a beaucoup d'effets spéciaux vraiment cool.

Réserve de Ki	Effets Spéciaux
10	vous commencez à briller
25	le vent commence à hurler, le sol tremble légèrement, le ciel s'assombrit, de petites pierres commencent à s'élever du sol
50	le sol tremble violemment, des tourbillons de débris volants, de petits éclats de roches s'élèvent
75	d'énormes rochers jaillissent du sol, des éclairs, des tourbillons de débris hurlants, le ciel s'en devient sombre
100	les montagnes commencent à s'effriter, le ciel devient noir, les rochers explosent, le sol s'ouvre avec des fosses de lave bouillante

ACHETER DES ATTRIBUTS

APTITUDES FAVORISEES	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
DEUX	-	150	+250	+600	+1000
UNE	-	250	+350	+700	+1300
ZERO	-	350	+450	+800	+1600

Les personnages peuvent acheter des attributs en utilisant des points d'expérience. Consultez votre MJ pour savoir avec combien d'expérience vous devriez débiter et assurez-vous de noter le total de ce que vous avez eu et de ce que vous avez dépensé sur votre feuille de personnage. Pour chaque rang gagné dans cet attribut, le personnage ajoute un dé à sa réserve lors d'un test impliquant cet attribut.

EN COLLISSES

Vous remarquerez que le **RANG 1** d'attribut n'a pas de coût en EXP répertorié ici. C'est parce que le premier rang est entièrement gratuit et complètement obligatoire. Sans au moins un dé dans un attribut, le joueur n'aurait aucun dé à lancer et serait totalement incapable de faire des des tests liés à cet attribut.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Ils représentent une mesure indirecte de l'efficacité du personnage pour certaines tâches dépendant de plusieurs attributs, et sont calculés comme suit:

Assaut = (Force + Ki) /2

Défense = (Agilité + Ténacité) /2

Volonté = (Esprit + Personnalité) /2

Discernement = (Érudition + Perspicacité) /2

Arrondies à l'inférieur, les Valeurs de ces Attributs secondaires sont ajoutées au nombre de succès obtenus lors d'un **jet en Opposition** pour toute action reliée à leur **Aptitude**.

LES SAYIANS : GÉNIES DES ARTS MARTIAUX ?

Une aptitude favorisée est associée à un Attribut. Elle a 3 niveaux : 0, 1 ou 2 manifestés sur les lignes du même nom des tables d'EXP des Attributs et compétences.

A "0" aptitude favorisée, le personnage est juste un individu "lambda" sur l'attribut/la compétence considérée. En ligne 1, il est un peu doué. Et ligne 2, il est une sorte de "génie" sur ce domaine. En termes de jeu, la dépense d'EXP associée à l'attribut/la compétence, est diminuée en fonction du niveau d'Aptitude (douance). A la création chaque personnage reçoit selon sa Race un nombre d'Aptitudes favorisées. En général 2 ou plus. Par exemple, un Sayian est Favorisé en Force et Assaut. Ce qui veut dire qu'il coche le premier carré de la colonne Aptitude sur la fiche de personnage fournie à la fin du livret, sur les lignes Force et Assaut. Ce qui veut dire que son Attribut de Force, qui dépend à la fois des Aptitudes Force et Assaut, reçoit 2 coches, et évolue en ligne 2. Oui, les Sayians sont TRES forts, et évoluent vite dans ce domaine. Mais cela veut également dire que les compétences qui dépendent de FO ou de AS, recevront une coche dans la case Aptitude, si celle-ci dépendent de FO ou AS. Arts Martiaux par exemple reçoit 2 coches; Mais l'Attribut Ki, qui dépend d'AS, reçoit 1 coche, et la compétence Projection Ki également. Pour résumer, pour un Sayian, les Attributs FO et Ki évolueront respectivement sur les lignes "2" et "1". Idem pour Arts Martiaux et Projection Ki.

COMPETENCES

Les compétences sont une mesure de capacités plus spécifiques que celles représentées par des attributs. L'augmentation d'une compétence est une représentation de la formation ou de la pratique afin d'améliorer les capacités de votre personnage. Chaque compétence est associée à l'attribut avec lequel cette compétence est testée, et à 2 aptitudes.

ACROBATIES (AG)

APTITUDES: AGILITE, DEFENSE

La capacité de votre personnage à se livrer à des activités physiques et à surmonter des obstacles physiques.

BLOPAGE (TE)

APTITUDES: TENACITE, DEFENSE

Utilisé pour interrompre les actions combo et pour absorber les dommages. En action complète, le personnage peut bloquer toute attaque réussie en testant le Blocage en plus de la Ténacité lors de la détermination des dégâts subis.

COMMANDEMENT (PE)

APTITUDES: PERSONNALITE, VOLONTE

La capacité de votre personnage à organiser et à diriger efficacement un groupe et à mettre au point une stratégie ou une tactique.

TROMPERIE (PE)

APTITUDES: PERSONNALITE, DISCERNEMENT

La capacité de votre personnage à mentir et à induire en erreur les autres.

PILOTAGE (PR)

APTITUDES: PERSPICACITE, VOLONTE

La capacité de votre personnage à conduire des véhicules tels que des vaisseaux spatiaux, des scooters volants ou des voitures en vol stationnaire.

EVASION (AG)

APTITUDES: AGILITE, DEFENSE

Utilisé pour éviter les attaques et les obstacles entrants. En réaction, le personnage peut faire un test d'évasion afin d'échapper à un certain nombre d'attaques.

VOL (X: TE (Naturel), KI, ES (Magie), ou ER (Techno))

APTITUDES: X, KI

La capacité de votre personnage à voler dans le ciel. Au moins un Rang est nécessaire pour pouvoir voler.

SOINS (ER)

APTITUDES: ERUDITION, KI

Utilisé pour guérir les blessures mineures et stabiliser les plus graves.

INTIMIDATION (PE)

APTITUDES: PERSONNALITE, VOLONTE

Paraître imposant ou menaçant, effrayant.

PROJECTION X (Ki, ES (Magie), ER (Techno))

APTITUDES: KI ou ES ou ER, ASSAUT

La capacité de votre personnage à utiliser des attaques Ki telles que Kamehameha, Gallick Gun et Masenko.

CONTRÔLE X (Ki, ES (Magie), ER (Techno))

APTITUDES: KI ou ES ou ER, DEFENSE

La capacité de votre personnage à manipuler le Ki afin de renforcer les capacités du personnage ou d'entreprendre des actions défensives telles que les barrières Ki et les Zanzoken. Permet aussi de Dissimuler son Ki et sa Puissance, ou au contraire de les sentir et les détecter. Manipulation des effets d'une technique X (Ki, Magique ou technologique) "à la volée". Enfin, permet de transférer de l'énergie à un autre sous une certaine forme.

SAVOIR (ER)

APTITUDES: ERUDITION, DISCERNEMENT

Représente d'un type d'enseignement formel ou informel reçu dans les matières scientifiques, ésotériques ou sociales.

ARTS MARTIAUX (FO)

APTITUDES: FORCE, ASSAUT

La maîtrise de votre personnage de diverses formes d'arts martiaux. Testé avec Force lors de jets d'attaques sans arme.

PERCEPTION (PR)

APTITUDES: PERSPICACITE, DISCERNEMENT

La conscience de l'environnement de votre personnage en dépend. Généralement testé pour voir si le personnage parvient à observer quelque chose.

TECHNOLOGIE (ER)

APTITUDES: ERUDITION, DISCERNEMENT

La capacité de votre personnage à utiliser, construire, imaginer, ou désactiver un appareil technologique.

FURTIVITE (AG)

APTITUDES: AGILITE, DISCERNEMENT

La capacité de votre personnage à rester invisible, silencieux et non détecté.

ARME DE MELEE (FO)

APTITUDES: AGILITE, ASSAUT

Entraînement, formel ou informel, à l'art du combat à l'aide d'armes de mêlée telles que des épées, des gourdins et des haches.

ARME A DISTANCE (PR)

APTITUDES: PERSPICACITE, ASSAUT

Formation, formelle ou informelle, à l'utilisation pratique des armes à feu et autres armes à distance.

PARADE (FO)

APTITUDES: FORCE, DEFENSE

La capacité de votre personnage à dévier les attaques entrantes. Utilisé pour dévier diverses attaques de mêlée, à distance et Ki/Magiques/ Technologiques.

Les Compétences X : Elles symbolisent le choix fait à la création de savoir comment une personnage va se développer. Soit par le Ki(KI), soit par la Magie (ES), soit par la technologie (ER). une fois ce choix fait, il n'est pas possible de mixer des aptitudes issues du KI, de la Magie ou de la technologie. Mais un cyborg voyant ses parts mécaniques retirées pourrait par exemple développer du Ki ou de la Magie par la suite. Ceci afin de conserver un équilibre, et de laisser la place à chaque personnage.

Pour la compétence Vol, il existe également une version Naturelle, liée à TE, pour les anthropomorphes et autres personnages pouvant voler avec des ailes.

ACHETER DES COMPETENCES

APTITUDES FAVORISEES	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5
DEUX	100	+100	+200	+300	+500
UNE	200	+200	+400	+600	+1000
ZERO	300	+300	+600	+900	+1500

Comme les attributs, les personnages peuvent acheter des compétences en utilisant des points d'expérience. Consultez votre MJ pour savoir avec combien d'expérience vous devriez commencer et assurez-vous de noter le total et combien vous avez dépensé sur votre feuille de personnage. Pour chaque rang gagné dans cette compétence, le personnage ajoute un dé à sa réserve lorsqu'il effectue un test impliquant cette compétence.

EN COULISSES

Toutes choses égales par ailleurs, les compétences sont moins coûteuses à acquérir que les attributs. Notre raisonnement est que les joueurs devraient travailler plus dur pour augmenter leurs attributs car les attributs sont utilisés pour plus d'un test de compétence alors que les compétences ne peuvent être utilisées qu'avec un seul attribut. De cette façon, les joueurs doivent se spécialiser dans une certaine mesure afin de rivaliser avec d'autres joueurs et ennemis.

ÂMES-Z

Bien sûr, les personnages de Dragon Ball Z peuvent voler, tirer des lasers et frapper très fort, mais quelle est leur essence? Qu'est-ce qui fait d'un personnage de Dragon Ball Z un personnage de Dragon Ball Z? La réponse est leur âme - leur Âme-Z. Les **Âmes-Z** sont des traits qui offrent généralement à la fois un avantage et une pénalité selon le contexte dans lequel ils se présentent. Ils peuvent être des citations de personnages célèbres, des types de personnalité, des styles de combat ou tout autre concept abstrait qui favorise la personnalisation. **Chaque personnage doit avoir trois Âmes-Z, plus une par Palier au delà de 1.**

La façon la plus simple de créer votre propre Âme-Z est de vous demander comment décrire votre personnage en trois mots ou phrases courtes.

PAR EXEMPLE

Vuvuz est un puissant démon Namek qui, à un moment donné, a tenté d'asservir tout un continent de Namek avant d'être exilé et envoyé dans les profondeurs de l'espace. On pourrait donner à Vuvuz les Âmes-Z "Aura Démoniaque" (parce que c'est un démon), "Tyran Génocidaire" et "Fils de Namek Banni". Chacune de ces trois phrases incarne un trait clé du personnage, donc ce sont de bonnes Âmes-Z.

Un exemple plus familier serait probablement Son Goku. Vous connaissez ce gars, non? Voici quelques Âmes-Z qu'il aurait probablement:

"Saiyan de la Terre.", "Coeur Pur, Eveil de Colère.", "Si je ne le fais pas, qui le fera?", "Un monde que vous ne comprendrez jamais.", "Arrêtez de profiter de la destruction!", "Âme Héroïque"

Nous pourrions en choisir des dizaines d'autres, mais en voici quelques-unes que vous devriez probablement connaître.

FONCTION DES ÂMES-Z

Vous vous demandez probablement ce qu'une Âme-Z peut réellement faire mécaniquement. Elles ont deux fonctions principales - tout d'abord, elles établissent des traits de caractère abstraits qui définissent votre personnage d'une manière ou d'une autre. Il est important d'avoir ce cadre de travail pour s'assurer que votre personnage est quelque chose qui n'est pas seulement un morceau de papier plein de bouboules. Deuxièmement, elles incitent les joueurs à bien jouer le rôle de leurs personnages. Dans le cas où une Âme-Z d'un personnage joueur interviendrait, il obtiendrait soit un dé bonus ajouté à sa réserve, soit un dé de pénalité retiré de sa réserve. Votre personnage est-il un horrible dictateur qui tente de convaincre un petit village d'agriculteurs qu'il est un homme bon? Prenez un dé de pénalité. Votre personnage est-il connu pour être le père de l'équipe et tente d'intercepter une attaque destinée à un autre joueur? Donnez à ce joueur un dé bonus. Cela donne du caractère aux personnages et incite les joueurs à donner également du caractère à leurs personnages.



VOLONTE

Parfois, quand tout semble aller au pire, c'est là qu'un guerrier doit creuser profondément en lui et donner tout ce qu'il a. C'est à ce moment-là qu'il doit puiser dans sa Volonté. La Volonté est une mesure de la résolution personnelle et représente la capacité de transformer cette résolution en résultats. En fin de compte, Volonté est en partie une décision et en partie un engagement, et en tant que tel, il est dérivé d'une combinaison de l'Esprit et de la Personnalité Pour déterminer la Volonté:

$$\text{Volonté} = (\text{Esprit} + \text{Personnalité})/2$$

PAR EXEMPLE

Majin Buula doit déterminer sa volonté. Elle a un Esprit de trois et un Personnalité de deux. Elle ajoute les attributs ensemble pour obtenir un total de cinq, divisé par 2, ce qui donne 2 arrondi à l'inférieur. Elle ajoute 1 au total. Sa Volonté à la création est de 3.

GAGNER DE LA VOLONTE

La Volonté est en constante évolution. Gagner de la Volonté est simple. À chaque fois qu'un personnage **gagne des dés bonus** sur un jet, attribués par le MJ, un joueur peut choisir à la place de **convertir** n'importe quel nombre de **ces dés en points de Volonté**. Le personnage perd tous les avantages immédiats que les dés convertis fourniraient en échange de l'opportunité d'augmenter sa Volonté. Un personnage ne peut stocker qu'un nombre de points de volonté égal à son attribut de Volonté. De plus, le MJ peut attribuer des points de Volonté supplémentaires si la situation l'exige (comme une récompense pour une bonne interprétation). Perdre de la Volonté est aussi facile. À chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, **il perd un point de Volonté pour dix dégâts reçus en une seule attaque**. Ce n'est pas cumulatif. Si une attaque inflige dix-sept dégâts et la suivante en inflige treize, le personnage ne perd que deux Volontés même si les dégâts cumulés sont de trente.

De plus, chaque fois qu'un personnage doit faire un jet opposé pour résister à la **peur ou à l'intimidation**, ce personnage **perd un point de volonté pour chaque "1" (échec)** qui est lancé. Le MJ peut déduire de la Volonté supplémentaire si la situation l'exige.

UTILISER LA VOLONTE

La Volonté remplit deux fonctions essentielles. La première est **Pousser** les actions. La seconde est **Fortifier** les actions. Les deux options offrent des avantages uniques qui peuvent donner à n'importe quel personnage l'avantage dont il a besoin en un rien de temps. Comme les deux peuvent s'avérer être un outil précieux, cela signifie qu'ils s'excluent mutuellement. Un joueur peut pousser ou fortifier une action. Ils ne peuvent jamais faire les deux en même temps. Voyons cela.

Chaque fois qu'un guerrier puise en lui-même pour donner à une attaque ou une action ce petit «coup de pouce» supplémentaire, cela s'appelle **Pousser**. Après qu'une action soit déclarée, mais avant que le jet ne soit fait, un joueur annonce qu'il souhaite Pousser l'action. Ils déclare combien de Volonté il compte dépenser pour l'action. Il peut choisir de dépenser aussi peu qu'un point ou autant que tout ce qu'il possède. Après avoir déterminé combien de Volonté il souhaite dépenser, le joueur effectue le jet normalement. Le total est calculé, avec cependant, un nombre de dés égal au nombre de Volonté que le joueur a dépensé qui "explorent" automatiquement, quel que soit le seuil, tant que ces dés comptent comme un succès.

Si Pousser consiste à contourner les limitations d'un personnage, Fortifier consiste à tirer le meilleur parti de ces limitations. Chaque fois qu'un personnage s'acharne à effectuer une seule action, se prépare à en faire autant qu'il le pourrait, ce personnage renforce cette action. Fortifier, comme Pousser, est très simple. Après qu'une action soit déclarée, mais avant que le jet ne soit fait, un joueur annonce qu'il souhaite fortifier l'action.

Comme Pousser, il peut dépenser aussi peu ou autant de Volonté qu'il le souhaite, au minimum un. Après avoir déterminé combien de

Points de Volonté il souhaite dépenser, le joueur augmente ensuite la Marge de Succès d'un nombre égal au nombre de points de Volonté dépensés. Le jet est ensuite effectué normalement. Bien que cela donne à un personnage une marge de réussite beaucoup plus élevée pour une seule action, la quantité de préparation et de concentration que l'action nécessite signifie qu'une réserve de dés fortifiée ne peut pas être divisée. Lorsqu'un joueur choisit de se fortifier, il ne peut effectuer qu'une seule action standard ce tour-ci.

RECUPERATION DE VOLONTE ET RENFORCEMENT

La volonté peut également être utilisée pour récupérer et renforcer d'autres attributs dérivés. Un joueur peut dépenser de la Volonté pour soigner des blessures, regagner du Ki ou éliminer la Fatigue de son personnage. Pour ce faire, le joueur doit décider au début de son tour, avant d'effectuer toute autre action, s'il souhaite dépenser de la Volonté en récupération. Il doit ensuite déclarer quel attribut il souhaite récupérer.

Pour chaque point de Volonté dépensé, il peut récupérer trois Ki, deux PV ou une Fatigue. La récupération peut ne pas permettre à un personnage de dépasser sa limite naturelle.

La Volonté peut également être dépensée pour renforcer temporairement la Défense d'un personnage. Dans ce cas, comme pour la récupération, un joueur déclare au début de son tour s'il souhaite dépenser sa Volonté en renfort.

Pour chaque point de volonté dépensé, le personnage gagne un point de Défense supplémentaire pour déterminer la réduction des dégâts. Cela dure jusqu'au prochain tour du personnage.

EN COLLISSSES

Ok, vous lisez cela et réalisez que Pousser et Fortifier perdent beaucoup de leur utilité dans un jeu de niveau supérieur, et, vous avez raison! Aux niveaux de pouvoir les plus élevés, un personnage approche d'un état de perfection mécanique, et une fois que vous avez atteint ce point, vous ne pouvez plus faire grand-chose pour pousser vos actions plus loin. Lorsque cela se produit, le personnage va commencer à compter beaucoup plus sur le Rafraîchissement et le Renforcement pour mesurer sa Volonté. Ainsi les personnages de niveau supérieur sembleront encore plus durables et infatigables! Un combat entre deux personnages qui peuvent se permettre de brûler leur Volonté sera encore plus titanesque!

TOUCHES FINALES

POINTS DE VIE

Les points de vie (PV) sont très importants, car ils déterminent l'état physique de votre personnage.

Pour chaque rang de Force et de Ténacité que votre personnage possède, votre personnage gagne 10 PV. Ce total est modifié par son Palier de Puissance.

NIVEAU DE PUISSANCE

Votre niveau de puissance est emblématique du jeu, et ne décrit que la puissance combative d'un individu. Le niveau de puissance de votre personnage est basé sur son total d'EXP.

Sachez simplement que chaque niveau de Puissance (ou Palier) va influencer sur les dégâts subits et infligés lorsque des personnages de Niveau de Puissance différents s'affrontent.

De plus chaque fois qu'un personnage d'au moins Palier 1 rencontre un adversaire ou une menace d'un Palier supérieur de puissance, il **gagne un nombre de Point de Destin égal à la différence entre leurs deux Paliers. Ce gain est cumulatif et fonctionne pour chaque individu rencontré.**

GAINS PAR PALIER

D'une façon automatique, chaque Palier (Niveau) de Puissance, octroie au personnage les gains suivants, qui ne sont pas cumulatifs d'un Palier à l'autre, mais remplacent les gains du Palier précédent:

Palier² dés supplémentaires pour toute action ou test.

Ce qui veut dire que les Attributs secondaires Assaut, Défense, Volonté et Discernement sont également affectés.

Palier²x10 points de vie supplémentaires.

Evidemment tout ou partie de ces dés supplémentaires doivent être transformés en succès automatiques si les réserves de dés lancés dépassent 10 dés.

CALCUL DE LA PUISSANCE ET EXPERIENCE

A chaque niveau de puissance (Palier) est associé un Multiplicateur servant à décrire de façon chiffrée et mécanique le Potentiel combatif d'un individu. Cet aspect combatif est issu à la fois du niveau d'EXP gagné et des rangs des Attributs et compétences suivantes (et uniquement de ceux-ci/celles-là!).

$(FO + TE + AG + KI)^2 + (Arts\ Martiaux + Armes\ de\ Mêlée + Vol + ProjectionX + Contrôle X + Blocage + Evasion + Parade) + (Coût\ des\ Techniques\ Ki\ possédées/10) \times Mult.\ Palier$

PALIER	MULT/EXP
PREMIER	x1/3000
SECOND	x10/5000
TROISIEME	x100/10000
QUATRIEME	x1000/20000
CINQUIEME	x10,000/50000
SIXIEME	x100,000/100000
SEPTIEME	x1,000,000/200000
HUITIEME	x10,000,000/400000
NEUVIEME	x100,000,000/750000
DIXIEME	x1,000,000,000/1 Mill.

EN COLLISSES

Mae est de Palier 1, et discute avec des PNJs de Palier 0. Soudain apparaissent deux guerriers qui se battent et s'écrasent au sol. Cornichoxx est de Palier 2 et Bouf de Palier 3.

Les PNJs survivants de l'impact s'enfuient ou restent figés de stupeur. Mae gagne instantanément 1 Destin à cause de Cornichoxx et 2 Destin par la présence de Bouf. Soit trois Destin au total.

La Palier de Mae lui offre en permanence un bonus de $1^2=1$ dé supplémentaire à ses actions. Cornichoxx en a $2^2=4$, tandis que Bouf reçoit $3^2=9$ dés supplémentaires à toutes ses actions.

Le Palier de Mae lui octroie 10 PV supplémentaires, Cornichoxx quant à lui gagne $4 \times 10 = 40$ PV, et Bouf en gagne $9 \times 10 = 90$!



RESERVE KI

Le Ki de votre personnage est une représentation du montant total de Ki dans lequel il peut puiser pour utiliser les attaques et les techniques de Ki. Pour déterminer le Ki de votre personnage, il vous suffit d'utiliser la formule suivante :

Reserve Ki = (KI + ESPRIT + PERSONNALITE)².

Par défaut, les personnages commencent chaque rencontre avec la moitié de leur Réserve Ki.

PAR EXEMPLE

Amond est un combattant humain avec 2 rangs dans son attribut Ki, 3 rangs dans ESP, 2 rangs dans PE. Cela porte sa Réserve de Ki à 49. Son Pouvoir serait de 7, égal à la somme des rangs des attributs Ki, ESP et PE. Lorsqu'il dépense du Ki, il le régénère de 7 à chaque tour pour atteindre un maximum de 49. Par défaut, il commence un combat avec 24 Ki.

POUVOIR

La statistique Pouvoir d'un personnage détermine la quantité de Ki qu'il génère par tour de combat, sans possibilité de dépasser son maximum.

La statistique Pouvoir de votre personnage est :

Pouvoir = (KI + ESPRIT + PERSONNALITE)

TECHNIQUES KI

Si vous désirez débiter avec des Techniques et Attaques spéciales, reportez-vous à la section Techniques Ki plus loin dans ce recueil.

CAPACITES MAGIQUES

Si vous désirez débiter avec des Capacités Magiques et Attaques spéciales, reportez-vous à la section Magie plus loin dans ce recueil.

AUGMENTATIONS TECHNOLOGIQUES

Si vous incarnez un Androïde, reportez-vous à la section Technologie plus loin dans ce recueil.

POINTS DE DESTIN

Les Points de Destin peuvent être dépensés ou brûlés afin de changer le destin en votre faveur. Des points de Destin peuvent être dépensés pour effectuer les actions suivantes :

- Un joueur peut choisir de relancer tout test ayant échoué.
- Alternativement, un joueur peut ajouter un nombre de succès à un jet déjà réussi égal au nombre de points de Destin dépensés ou ajouter un nombre de dés bonus à sa réserve de dés égal au nombre de points de Destin dépensés afin d'augmenter ses chances de succès.
- Un joueur peut également dépenser un point de Destin pour récupérer 2d5 Points de Vie et 1 Fatigue.
- Un joueur peut également dépenser un point de Destin pour survivre à tout événement ou attaque qui ne lui est pas directement destiné, telles que les Attaques de Boule ou d'Explosion. Ou pour créer une Opportunité dans l'action, comme par exemple trouver une arme pour se défendre, un véhicule, un objet, un passage, une issue, une personne, etc, qui peut modifier temporairement son sort ou lui permettre d'intervenir indirectement dans un affrontement qui le dépasse. Et donner ainsi un peu de répit, ou un élément de surprise à ses compagnons plus puissants. Voir aussi p80.

Les points de Destin se récupèrent au début de chaque session. Brûler des points de Destin, cependant, les supprime définitivement du jeu. Brûler un point de Destin permet à un joueur Saiyan d'éviter de subir des dommages mortels ou à autre personnage de lui permettre de mourir dans la dignité et l'honneur.

Ce que peut exactement faire un Point de Destin brûlé est laissé à la discrétion du MJ, cependant, le résultat devrait être exceptionnel et radical.

Vous débutez avec 2 Points de Destin.

PAR EXEMPLE

Fred choisit de créer un personnage Majin qui s'appellera Bloop. Il veut que son personnage soit un support au groupe, avec des capacités de soin, de barrière, et capable de résister durablement à des affrontements. Bloop aura un comportement plutôt enfantin, relativement insouciant.

Il doit choisir ses Aptitudes, et constate que la race Majin ne lui offre que 2 Aptitudes raciales qui sont Ki et Défense. Il décide que sa troisième Aptitude sera Assaut. Le niveau de Puissance (palier) choisi pour ce personnage sera 2.

Il répartit ses 5000 EXP dans ses 8 Attributs primaires, qui commencent tous à 1 gratuitement, et cela donne : TE 2(250), KI 4(1000), FO 2(250), AG 1(0), ER 1(0), PR 1(0), PE 1(0), ES 1(0). Pour les compétences, il obtient : Vol 1(200), Explosion Ki 3(400), Contrôle Ki 3(400), Soins 2(400), Arts Martiaux 1(200), Perception 1(200), Parade 1(200), Perception 1(200), Sentir Ki 1(200). Il lui reste 1100 EXP pour les Techniques Ki. De là lui confère les scores suivants: Volonté 1. Assaut 3. Défense 1. Discernement 1. PV 40. Réserve Ki 36. Destin 2. Il se crée une Technique de soin à distance, sous forme de boule. Les Propriétés de la technique ki sont : Soin (x2), Boule (x10), Amplificateur 2 (coût 4), Ki Utilisé 5 (x2), Éruption 1 (x1), Charge 1 (x1), Tension 0 (x2), Perforant 0 (x1). Soit un coût de $4*2*2 x2=320$ EXP. Une boule d'énergie: Boule (x10), amplificateur 10 (x20), Ki 7 (x1), Éruption 1(x1), Charge 1 (x1), Tension 5 (x1), Perforant 0(x1). Coût 200. Il se crée également une Barrière: Barrière (x10), Aire d'effet 5m (x1.25), Amplificateur 1 (coût 2), Ki Utilisé 5 (x2), Éruption 3 (x2), Charge 2 (x4), Tension 5 (x1). Soit un coût de $1.25*(10*2*2*4)=800$ EXP. Bloop détermine ses Âmes-Z qui seront "Tenez-bon je suis là!", "Tu ne blesseras pas mes amis.", "Je contrôle la situation."

Son Niveau de puissance est de $[(2 + 4 + 2 + 1)^2 + (1 + 3 + 3 + 1 + 1) + 1100/10]x10 = 2000$ Unités est son Palier de 2, ce qui lui octroie en permanence 4 dés supplémentaires à ses tests..

AUTRE EXEMPLE

Bob choisit de créer un personnage Saiyan qui s'appellera Cornichokz. Il sera spécialisé dans le combat renforcé au corps à corps.

Ses Âmes-Z seront "Je te vaincrai coûte que coûte", "haha! Et voici ma meilleure attaque", "C'est entre toi et moi!"

Les Aptitudes choisies seront Force et Assaut, et il décide que sa troisième Aptitude sera Ki.

En répartissant des EXP dans les attributs, il obtient : Ki 4(1000), FO 4(1000), TE 1(60), AG 1(0), ER 1(0), PR 1(0), PE 1(0), ES 1(0).

Ses compétences seront : Vol 1(200), Perception 1(200), Projection Ki 3(400), Contrôle Ki 1(200), Sentir Ki 1(200), Arts Martiaux 3(400) et Parade 1(200). Il lui reste donc 150 EXP. Assaut 4. Défense 1. Social 1. Volonté 1. Discernement 1. PV 50. Réserve Ki 18. Destin 2.

Il décide d'investir dans un pouvoir signature de Frappe Ki, qu'il appelle Coup de poings simple.

Les propriétés de la technique sont: Frappe 1(x10), Amplificateur 10 (coût 20), Ki Utilisé 1(x4), Éruption 1 (x1), Charge 1(x1), Tension 5 (x1), Perforant 0 (x1). Soit un coût de $1*20*4=800$ EXP.

Et dans une technique Vaporisation : Boule (x10), Amplificateur 10 (coût 20), Ki Utilisé 10 (x0.25), Éruption 1 (x1), Charge 5 (x10), Tension 10 (x0.5), Perforant 0 (x1). Soit un coût de 250 EXP.



CHAPITRE 3

**"LE GUERRIER DE LEGENDES
S'ÉVEILLE! JE TE MONTRERAI UN
MONDE QUE TU NE CONNAITRAS
JAMAIS"**



TRANSFORMATIONS

Peut-être que l'image la plus emblématique de Dragon Ball Z est la transformation légendaire, le summum de la force pour toute la race Saiyan - le Super Saiyan. Le Super Saiyan n'est qu'une des nombreuses transformations qui ont été présentées tout au long de la série de Dragon Ball Z. Il y a eu tellement de transformations et d'avancées que Dragon Ball Z est considéré comme le modèle pour les Super Modes et Super Formes et leur représentation dans les anime et les mangas.

Il va sans dire qu'au fur et à mesure que votre campagne se poursuit, vos joueurs finiront par rencontrer et obtenir plusieurs transformations. Vous allez vouloir savoir comment gérer cela lorsque cela se produira.

OBTENIR DES TRANSFORMATIONS

Mis à part les Arcosians (et peut-être Nameks ou Aliens, si le MJ est assez gentil), aucune race ne commence avec des transformations au début d'une campagne. Les transformations doivent toujours être le point culminant d'un arc d'histoire ou la principale récompense que cet arc donne aux joueurs. Sois créatif! Besoin de Kaioken? Tue le groupe. Ce n'est pas comme s'ils ne pouvaient pas revenir.





PALIER DE PUISSANCE

L'une des principales caractéristiques des transformations est qu'ils modifient un mécanisme appelé Palier de Puissance. Les niveaux de puissance sont la réponse de ce jeu au flux de puissance constant de l'anime. Pour éviter d'augmenter la taille de la réserve de dés à des niveaux ingérables, les niveaux de puissance changent, ce qui marque l'écart. Les niveaux de puissance élargissent l'écart entre ce qui est considéré comme un succès et ce qui est considéré comme un bonus. **De plus, chaque niveau de puissance d'écart ajoute ou enlève respectivement 1 au multiplicateur des dommages de toutes les attaques et auras.**

Cela permet de continuer de progresser à des niveaux supérieurs en maximisant les succès sans nécessairement augmenter la taille de votre réserve de dés. Par exemple, au niveau 1, un personnage avec cinq dés dans n'importe quel réserve a 50% de chances d'obtenir au moins 3 succès. Ce même personnage au niveau 2 aurait 83% de chances d'obtenir au moins 3 succès. Au niveau 3, vos dés commencent à exploser un peu plus tôt. Bien sûr, cela n'inclut pas les dés bonus ou les dés de pénalité, mais vous avez compris. Augmenter l'étendue du succès augmente considérablement les chances de succès d'un joueur.

Certaines transformations peuvent avoir des conditions préalables spécifiques qui sont nécessaires avant de pouvoir être utilisées, comme posséder la forme précédente de cette transformation. Il peut y avoir une **Tension** minimale nécessaire pour utiliser une transformation. De plus, les transformations peuvent conférer des bonus supplémentaires tels que des dés bonus ou des capacités spéciales. Ils peuvent également imposer des sanctions supplémentaires, telles que la **Fatigue**.

Drain Ki est la quantité de Ki qu'une transformation consomme par tour où elle est active. Lors de l'utilisation d'une transformation, l'utilisateur doit avoir au moins un tour de Ki à utiliser, sinon il ne peut pas se transformer. Un tour de transformation est une action complète, et être interrompu interrompt la transformation. De même, chaque transformation prend un certain temps pour se transformer, représentée par les tours de combat. Les transformations peuvent être terminées plus tôt, mais pour chaque tour d'avance où une transformation est terminée, le personnage encaisse un niveau de **Fatigue**.

MODIFICATEURS PALIERS DE PUISSANCE

PALIER	BONUS	SUCCÈS	NON-SUCCÈS	ÉCHEC
PALIER 1	10	9-6	5-2	1
PALIER 2	10	9-5	4-2	1
PALIER 3	10-9	8-5	4-2	1
PALIER 4	10-9	8-4	3-2	1
PALIER 5	10-8	7-4	3-2	1
PALIER 6	10-8	7-3	2	1
PALIER 7	10-7	6-3	2	1
PALIER 8	10-7	6-2	X	1
PALIER 9	10-6	5-2	1	X
PALIER 10	10-6	5-1	X	X

REGLES DE TRANSFORMATION

La transformation est l'acte de changer son corps sous une autre forme afin de puiser dans de plus grandes réserves d'énergie, de force et de vitesse. Il existe deux types de transformations: les formes alternatives et les pouvoirs manifestés. Les formes alternatives sont un changement puissant mais temporaire. Les pouvoirs manifestés sont un changement permanent mais plus faible.

TRANSFORMATIONS

Les personnages peuvent volontairement entrer dans une forme et revenir à leur état normal ou à un stade moindre d'une transformation à volonté. Toutes les transformations nécessitent un certain temps pour se transformer. Revenir à votre état normal ne nécessite qu'une action libre.

BONUS ADDITIONNELS

Un tableau répertorie les modificateurs d'attributs, indiqués par leurs deux premières lettres, qui sont augmentés lorsque vous utilisez une transformation. Cette augmentation se produit une fois que le temps de transformation est passé avec succès. Certaines transformations ont plusieurs étapes ou niveaux. Chaque étape remplace les avantages de l'étape précédente, sauf indication contraire.

ACCESSIBILITE

En règle générale, vous devrez gagner des formes en augmentant votre niveau de puissance ou en atteignant un niveau de puissance spécifique. Un certain temps comme récompense de votre ARC ou comme points de complot. En outre, gardez à l'esprit que la plupart des formes alternatives auront une restriction autorisant uniquement des races spécifiques à les utiliser et à accéder à la forme et à ses capacités.

POUVOIRS MANIFESTES

Les pouvoirs manifestés sont le pouvoir latent en vous. La libération de ce pouvoir intérieur augmentera vos prouesses et vos forces au combat. Tels que le potentiel de puissance libéré qui augmente définitivement vos attributs. Les pouvoirs manifestés sont des augmentations ou des bonus permanents qui, une fois obtenus, seront toujours actifs. Vous pouvez avoir

plusieurs pouvoirs manifestés à la fois et les pouvoirs manifestés peuvent être utilisés avec d'autres formes.

TRANSFORMATIONS ALTERNATIVES

Dans le monde de DBH, il existe de nombreux êtres différents et puissants qui peuvent changer ou évoluer rapidement. La plus emblématique est peut-être la transformation légendaire de Super Saiyan, le summum de la force pour toute la race Saiyan. Notez que vous ne pouvez utiliser qu'une seule transformation à la fois.

LA QUEUE SAIYAN

Tous les personnages Saiyan sont nés avec une queue de singe qui leur permet de se transformer en un grand singe, également connu sous le nom d'Oozaru. Pendant la pleine lune de n'importe quelle planète, un personnage Saiyan se transformera de façon incontrôlable en grand singe.

Quand la queue d'un Saiyan est serrée, cela lui cause une douleur atroce. Un ennemi peut tenter d'attraper la queue d'un Saiyan en utilisant les règles de Saisie. Si l'adversaire réussit, votre personnage subit une Fatigue par Tour où la saisie se poursuit, et également un malus de -3dés à ses Actions! Il est possible de résister à ces effets en réussissant un test Queue+Défense vs FO+Assaut. Muscler sa queue Saiyan : La Queue Saiyan débute avec un attribut Queue 1 avec ZERO aptitude qui s'augmente par l'EXP.

La Queue d'un Saiyan peut également lui être retirée soit en la coupant, soit en l'arrachant. Couper la queue d'un Saiyan nécessite un jet de FO + Assaut + Armes de mêlée - 3 dés vs AG + Défense + Arts Martiaux.

Arracher la queue d'un Saiyan : Test opposé de Force + Assaut - 3 dés vs Queue + Défense du Saiyan.

Si votre queue est retirée pour une raison quelconque, vous devez consulter le tableau ci-dessous. Le tableau de repousse de la queue Saiyan déterminera le temps nécessaire pour votre queue repousse, si elle repousse. En utilisant l'âge actuel de votre personnage comme base de calcul comme décrit dans la section race Super Saiyan.

AURAS

L'autre caractéristique principale des Transformations, mais aussi de l'action de Charge ki, et de certaines techniques, est la génération d'une aura énergétique ou autre autour du personnage.

A proprement parler, les auras ne constituent pas une transformation, mais sont suffisamment génériques et communes dans le jeu, et obéissent aux règles d'Effroi, au même titre qu'une transformation.

C'est pour cela que le mécanisme de jeu qui gère les Auras est décrit ici.

QUE FAIT UNE AURA ?

En terme narratif, une Aura est un déploiement d'énergie qui accompagne une transformation, ou une action qui va générer, absorber ou projeter de l'énergie, qui aura différents effets selon l'aura.

Le premier effet d'une Aura est de générer **l'Effroi** comme décrit dans le chapitre associé en Section combat.

Pourquoi ? Parce qu'outre le fait de montrer à l'adversaire à quel pouvoir vous êtes en mesure d'accéder, elle crée un véritable champ d'énergie dangereux pour toute personne extérieure. Les transformations bénéficient d'un effet d'aura automatique durant le temps que dure la transformation.

Une Aura inflige au contact des dommages basés sur la Technique Aura (qui peut donc être améliorée), décrite en section Techniques Ki.

De base, une Transformation génère une aura qui inflige un score de dommages notamment basé sur la différence de Puissance (palier) entre les personnages. C'est à dire en appelant cette Différence DIF :

Dégâts de l'Aura = $(Ki + ESP)/2 * (4 + DIF)^2$

Oui, ², au carré! Ca pique fort! Et fort heureusement l'adversaire qui se transforme ne peut pas bouger pendant ce temps là. Par contre s'il le fait au contact de vous, et que vous ne reculez pas, vous risquez gros.



DIFFERENCE DE PALIERS

D'une façon générale, on considère que seule l'aura du combattant le plus Puissant (Palier) est importante. Inutile de calculer les dommages d'une aura d'un personnage de moindre puissance qui viendrait au contact. Par contre, la règle des multiplicateurs de dégâts par Palier s'applique. Par exemple, deux adversaires de Palier 2 et 3 respectivement s'affrontent, dont les KI+ESP respectifs sont 2 et 3, et mettent en contact leurs auras respectives. On calculera seulement les dommages de l'aura du plus fort, qui sera donc de $(3*(4+1))^2 = 75$. Une sacrée claque!

UTILISER UNE AURA

Vous l'aurez compris, si deux combattants de même Palier de Puissance dotés d'auras s'affrontent, il est inutile de procéder aux dommages. On considère que leurs auras respectives s'annulent l'une l'autre.

L'aura déclenchée volontairement par un combattant qui possède cette technique et heurte un personnage qui en est dépourvu peut donc rapidement faire pencher la balance. Heureusement, déclencher une Technique d'aura est une action libre, mue par un réflexe conscient.



PROTECTION DES AURAS

En plus d'être dangereuse, l'énergie déployée par une aura, qu'elle vienne d'une action de Charge Ki, ou simplement de l'activation de la dite aura, génère également une protection importante autour du personnage.

Dans le cadre d'une Charge Ki, cette aura est toutefois moins protectrice, puisque le but de l'action est de concentrer le Ki dans son corps afin de s'en servir ensuite. Ainsi, l'aura créée génère naturellement une sorte de champ de force avec pour Défense additionnelle le score de **$(KI+ESP)/2*(Différence\ de\ Palier+1)$** .

Dans le cadre d'une Aura générée spécialement pour son côté agressif et protecteur, l'aura revêt alors une valeur additionnelle de Défense égale à :

$(KI+ESP)*(3+(Différence\ de\ Palier+1))$

Cette action s'appelle une Déflexion. Elle coûte au personnage une action complète.

Cependant elle coûte sa valeur de Ki en Drain Ki par Tour. Ce coût ne peut être diminué par de la dépense d'EXP. De la même façon, le score de dommages d'une aura ne peut être augmenté par de la dépense d'EXP.



TRANSFORMATIONS ARCOSIAN

SECONDE FORME

TRANSFORMATION PALIER +1

BONUS ADDITIONNELS : Dégâts physiques soignés à la fin de la transformation. Réserve de Ki remplie. -3 Drain Ki Forme Finale/rd passé en palier 2.

DRAIN KI : 2 EXP : 0

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 1 tour pour se transformer. Minimum de 5 Tension pour se transformer.



TROISIEME FORME

TRANSFORMATION PALIER +2

BONUS ADDITIONNELS : Dégâts physiques soignés à la fin de la transformation. Réserve de Ki remplie. -2 Drain Ki Forme Finale/rd en palier 3.

DRAIN KI : 3 EXP : 0

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 2 tours pour se transformer. Minimum de 10 Tension pour se transformer.

FORME FINALE

TRANSFORMATION PALIER +3

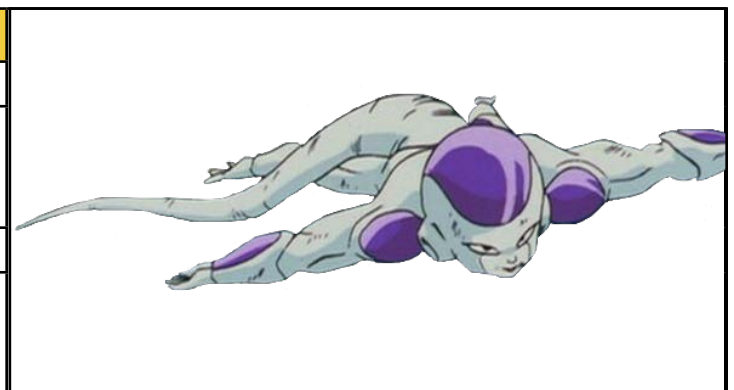
BONUS ADDITIONNELS :

Dégâts physiques soignés à la fin de la transformation. Réserve de Ki remplie.

DRAIN KI : 15 EXP : 0

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 2 tours pour se transformer. Minimum de 15 Tension pour se transformer.



PLUISSANCE 100%

TRANSFORMATION PALIER +4


BONUS ADDITIONNELS :

+2 dés bonus en Force
+1 dé bonus en Explosion Ki

DRAIN KI : +5 EXP : 0

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 1 tour pour se transformer. Minimum de 20 Tension pour se transformer.

CINQUIEME FORME	
TRANSFORMATION PALIER +5	
BONUS ADDITIONNELS : Dégâts physiques soignés à la fin de la transformation. Réserve de Ki remplie. +2 dés bonus en Force, Agilité et Ténacité	
DRAIN KI : 0 EXP : 325x(Palier+5)	
PENALITES ADDITIONNELLES : Prend 1 tour pour se transformer.	
DESCRIPTION	
<p>Cette forme, obtenue par Cooler, est beaucoup plus puissante que la forme finale arcosienne traditionnelle. Contrairement à 100% de puissance et à la forme dorée, cette forme est une augmentation biologique qui augmente considérablement la puissance physique sans véritables inconvénients. Il n'est pas naturellement obtenu par les Arcosiens, contrairement à la deuxième forme, la troisième forme, la forme finale et 100% de puissance.</p>	

	FORME DOREE
	TRANSFORMATION PALIER +6
	BONUS ADDITIONNELS : +3 dés bonus en FO/AG/TE; 2 dés bonus en Explosion Ki; Dégâts physiques soignés. Réserve de Ki remplie.
	DRAIN KI : 5 EXP : 325x(Palier+6)
	PENALITES ADDITIONNELLES : Prend 1 tour pour se transformer. Minimum de 20 Tension pour se transformer.
DESCRIPTION	
<p>Cette forme, obtenue par Freezer, est considérée par lui comme une véritable «évolution ultérieure» ou «évolution ultime». Il ne peut être obtenu qu'en libérant une force prodigieuse grâce à un entraînement intense. En tant que tel, ce n'est pas une transformation que les Arcosiens peuvent naturellement obtenir.</p>	

EN COULISSES

Les Arcosiens ont naturellement la deuxième forme, la troisième forme, la forme finale et 100% de puissance. Rien ne les empêche de s'accroupir et de tout faire dès le début. Rien sauf la Tension et le Drain Ki. Les Cinquièmes et les Formes d'Or, d'autre part, sont des formes qui ne sont obtenues que par des formes d'entraînement ardu ou des évolutions individuelles.

TRANSFORMATIONS SAIYAN

OOZARU

TRANSFORMATION PALIER +3

BONUS ADDITIONNELS :

+3 dés bonus en FO et TE

DRAIN KI : 0 **EXP : 775 x Palier**

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 3 tours pour se transformer. Les résultats des dés n'accordent pas de dés bonus supplémentaires.



DESCRIPTION

Cette forme ne peut être obtenue que par un Saiyan qui conserve sa queue. Elle ne peut être effectuée que lorsque le Saiyan est capable d'absorber les vagues de Blutz par ses yeux en voyant une pleine lune ou un phénomène équivalent. Lors de la transformation, l'utilisateur doit effectuer un test de PR SD 5. S'il échoue, il perd tout contrôle de lui-même et attaquera au hasard n'importe quelle cible, y compris leurs propres camarades. Si ce test est réussi, il garde le contrôle. Cette transformation ne peut être inversée qu'en détruisant la source d'ondes Blutz, en aveuglant le Saiyan ou en lui coupant la queue. Le coût en EXP correspond à l'achat de la forme Oozaru contrôlée par le Saiyan. Elle est sinon gratuite.



SUPER SAIYAN

TRANSFORMATION PALIER +1

BONUS ADDITIONNELS :

Une fois par combat, retirez 1 Fatigue. + 2 dés bonus en Force, Agilité et Ki. Réserve de Ki remplie.

DRAIN KI : 3 **EXP : 325x(Palier+1)**

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 1 tour pour se transformer. Minimum 5 Tension pour se transformer.

ULTRA SUPER SAIYAN

TRANSFORMATION PALIER +2

BONUS ADDITIONNELS : +3 dés bonus en Force, Ténacité et Ki. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli. Amplification Aura 1 Point.

DRAIN KI : 5 **EXP : 325x(Palier+2)**

PENALITES ADDITIONNELLES :

-2 dés de pénalité à l'Agilité
Prend 2 tours pour se transformer. Minimum 10 Tension pour se transformer.



SUPER SAIYAN 2

TRANSFORMATION PALIER +3

BONUS ADDITIONNELS : +3 dés bonus en Force, Ténacité et Ki. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli.

DRAIN KI : 3 **EXP : 325x(Palier+3)**

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 1 tour pour se transformer. Minimum 15 Tension pour se transformer.



ULTRA SUPER SAIYAN 2

TRANSFORMATION PALIER +4

BONUS ADDITIONNELS : +4 dés bonus en Force, Ténacité et Ki. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli. Gagne 1 Volonté. Amplification Aura +1.

DRAIN KI : 5 **EXP : 325x(Palier+4)**

PENALITES ADDITIONNELLES :

-2 dés de pénalité à l'Agilité
Prend 3 tours pour se transformer. Minimum 25 Tension pour se transformer.



SUPER SAIYAN 3

TRANSFORMATION PALIER +5

BONUS ADDITIONNELS : +4 dés bonus en Force, Ténacité, Agilité et Ki. +1 dé en Explosion Ki. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli.

DRAIN KI : 8 **EXP : 325x(Palier+5)**

PENALITES ADDITIONNELLES :

Prend 4 tours pour se transformer. Minimum 25 Tension pour se transformer.

SUPER SAIYAN DIEU

TRANSFORMATION PALIER INCONNU

BONUS ADDITIONNELS : +5 dés bonus en Force, Ténacité, Agilité et Ki. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli.

DRAIN KI : 0 **EXP : ?**

PENALITES ADDITIONNELLES :

Voir Description



DESCRIPTION

Le Dieu Super Saiyan ne peut être formé que lorsque cinq Saiyans purs de cœur transfèrent leur propre énergie à un autre Saiyan. Les Saiyans au cœur pur, qui doivent se tenir la main, doivent faire un test de contrôle Ki SD 6 pour transférer leur Ki à l'hôte. L'hôte prend alors la forme d'un Dieu Super Saiyan pour un nombre de tours égal aux points de Destin restants de tous les Saiyans impliqués dans la transformation. Tension minimale de 20 pour se transformer.



SUPER SAIYAN BLEU	
TRANSFORMATION PALIER INCONNU	
BONUS ADDITIONNELS : +4 dés bonus en Force, Ténacité, Agilité et Ki	
DRAIN KI : 0	EXP : ?
PENALITES ADDITIONNELLES : Prend 1 tour pour se transformer.	

DESCRIPTION

Super Saiyan Bleu est une forme liée à la maîtrise de Dieu Ki accordée par la transformation Super Saiyan Dieu. Cette forme peut être utilisée par un seul individu en manifestant son propre Dieu Ki. Un Saiyan peut choisir d'utiliser cette transformation à la place de Super Saiyan. Minimum 5 Tension pour se transformer.

EN COLLISSES

Il était précédemment supposé dans le dialogue de Goku dans Resurrection F qu'il avait réussi à obtenir Super Saiyan Bleu (anciennement Super Saiyan Dieu Super Saiyan) en raison de son atteinte à Super Saiyan Divinité. Maintenant que nous savons que Vegeta a réussi à atteindre la forme grâce à six mois d'entraînement sous Whis sans avoir atteint la divinité Super Saiyan, nous n'avons aucune idée de la façon dont cette forme est atteinte.

Sans oublier, qu'en six mois d'entraînement, Vegeta a réussi à égaler la force de Goku dans Super Saiyan Dieu qui, dans Dragon Ball Super, lui permet de conserver toutes les capacités malgré la défaite (selon Beerus dans l'épisode 14) par opposition à "juste un peu" comme cela a été mentionné dans Battle of Gods.

Fondamentalement, ce que nous essayons de dire, c'est que nous n'avons aucune idée de la façon dont Super Saiyan Bleu est atteinte ou de ce que Super Saiyan Dieu fait à l'utilisateur après l'avoir utilisé. Amusez-vous, GMs!

TRANSFORMATIONS NAMEKS

GRAND NAMEK	
TRANSFORMATION PALIER X	
BONUS ADDITIONNELS : Pour chaque dé de pénalité pris en Agilité, gagnez un dé bonus en FO, CH et TE et un niveau de Puissance. L'AG min. ne peut être inférieure à 1. Gagne 1 en Défense par Palier. Retirez 1 Fatigue et Ki rempli. HP soignés.	
DRAIN KI : 3	EXP : 325 par Palier
PENALITES ADDITIONNELLES : Prend 2 tours pour se transformer. Encaisse 2 Fatigue infligés à la fin de la transformation.	



DESCRIPTION

L'utilisateur peut choisir d'augmenter sa Force en sacrifiant l'Agilité pour la durée de la transformation.



FUSION NAMEK
TRANSFORMATION PALIER +1
BONUS ADDITIONNELS : Voir description.
DRAIN KI : 0 EXP : 325x(Palier+1)
PENALITES ADDITIONNELLES : Voir description.

DESCRIPTION

La fusion Namek est une technique qui permet à un Namek d'absorber un autre Namek de façon permanente. Un Namek ne peut fusionner qu'avec un autre Namek volontaire de puissance similaire. Lorsqu'ils fusionnent, le niveau de l'hôte augmente de manière permanente et l'hôte gagne également un rang gratuit dans l'attribut le plus élevé du Namek absorbé.

TRANSFORMATIONS MAJIN



ABSORPTION
TRANSFORMATION PALIER +1
BONUS ADDITIONNELS : Voir description.
DRAIN KI : 0 EXP : 325x(Palier+1)
PENALITES ADDITIONNELLES : Voir description.

DESCRIPTION

Les Majins sont capables de détacher une partie de leur corps et de l'utiliser pour envelopper et absorber les autres. Ils peuvent faire un test de Tromperie pour cacher le morceau de chair Majin, ou peuvent le lancer comme une attaque Ki avec un coût de 0 Ki. La cible, si elle ne parvient pas à remarquer et / ou à esquiver la chair, est absorbée. Un Majin doit dépenser un point de destin pour tenter d'absorber un personnage, et si l'absorption réussit, ce point de destin est ensuite brûlé. Le Majin gagne ensuite un rang gratuit provenant de 2 compétences et 1 Attribut de la cible (si ils sont plus élevés). Ils sont également influencés par la personnalité de la cible et ont accès à l'une des techniques Ki de la cible sans dépenser l'expérience nécessaire pour l'apprendre. Le niveau de Puissance augmente de 1 si la cible est du même Palier.

TRANSFORMATIONS ANDROIDES

MISE A JOUR GENERALE
TRANSFORMATION PALIER +1
BONUS ADDITIONNELS : Gain de +1 dé bonus dans 3 Attributs.
DRAIN KI : 0 EXP : 1000
PENALITES ADDITIONNELLES : Inutilisable par les bioandroïdes.



DESCRIPTION

Une MAJ mécanique qui augmente de façon permanente les prouesses au combat d'Androïde. Le niveau de puissance augmente de façon permanente de 1 chaque fois que cette MAJ est obtenue.



ABSORPTION

TRANSFORMATION PALIER +1

BONUS ADDITIONNELS :

Voir description.

DRAIN KI : 0

EXP : 1500

PENALITES ADDITIONNELLES :

Seuls les Bio-androïdes y ont accès.

DESCRIPTION

Les bio-androïdes sont capables d'utiliser un appendice pour poignarder un ennemi et absorber leur essence ou les envelopper et absorber la cible en eux-mêmes. Pour ce faire, la cible doit être saisie ou autrement neutralisée. En une action de combat standard, un bio-androïde peut dépenser un point de Destin pour tenter d'absorber la cible. Si le bio-androïde choisit de poignarder la cible et d'absorber son essence, il guérit complètement sa Fatigue et augmente ses Points de Vie de la valeur de Ténacité de la cible. S'il absorbe un personnage non androïde de force significative grâce à l'enveloppement, leur niveau de Puissance augmente de façon permanente de 1 et ils gagnent un dé bonus permanent dans l'attribut le plus élevé de la cible. Une cible ainsi enveloppée peut contester l'absorption pendant un nombre de tours égal à sa valeur de Ténacité. Si la cible s'échappe avec succès, elle subit 1 Fatigue.

FORME SEMI-PARFAITE

TRANSFORMATION PALIER +1+X

BONUS ADDITIONNELS :

Voir description.

DRAIN KI : 0 EXP : 3000

PENALITES ADDITIONNELLES :

Seuls les Bio-androïdes y ont accès.



DESCRIPTION

Si un bio-androïde absorbe avec succès un cyborg ou un bio-androïde, il peut choisir d'adopter une nouvelle forme. S'il choisit de se transformer, il compare ses attributs à sa cible et gagne un rang gratuit dans tous les attributs qui dépassent les siens. Si le bio-androïde dépasse 5 rangs dans n'importe quel attribut, il prend à la place un dé bonus permanent dans cet attribut. Son niveau de Puissance est augmenté de façon permanente de la moitié du niveau de puissance de la cible (**minimum de 1**).



FORME PARFAITE

TRANSFORMATION PALIER +2+X

BONUS ADDITIONNELS :

Voir description.

DRAIN KI : 0

EXP : 4500

PENALITES ADDITIONNELLES :

Doit être en Forme Semi-Parfaite.

DESCRIPTION

Si un bio-androïde absorbe avec succès un cyborg ou un bio-androïde, il peut choisir d'adopter une nouvelle forme. S'il choisit de se transformer, il compare ses attributs à sa cible et gagne un rang gratuit dans tous les attributs qui dépassent les siens. S'il dépasse 5 rangs dans n'importe quel attribut, il gagne à la place un dé bonus permanent dans cet attribut. Son niveau de Puissance est augmenté de façon permanente de la moitié du niveau de puissance de la cible avec un **minimum de 2 augmentations**.

AUTRES TRANSFORMATIONS

KAIOKEN

TRANSFORMATION PALIER +1

BONUS ADDITIONNELS : +1 dé par niveau pour tous les tests physiques ou ki. Maximum +3 dés.

DRAIN KI : 1 **EXP : 475 x Palier**

PENALITES ADDITIONNELLES : 1 Fatigue par tour par niveau utilisé infligée à la fin.



DESCRIPTION

Les utilisateurs peuvent ajouter un dé bonus supplémentaire à leur réserve en utilisant Kaioken, mais encaisse de la Fatigue gagnée par tour et par le nombre de dés ajoutés.



SHIN KAIOKEN

TRANSFORMATION PALIER +2

BONUS ADDITIONNELS : +2 dés par niveau pour tous les tests physiques ou ki. Maximum +4 dés.

DRAIN KI : 2 **EXP : 1300 x Palier**

PENALITES ADDITIONNELLES :
Doit connaître Kaioken. 1 Fatigue par Tour.

DESCRIPTION

Les utilisateurs peuvent ajouter un dé bonus supplémentaire à leur réserve en utilisant Kaioken mais augmentent la Fatigue gagnée par tour par le nombre de dés ajoutés.

PERFECT KAIOKEN

TRANSFORMATION PALIER +3

BONUS ADDITIONNELS : +2 dés par niveau pour tous les tests physiques/ki. Maximum +4 dés.

DRAIN KI : 0 **EXP : 2100 x Palier**

PENALITES ADDITIONNELLES :
1 Fatigue par tour par niveau utilisé infligée à la fin. Doit connaître Shin Kaioken.



DESCRIPTION

Les utilisateurs peuvent ajouter un dé bonus supplémentaire à leur réserve en utilisant Kaioken mais augmentent la Fatigue gagnée par tour par le nombre de dés ajoutés.



EVEIL DU POTENTIEL
TRANSFORMATION PALIER X
BONUS ADDITIONNELS : Par palier accorde un niveau de puissance suppl. et 1 dés bonus dans un attribut et une compétence, déterminé lors de l'obtention de la transformation. Réserve Ki Remplie. Ajoute 1 Volonté.
DRAIN KI : 0+1 par Palier EXP : 325 x Palier
PENALITES ADDITIONNELLES : 1 tour pour se transformer. Minimum de Tension 1 par palier. S'achète niveau par niveau.

LIBERATION DU POTENTIEL
TRANSFORMATION PALIER X
BONUS ADDITIONNELS : Accès temporaire au Palier supérieur, avec dépense d'EXP partielle.
DRAIN KI : 0 EXP : variable
PENALITES ADDITIONNELLES : Dépense 1 Volonté par tour. Investi le d'EXP disponible restant.



DESCRIPTION

Cette transformation tire toute la puissance latente de l'utilisateur. L'éveil de la force et de l'habileté potentielles d'un combattant nécessaires à ce grand saut de puissance est si difficile à réaliser qu'il n'est généralement effectué que par des dieux, et même alors, cela prend beaucoup de temps.

AMELIORER UNE TRANSFORMATION

Souvent, dans Dragon Ball et Dragon Ball Z, les personnages sont capables de s'entraîner de telle manière qu'ils parviennent à améliorer leurs transformations ou à manipuler leurs transformations. Maintenant, grâce à un entraînement intense, la même chose est possible ici.

Notez simplement que ce ne sont pas des valeurs pour créer une transformation, ce sont des valeurs pour modifier celles que vous avez déjà.

COMMENT AMELIORER UNE TRANSFORMATION

Tout d'abord, l'amélioration d'une transformation nécessite un entraînement intense. Dans l'anime, nous ne voyons cela que survenant sur les interludes ou dans la salle de l'espace et du temps. Pour cette raison, ce type de formation ne peut se produire que lorsque

les personnages ont un temps d'arrêt non négligeable. Idéalement, nous parlons d'une semaine ou deux au minimum. MJ, n'hésitez pas à demander à vos joueurs d'améliorer leurs transformations à leur guise, mais assurez-vous que c'est thématiquement approprié.

Deuxièmement, tout ce qu'un joueur doit faire est de s'assurer qu'il dispose de suffisamment d'EXP pour acheter la mise à niveau qu'il souhaite. Si un joueur a suffisamment d'EXP pour acheter plusieurs améliorations au cours d'une même session de formation, il peut le faire.

Remarque: ces mises à niveau et améliorations concernent les transformations non permanentes, telles que Super Saiyan, et non les mises à niveau permanentes telles que Forme Semi-Parfaite.

Il appartient au MJ de décider s'il permettra aux dés bonus de "glisser" d'une transformation précédente à une transformation avancée (ex: Super Saiyan 2 à Super Saiyan 3).

AMELIORATIONS

DRAIN KI	<i>DESCRIPTION</i>	<i>COÛT</i>
	Réduit de Drain Ki de 1	25 EXP * Palier de Puissance
DÉS BONUS (ATTRIBUTS)	<i>DESCRIPTION</i>	<i>COÛT</i>
	+1 dé bonus à un Attribut	50 EXP * Palier de Puissance
DÉS BONUS (COMPÉTENCES)	<i>DESCRIPTION</i>	<i>COÛT</i>
	+1 dé bonus à une Compétence	40 EXP * Palier de Puissance
VITESSE DE TRANSFORMATION	<i>DESCRIPTION</i>	<i>COÛT</i>
	Réduisez le temps de transformation d'un tour, où 0 tour constitue une action libre.	25 EXP * Palier de Puissance
TENSION	<i>DESCRIPTION</i>	<i>COÛT</i>
	Réduisez la tension minimale de 1 à un minimum de 0.	15 EXP * Palier de Puissance



FUSION

Quand un seul guerrier ne suffit pas et que deux non plus, le deux-en-un pourrait être la solution. Deux personnages peuvent combiner leur force en un seul nouveau personnage qui est beaucoup plus fort que l'ensemble de ses parties distinctes. Cela leur permet, ensemble, de combler des lacunes de puissance encore plus importantes lors de la lutte contre des ennemis extrêmement puissants.

ACCOMPLIR UNE FUSION

Alors, comment deux deviennent un? Grâce à une petite chose appelée Danse Fusion. Les personnages qui vont fusionner doivent avoir une taille similaire. Afin d'effectuer une fusion, les deux personnages qui souhaitent participer à la fusion doivent connaître la danse fusion et doivent être adjacents l'un à l'autre. L'exécution de la Danse Fusion est une action complète pour les deux personnages impliqués. Si l'un des personnages est interrompu lors de l'exécution de la Danse Fusion, la tentative échoue et ils ne peuvent pas fusionner.

Une fois qu'ils se sont engagés dans une fusion, les deux personnages effectuent ensuite un jet d'Acrobaties. Tant que les deux obtiennent au moins un seul succès et qu'aucun n'est interrompu, la Fusion est un succès. Tous les succès nets obtenus par les deux personnages sont additionnés et la somme est comptabilisée comme des Points de Destin temporaires qui persistent pendant la durée de la fusion. Si l'un des joueurs échoue, la fusion ne se produit pas. Si l'un des joueurs présente plus d'échecs nets que de succès, la fusion se produit, mais avec des résultats imparfaits.

FUSIONS EN ACTION

Lorsque deux personnages fusionnent, ils cessent de fonctionner comme des entités distinctes et sont traités à la place comme un seul individu. Le résultat est un personnage fusionné qui présente des traits de personnalité de ses deux parties d'origine et est contrôlé à l'unisson par les deux joueurs, qui doivent se mettre d'accord sur les

actions qu'il entreprendra. Le nom du personnage fusionné est souvent une combinaison des noms de ses parties originales.

Lors de la fusion, les deux personnages additionnent leurs points de Destin restants ainsi que la somme totale des succès nets des deux personnages lors de l'exécution de la Danse fusion. Ce total est le nombre de points de Destin que possède le personnage fusionné. Un personnage fusionné compte comme étant d'un niveau de Puissance supérieur au rang le plus élevé des deux personnages qui ont participé à la fusion. Le personnage fusionné a accès à toutes les attaques et techniques possédées par l'un ou l'autre personnage. En dépensant un point de Destin, le personnage fusionné peut combiner les traits de deux techniques qu'il possède tant qu'au moins une attaque provient des deux personnages originaux.

Lorsqu'il est appelé à faire un test, le personnage fusionné utilise la combinaison la plus élevée d'attributs et de compétences offerte par les deux personnages qui composent la fusion. Cependant, à chaque tour pendant que la Fusion reste active, le personnage fusionné perd un point de Destin.

Lorsque le personnage fusionné atteint zéro point de Destin, la fusion se termine et les deux personnages retrouvent leur état d'origine avant d'exécuter la danse fusion. Les deux personnages encaissent une Fatigue pour chaque tour où ils ont été fusionnés.

Un personnage fusionné peut dépenser des points de Destin normalement, cependant, cela entraînera la fin prématurée de la fusion.

À la suite d'une fusion imparfaite, le personnage fusionné prend la combinaison d'attributs et de compétences la plus faible offerte par les deux personnages qui ont effectué la fusion lors d'un test. De plus, une fusion imparfaite ne compte pas comme étant un niveau de puissance supérieur et ne peut pas dépenser des points de destin normalement. Et elle dure jusqu'à ce que les points de Destin soient épuisés...

CHAPITRE 4

**UNE ATTAQUE DESESPEREE,
FINALE!! JE VAIS METTRE LES
ESPOIRS ET LES REVES DE
CHACUN DANS CE POING!**





COMBAT

Dragon Ball est orienté vers des combats fantastiques qui ont lieu entre des pouvoirs monumentaux - la terre tremblante des charges ki, les coups si forts qu'ils brisent le monde autour de l'impact, les attaques en rafale si rapides qu'elles ne peuvent pas être vues à nu œil.

Combattre dans Dragon Ball Z consiste à créer une série de **Tests Opposés**. Dans l'introduction, nous avons mentionné les tests opposés comme étant des tests dont les succès sont comparés à un test comparable d'un adversaire actif.

ORDRE DE COMBAT

Combattre dans le Dragon Ball Z RPG est une série cyclique d'événements. Chacun agit tour à tour dans un cycle régulier appelé Round de Combat ou **Round**. Le combat se déroule généralement comme ceci:

- 1.** Le MJ détermine quels personnages sont réellement conscients de leurs adversaires au début de la bataille. Si certains combattants, mais pas tous, sont surpris, un round de surprise se produit avant le début du combat standard. Au cours de ce tour, tous les combattants conscients lancent l'initiative (**Agilité**) et agissent dans l'ordre de l'initiative la plus élevée à la plus basse, effectuant soit une action de combat standard et une action de déplacement, soit une action complète. Les combattants surpris ne peuvent pas agir pendant cette période.
- 2.** Les combattants restants jettent leur initiative et les rounds de combat réguliers commencent.
- 3.** Les combattants agissent par ordre d'initiative, avec leur nombre normal d'actions.
- 4.** Lorsque tout le monde agit, le combattant avec l'initiative la plus élevée agit à nouveau, répétant les étapes 3 et 4 jusqu'à la fin du combat.

ACTIONS

Les choses que les personnages peuvent faire en combat sont divisées en types d'actions. Ces différents types d'actions sont nécessaires car ils sont intrinsèquement différents, mécaniquement ou nécessitent une durée différente.

ROUND DE COMBAT

Un round de combat dans la plupart des jeux a une durée définie. Le jeu Dragon Ball n'a pas de durée définie pour un tour. Les personnages se déplacent si rapidement que l'attribution d'une durée définie serait de toute façon inutile en raison de la vitesse avec laquelle les personnages agissent - les 5 dernières minutes de Namek ont duré 10 épisodes, chacun de ces épisodes d'une durée d'environ 22 minutes pour un total d'environ 220 minutes. Cela signifie que les actions que nous pouvons observer se produire en 220 minutes n'ont pris que 5 minutes à Goku et Freezer.

En utilisant la logique d20, Freezer et Goku se sont battus pendant 50 rounds de combat et pendant cette durée, ils ont fait environ 2200 rounds de combat et d'actions.

Pour que vous ne vous battiez pas durant des milliers de rounds, n'hésitez pas à exprimer différents rounds comme ayant des durées différentes ou simplement extensibles.

Quoi qu'il en soit, un round de combat doit avoir une durée qui permet à chaque joueur de terminer une **Action Standard** et une **Action de Mouvement**. Ils peuvent choisir de remplacer ces actions par une **Action Complète**. Lorsqu'ils sont attaqués ou confrontés, les joueurs peuvent effectuer une **Réaction**.

TYPES D'ACTIONS

Tout ce que que votre personnage entreprend peuvent être divisées en l'un des cinq types :

* Consultez la section Actions gratuites pour plus de précisions. ** Toute Transformation ou action de

Charge Ki génère de l'Effroi. A ce titre, suite à un Effroi, l'initiative doit être recalculée.

ACTIONS STANDARDS

AIDE

ATTAQUE

ATTAQUE COMBINÉE

TENIR EN JOUE

FEINTE

SAISIE

PRÉPARATION

DRAGON RUSH

BALAYAGE

ACTIONS DE MOUVEMENT

TECHNIQUE RÉMANENCE

MANIPLULER UN OBJET

SE DÉPLACER

ATTAQUE CHARGÉE

SURTENSION

POURSUITE

ACTIONS COMPLÈTES

VISÉE

BLOCAGE

CHARGE KI**

RUÉE

TRANSFORMATION**

SALVEGARDE

REACTIONS

EVASION

PARADE

ACTIONS LIBRES

TESTS STANDARDS*

ACTIONS STANDARDS

Les actions standard sont des actions qui vous permettent de faire quelque chose, le plus souvent de lancer ou d'aider à une attaque d'une manière ou d'une autre.

AIDE

Si vous êtes en mesure d'attaquer un adversaire, vous pouvez à la place aider un allié dans un combat de mêlée avec cet adversaire. Faites un test de FO+Arts Martiaux - si vos **succès sont au moins égaux à la Défense de la cible**, votre allié gagne, pour un dé bonus pour frapper l'ennemi ou un dé bonus pour Esquiver l'attaque ennemie. Plusieurs bonus d'aide se cumulent.

ATTAQUE

Faites une attaque au corps à corps ou à distance contre un ennemi de la façon suivante :

- Test de FO+Arts Martiaux+Assaut pour une attaque au corps à corps.
- Test de Ki+Projection Ki+Volonté pour une attaque ki.

Test de FO+Arme de mêlée+Assaut pour une attaque avec une arme de mêlée.

Test de PR+Arme à distance+Assaut pour une attaque à l'arme à distance.

Les dommages infligés sont égaux à FO*3|(KI +AMP)*4|DOM*3 + Assaut|Volonté|Assaut + Succès excédentaires Avantage au défenseur :

Dans tous les cas d'égalité sur des tests en Opposition, on considère que le Défenseur gagne.

PAR EXEMPLE

Turabaga a combattu Amond pendant quelques tours, échangeant des coups puissants. À chaque coup qui porte, la Terre tremble sous eux.

Turabaga, avec Assaut 2, 3 dés en Force et 3 dés en Arts Martiaux, porte sa réserve totale pour ce test à 6 dés. Il opte pour un coup de poing et obtient 10 succès ! Ses 10 succès, Assaut 2 et 3 en force signifient que Turabaga inflige 21 dégâts massifs à Amond avant encaissement.

ATTAQUE COMBINÉE

Plusieurs attaquants peuvent tenter de combiner et de synchroniser leurs attaques pour submerger les défenses d'un adversaire. Les attaquants doivent tous deux retarder leur tour au même point dans l'ordre d'initiative (la fin). Lorsque les attaquants attaquent, ils peuvent combiner attaques d'Arts Martiaux et Attaques Ki. Si les tests de tous les attaquants réussissent, ils cumulent alors leur **Assaut** respectif pour cette attaque.

TENIR EN JOUE

Variation sur la préparation d'une action, l'attaquant utilise une action standard pour effectuer un test d'Explosion Ki ou d'arme à distance contre un adversaire, comme s'il attaquait. Cependant, au lieu d'attaquer, l'attaquant maintient l'attaque jusqu'à ce qu'il choisisse de la libérer. Si l'attaquant est attaqué plus tard, la tenue en joue est perdue.

FEINTE

Lors d'un test de Tromperie réussi, l'attaquant contourne complètement les défenses de l'adversaire, le rendant incapable de bloquer, d'esquiver ou de parer la prochaine attaque qui le frappe. L'attaquant peut dépenser un point de Destin pour utiliser cette manœuvre comme une action de mouvement. Si la cible n'est pas attaquée au tour de combat suivant, l'effet est perdu et l'adversaire peut à nouveau se défendre.

SAISIE

L'attaquant effectue un test d'arts martiaux opposé à la cible. Si la cible échoue, l'attaquant l'attrape, la rendant incapable d'effectuer des attaques standards, de bloquer ou parer. Le personnage saisi est rendu incapable de bouger ou d'esquiver. Si elle vole, la cible peut tenter de se déplacer ou d'esquiver après un test de Vol opposé réussi contre les Arts Martiaux de l'attaquant. Pendant qu'elle est saisie en Vol, la cible peut effectuer des tests d'Arts Martiaux ou des tests d'Acrobatie opposés pour tenter de s'échapper. On considère qu'elle est **Immobilisée**.

PREPARATION

L'utilisateur peut préparer une action à entreprendre plus tard, après son tour d'agir normalement mais avant son prochain tour.

L'utilisateur peut préparer n'importe quelle action standard ou de déplacement. Si le personnage n'entreprend pas son action avant son prochain tour, il perd l'action préparée, mais peut préparer à nouveau cette action (en d'autres termes il n'agit pas).

DRAGON RUSH

Aux grands maux les grands remèdes. Au début de chaque rencontre, les personnages gagnent un seul Dragon Rush qu'ils peuvent utiliser avec n'importe quelle action pendant le combat. Lorsque vous utilisez un Dragon Rush, les joueurs peuvent soit ajouter deux dés supplémentaires à n'importe quelle réserve de dés, avant lancé, soit augmenter la valeur nominale d'un seul dé (après qu'il ait été lancé) de trois. De plus, le personnage peut utiliser son Dragon Rush pour **augmenter ses dégâts d'une seule attaque de 2xPalier** après lancé.

Cette capacité ne peut être utilisée que pendant le combat et ne peut pas être utilisée pour aider un autre personnage. Les joueurs peuvent gagner plus de Dragon Rush en interprétant pleinement et ostensiblement les Âmes-Z de leur personnage ou, à la discrétion du MJ.

🕒 **Exemple:** Garrett attaque Rohan et décide d'utiliser un Dragon Rush, il ajoute deux dés supplémentaires à son pool d'attaque et lance ses dés. Au cours de l'étape des dégâts, il est capable d'utiliser un deuxième Dragon Rush qu'il utilise pour augmenter l'un de ses dés infructueux de six à neuf en le changeant en succès.

BALAYAGE

Les personnages engagés dans des combats au corps à corps sur le sol ont la possibilité de faire trébucher leurs ennemis pour obtenir des modificateurs d'attaque. Les personnages peuvent essayer de faire trébucher un adversaire avec une attaque physique qui fait tomber la cible pendant un tour si la frappe est réussie. Tout dommage

causé est ignoré. En cas de réussite, la cible tombe au sol et accorde un bonus à tous les ennemis en combat. Les cibles au sol peuvent reprendre pied lors de leur prochain tour par une action de mouvement.

MOUVEMENT

Les actions de déplacement sont des actions qui impliquent le mouvement du personnage d'une certaine manière et sont plutôt simples à cette fin.

TECHNIQUE REMANENCE

Sur une réussite à un test AG + Tromperie réussi contre la Perception de la cible, ou Sentir Ki, de tout adversaire dans la zone perd "conscience" de l'utilisateur. La cible ne peut attaquer l'utilisateur que sur une Perception réussie, ou de Sentir Ki.

L'utilisateur abandonne ses réactions de ce tour pour utiliser cette technique. Un personnage utilisant cette technique peut toujours être touché par une attaque à aire d'effet. Si un personnage subit des dégâts en utilisant la technique de Rémanence, les effets prennent fin et les adversaires peuvent à nouveau attaquer et cibler l'utilisateur.

MANIPULER UN OBJET

Dans la plupart des cas, manipuler un objet (utiliser un Scouter, mettre une arme en holster, soulever un dinosaure) est une action de mouvement. Dans le cas où l'action nécessite un test, c'est une action standard.

SE DEPLACER

L'action de déplacement la plus simple - se déplacer simplement. Comprend la marche, le vol, etc. Se déplacer sur de grandes distances ou effectuer des manœuvres extrêmement complexes peut être considéré comme une action complète et nécessiter des tests supplémentaires.

ATTAQUE CHARGÉE

Les personnages peuvent charger leurs attaques pour lancer une seule frappe dévastatrice. Ils gagnent alors un dé pour leur prochaine attaque, et leur Assaut augmente également de un pour chaque action passée à charger. Cela les rend vulnérables aux attaques adverses, réduisant leur Défense à 1 tout en accordant 1 dé bonus à tous les ennemis au combat par tour de charge. S'ils sont attaqués ou subissent des dégâts pendant leur préparation, ils doivent réussir un Test de **TE + PE[nombre de tours passés à préparer le coupx2]**. Si le personnage décide d'abandonner l'attaque en Puissance, il perd tous les dés stockés, et peut se défendre normalement et annule l'avantage de combat adverse. Dans tous les cas, cela demande la dépense de 2 KI par action de charge.

SURTENSION

La surtension ne peut être utilisée qu'un nombre de fois par rencontre égal au Palier du personnage. Cette puissance de secours est l'énergie que les personnages gardent en réserve, un second souffle en quelque sorte. Lorsqu'elle est utilisée, cette capacité permet aux joueurs de récupérer un nombre de points de Ki égal à leur Pouvoir.

POURSUITE

Une poursuite est un terme courant utilisé pour décrire une situation de combat dans laquelle une cible fuit un personnage et est poursuivi. Tous les combattants engagés dans une poursuite, au sol ou dans les airs, forment une réserve de dés de Poursuite:

au sol en additionnant TE + FO + Acrobaties.
en vol en additionnant KI+ AG + Vol.

Tous les combattants lancent ensuite leurs réserves en Opposition. Si le poursuivant obtient plus de succès, il peut initier le combat normalement. Si le fuyard l'emporte, il prend l'avantage, et augmente la distance d'une Unité par succès excédentaire. Au bout d'un nombre de succès excédentaire égal ou supérieur à la réserve du poursuivant, il lui échappe!

Une fois que tous les combattants ont joué un tour, répétez le processus de la réserve de poursuite jusqu'à ce que la poursuite soit terminée.

ACTIONS COMPLETES

Les actions complètes sont des manœuvres compliquées qui nécessitent un tour complet pour être exécutées.

VISEE

Semblable à la préparation d'une action, cette action permet à l'utilisateur de prendre un tour complet pour viser soigneusement. Après avoir effectué cette action, l'utilisateur gagne un nombre de dés bonus égal à son rang de compétence de Perception.

BLOCAGE

Pendant un tour, un joueur peut effectuer un blocage. **(Défense + Ténacité)x succès obtenus dans le but de calculer les dégâts annulés.** Si le joueur ne bouge pas ou n'agit pas en dehors du blocage, il peut continuer à bloquer jusqu'à ce qu'il soit réellement attaqué.

CHARGE KI

L'utilisateur de cette action prend un tour complet pour se concentrer et augmenter son Ki. Faites un test de Contrôle Ki +Volonté et ajoutez le nombre de succès à votre valeur Pouvoir pour ce tour. Cette action génère de **l'Effroi**.

RUEE

Après une action de mouvement (et seulement après), l'utilisateur peut tenter une attaque standard. Il se précipite vers l'adversaire et sa frappe (réussie) envoie sa cible hors de portée de mêlée, ou dans les airs, s'il vole. Cette attaque est facile à éviter, car l'attaquant doit voler en quasi ligne droite afin d'accumuler suffisamment d'impact. Le défenseur obtient deux dés bonus pour se défendre contre l'attaque, mais s'il est touché, alors sa Ténacité est traitée comme si elle était à moitié valeur lors du calcul des dégâts.

TRANSFORMATION

Les transformations prennent au moins un tour complet à compléter, et de fait, aucune autre action ne peut être entreprise sans annuler la transformation. Cette action inclut les tentatives de fusion. .

L'Effroi généré par cette action nécessite de recalculer l'Initiative.

REACTIONS

Les réactions sont des actions qui sont effectuées en réponse à une action opposée, comme une attaque. Effectuer une Réaction "consomme" une action Standard ou de Mouvement, au choix du personnage.

EVASION

Lorsqu'il est attaqué, un joueur peut effectuer un test d'Evasion. Si les succès obtenus sont supérieurs aux succès que l'adversaire a obtenus lors de l'Attaque, alors il esquive l'attaque sans subir de dégâts. De plus chaque succès excédentaire réduit l'Initiative de ses adversaires, impressionnés par ses mouvements.

PARADE

Lorsqu'il est attaqué, un joueur peut effectuer un test de Parade. Si les succès du test sont supérieurs ou égaux aux succès que l'adversaire a obtenus lors de l'Attaque, alors il dévie complètement l'attaque, ne subissant aucun dommage. Chaque succès excédentaire peut être utilisé pour faire une attaque riposte ou dévier une Attaque Ki vers une autre cible.

ACTIONS LIBRES

Contrairement aux autres types d'actions, des actions gratuites peuvent être effectuées à tout moment. Les actions gratuites consomment très peu de temps ou d'efforts et incluent des éléments tels que les tests Sentir Ki ou de Perception. Bien qu'ils nécessitent peu d'effort, il y a encore des limites raisonnables à ce que vous pourriez vraiment faire en l'espace d'un tour avec des actions gratuites.

ATTAQUER ET DEFENDRE

Lorsque l'opportunité se présente, les joueurs peuvent choisir d'attaquer leur cible. Formidable! Voilà ce que nous voulions. Maintenant, vous devez vous demander comment vous faites exactement cela ou comment vous devez le gérer. Eh bien, c'est facile.

ATTAQUES PHYSIQUES

Les attaques physiques sont effectuées en utilisant l'une

des actions qui entraînent de véritables coups de poing, coups de pied ou saisies. Lors d'une attaque physique, effectuez un test de (Force + Arts martiaux). Si ce test est réussi, votre attaque frappe votre adversaire. Si ce test échoue, vous ratez complètement. Si vous touchez, vous devez calculer les dégâts de votre attaque en utilisant cette formule:

Force*3 + Succès (attention à ne pas compter AS à nouveau)

Ces dégâts sont ensuite supprimés de la valeur de santé de l'adversaire.

ACTIONS MULTIPLES

Tout d'abord, pour déterminer la réserve de dés que vous lancez, utilisez la valeur de dés de la combinaison de statistiques la plus basse pour les tests associés (ex: si vous voulez tirer une Explosion ki et lancer un coup de poing dans le même tour, et avez un total de six dés dans la réserve Ki + Projection Ki et quatre dans la réserve Force + Arts Martiaux, vous utiliseriez la réserve Force + Arts Martiaux), et pour chaque action supplémentaire que vous tentez, vous devez retirer un dé de votre réserve de dés.

Par exemple, vous pouvez supprimer 2d10 de ce total afin d'effectuer trois attaques au total. Les résultats de ces réserves modifiées sont ensuite répartis à parts égales entre les actions en cours. En cas de partage inégal, les premières actions doivent recevoir plus de succès que les actions ultérieures. Cela signifie que si vous attaquez trois fois avec un total de six succès, chaque attaque individuelle a alors deux succès. Un personnage doit pouvoir avoir au moins un seul succès par action pour effectuer ces actions, les actions ultérieures étant les premières à échouer.

RECLIL

Chaque succès obtenu lors de l'attaque fait reculer votre adversaire d'une unité, qu'il Esquive ou Pare l'attaque en question. Pour le Blocage, seuls les succès excédentaires font reculer la cible d'une unité par succès suppl.

MODIFICATEURS A L'ATTAQUE

Les avantages et inconvénients temporaires au combat se reflètent dans un ensemble de bonus d'attaque communs. Un modificateur d'attaque est un bonus de dés qui s'applique aux jets d'un personnage. Si un personnage gagne un avantage ou un désavantage de modificateur d'attaque plus d'une fois, augmentez simplement les effets de un dé pour chaque modificateur en double supplémentaire.

CIRCONSTANCE	Mod.
AVEUGLE	-3
AVANTAGE DE COMBAT	+2
COUVERT	+2/+4
ETOURDI	-2
SOURD	-1
DEMORALISE	--
DOMMAGES INTERNES	--
SANS DEFENSE	+4
MEGA DOMMAGES A TERRE	+5
ATTAQUE EN PUISSANCE	+2
INCONSCIENT	--
ATTAQUE DE FLANC	+1
SURPRIS	--
IMMOBILISE	--
COMMANDEMENT TACTIQUE	--
INTIMIDATION	--

AVEUGLE

Les personnages devenus aveugles accordent aux attaquants un **avantage de combat** et les combattants aveugles subissent **trois dés de malus** à tous les jets, jusqu'à un minimum d'un.

De plus, les personnages aveuglés ne peuvent pas voir ni donner de bonus de flanc ou gagner des modificateurs d'avantage de combat.

AVANTAGE DE COMBAT

L'un des modificateurs d'attaque les plus courants est l'avantage de combat; il représente une situation dans laquelle le défenseur ne peut pas accorder toute son attention à un attaquant. Plusieurs ennemis pressent le défenseur en même temps; des états étourdi, distrait ou autrement pris au dépourvu peut donner aux attaquants un avantage de combat. Les personnages bénéficiant d'un avantage de combat gagnent deux dés bonus lors des jets d'attaque effectués sur la cible. Ils doivent cependant avoir une vue dégagée sur une cible pour bénéficier d'un avantage de combat.

COUVERT

Des personnages considérés comme étant à couvert gagnent un modificateur d'attaque de +2 pour leur Défense (typiquement dans l'eau, ou derrière un mur léger). Si un personnage a une couverture supérieure (un gros rocher), il gagne un supplément de +4 à sa défense. Ce gain est temporaire et lorsqu'un personnage quitte sa couverture, il perd ce bonus. Techniquement, les personnages dont la couverture n'expose que la moitié de leur corps sont en couvert léger (+2) tandis qu'un quart de leur corps exposé seulement donne un couvert supérieur (+4).

ETOURDI

Un personnage étourdi accorde un avantage de combat aux attaquants et subit deux dés de malus à tous les jets de combat jusqu'à un minimum de un.

De plus, les personnages étourdis ne peuvent pas donner de bonus de flanc ni gagner de modificateurs d'avantages d'attaque.

SOURD

Un personnage qui devient assourdi accorde à ses ennemis un avantage de combat et subit un dé de malus à tous les jets de combat jusqu'à un minimum d'un. De plus, les personnages étourdis ne peuvent pas donner de bonus de flanc ni gagner de modificateurs d'avantages d'attaque.

DEMORALISE

Les personnages provoquent parfois un impact psychologique sur une cible qui peut les démoraliser. Les cibles démoralisées confèrent un avantage de combat à tous les ennemis.

⌚ **Durée:** les effets d'une attaque démoralisante ne peuvent durer plus de trois rounds et pas moins d'un round.

Les cibles démoralisées font un Test de PE + Volonté - pour arrêter les effets. Le seuil est égal à la moitié des succès de dégâts causés par l'attaque qui a infligé l'effet. Ou s'il s'agit d'une Intimidation ou d'un effet similaire, type Effroi, contre un seuil égal à PEx2 de la source.

ATTAQUE DE FLANC

Lorsque deux combattants ou plus attaquent une seule cible, ils accordent un avantage de flanc. Ces personnages gagnent un dé bonus d'attaque. Ce bonus de flanc n'est accordé que lorsque deux ou plusieurs alliés sont adjacents à la cible.

⌚ **Limite:** les personnages ne peuvent pas recevoir plus de trois dés bonus de flanc.

DOMMAGES INTERNES

Lors d'une attaque, les cibles peuvent être soumises à une telle force qu'elles subissent des dommages internes à leur corps. Les dégâts internes sont un désavantage de combat qui fait qu'un personnage subit un point de dégâts par Rang de FO de celui qui leur a infligé l'attaque par round.

⌚ **Durée:** les effets d'une attaque interne dommageable ne peuvent durer plus de trois rounds et pas moins d'un round.

SANS DEFENSE

Lorsqu'un personnage est considéré comme sans défense, il devient vulnérable aux attaques adverses, et ses ennemis gagnent un avantage de combat de +4 dés. Les combattants sans défense ne peuvent pas gagner de modificateurs d'attaque.

⌚ **Chute:** Si un personnage est assommé ou rendu sans défense en vol, il descendra au sol en toute sécurité sur une distance égale au nombre de rangs en Vol multiplié par dix unités.

⌚ **Effet:** les personnages sans défense ne peuvent effectuer aucune action et ne peuvent gagner aucun modificateur d'avantage d'attaque.

MEGA DOMMAGES

Les méga dégâts sont un multiplicateur de dégâts utilisé lorsqu'un personnage attaque un objet qui n'est pas considéré comme un combattant ou un être vivant.

Les méga dommages modifient tous les dégâts en dégâts catastrophiques et multiplient leur valeur de dégâts par un facteur dix.

A TERRE

Lorsqu'un personnage est à terre, il accorde un avantage de combat à tous les ennemis. **A Terre** augmente ce bonus de trois dés supplémentaires, pour un total de +5. Les combattants à terre ne peuvent pas bénéficier d'un avantage de combat.

⌚ **Chute:** Si un personnage est jeté à terre en **plein vol**, il descendra au sol en toute sécurité sur une distance égale au nombre de rangs en Vol multiplié par dix unités.

ATTAQUE EN PUISSANCE

Souvent, les personnages gagneront un avantage sur leur cible, pas avec la vitesse, mais par usage de force brute.

Lorsque les personnages utilisent une attaque en puissance, ajoutez deux dés supplémentaires à l'attaque mais soustrayez 2 dés à sa défense.

⌚ **Limites:** le personnage ne peut pas bénéficier des effets de l'attaque puissante plus d'une fois par attaque.

INCONSCIENT

Tout combattant qui devient inconscient fait que toutes les attaques qu'il subit comptent automatiquement comme Coup De Grâce. Voir Brûler un point de Destin.

🕒 **Chute:** si un personnage est rendu inconscient en vol, il descendra au sol en toute sécurité sur une distance égale au nombre de rangs en vol multiplié par dix unités.

SURPRIS

Comme expliqué plus haut dans le chapitre, tout combattant surpris est incapable d'effectuer une action. De plus, il octroie aux autres combattant un avantage de combat.

IMMOBILISE

Les personnages immobilisés, quelle qu'en soit la raison, accordent un avantage de combat à tous les ennemis. Une cible restreinte confère également aux attaquants une attaque puissante automatique.

🕒 **Immobilisé:** les personnages ainsi restraints sont incapables d'effectuer d'autres actions que d'essayer d'échapper à l'immobilisation et ne peuvent pas profiter de modificateurs d'avantage.

COMMANDEMENT TACTIQUE

Organiser son Assaut, sa Défense, en fonction du terrain, des conditions, et de sa connaissance martiale et tactique permet d'emporter à l'arrachée une victoire qui semblait improbable. Comme dit le diction: "L'attaque frontale séduit le jeune et fougueux soldat, le vieux guerrier attend son heure."

Sous un **Test en Opposition** de PE + Commandement contre PR + Perception ou ER + Savoir de la cible. Chaque succès excédentaire octroie 1 dé bonus à appliquer soit immédiatement en une seule fois, soit à répartir dé par dé entre tous les alliés engagés dans le combat, de façon équitable, les plus faibles en recevant le plus en cas de parts inégales.



INTIMIDATION

Un physique impressionnant, une apparence frappante par son horreur ou sa beauté, une entrée fracassante, une odeur nauséabonde, etc. Toutes sortes d'éléments peuvent infliger l'Effroi et la stupéfaction à un adversaire.

Tester PE + Intimidation en **Opposition**.

En cas de réussite, la cible est sous les effets de l'Effroi, et vous gagnez un avantage de combat sur votre prochaine action.

RECU DES COUPS

Dans Dragon Ball, il n'est pas rare de voir des combats dans lesquels les personnages sont repoussés violemment suite à des attaques, et envoyés valdinguer au sol, en l'air, ou contre des montagnes.

Pour savoir si votre personnage a été repoussé ainsi, procédez de la façon suivante.

Soustrayez le nombre de dés + succès automatiques de l'attaque à la FO+TE+1 de la cible. Le résultat indique la distance en Unités sur laquelle vous êtes projetés. Si le nombre de succès excédentaires est supérieur à votre AG, vous êtes de plus jetés à terre (ou en direction de la terre si vous volez).

Le recul se produit même si votre personnage n'a pas subi de dommages de l'attaque, à l'exception des cas de Déflexion ou de Barrière qui ont pour but d'annuler purement et simplement tout effet d'une attaque.

COLLISION

Percuter, s'écraser, tomber...

Le recul entraîne souvent une collision. En cas de collision, vous et la chose que vous avez percutée prendront 5 points de dommages pour chaque Unité de mouvement parcourue. Ceci peut être réduit par vos rangs de Vol ou d'Acrobatie, selon la configuration du combat. Chaque rang de compétence (une seule est comptabilisée!) servant à annuler une Unité de recul et donc de collision.

COLLISION AU SOL?

La mauvaise nouvelle, c'est que si vous êtes «projeté» en vol, vous vous chutez jusqu'à potentiellement heurter le sol. Si vous voliez, disons, à 300 unités de distance, cela pourrait constituer une énorme quantité de dégâts. Environ 1500 pour être exact - mais nous nous arrêterons à 150 Dommages, où nous considérons que c'est le point de vitesse terminale. Bien sûr, les personnages de Dragon Ball tombent toujours du ciel pour finir par s'extraire de cratères à forme humaine...



DEFENSE CONTRE ATTAQUES PHYSIQUES

Il vous est tout à fait possible de réduire les dégâts que vous subissez ou de les annuler totalement! La première chose à noter est que **vous réduisez la quantité de dégâts que vous subissez de votre valeur de Ténacité+Défense+Palier²**.

Cela signifie que si vous subissez des dégâts d'une attaque qui ne dépassent même pas votre **TE+DE+PA²**, vous ne subissez aucun dommage! Vous avez également des réactions que vous pouvez utiliser afin de réduire les dommages. Esquiver une attaque (**AG+Evasion**) permettra à votre personnage d'esquiver complètement une attaque tandis que parer une attaque (**FO+Parade**) vous permettra de dévier complètement une attaque. Cependant, vous n'avez qu'une seule réaction par tour, alors utilisez-la judicieusement!

En plus de ces actions, un personnage peut également tenter de **Bloquer** une attaque. En une Action Complète, vous pouvez effectuer un test de **Blocage**, et les succès obtenus sont **multipliés à TE+DE**, puis ce total est déduit des dommages subis. Lorsque vous vous défendez contre plusieurs attaques, faites des tests comme vous le feriez normalement. Puisque chaque succès obtenu annule un succès que votre adversaire a obtenu, cela peut très bien signifier que vous annulez carrément plusieurs coups. Si votre adversaire obtient six succès pour vous frapper trois fois et vous obtenez quatre succès à l'Esquive, cela signifie que deux coups de poing vous manquent, car les succès sont répartis uniformément entre les actions.

FATIGUE

Pour chaque 10 points de dégâts subis par votre personnage, il subit un point de **Fatigue**. La fatigue est une représentation du bilan physique et mental que le combat constant et les dégâts génèrent. Il en résulte un temps de réaction plus lent, une lenteur de pensée et un épuisement général. Ceci est représenté dans le jeu par **retirer un dé de toutes les réserves d'un personnage pour chaque niveau de fatigue dont il souffre**. Dans le cas où votre personnage est incapable d'attaquer ou de défendre en raison de la

fatigue qu'il a, alors ce caractère est rendu inconscient, et peut ne pas reprendre conscience avant d'avoir perdu sa fatigue.

La fatigue peut être éliminée en se reposant, en étant guéri ou en mangeant un **senzu** (haricot magique).

DOMMAGES

Vous pouvez vous attendre à être touché par des attaques cauchemardesques. Si une attaque inflige plus de dégâts que votre Blocage, et si vous ne parvenez pas à l'éviter ou à la parer, vous n'avez pas d'autre choix que de la prendre sur le menton.

En plus de subir de la fatigue, d'autres mauvaises choses peuvent vous arriver. Lorsqu'une attaque réduit votre santé à 0, votre personnage prend automatiquement un niveau de fatigue. Pour chaque dégât supplémentaire au-delà de 0 PV que subit votre personnage, il subit un nouveau niveau de fatigue. Si votre personnage atteint un nombre total de Fatigue négatif égal à la moitié de sa santé totale (PV), il meurt et doit **brûler un point de Destin pour survivre**.

EFFROI

Lorsqu'un ennemi se transforme, choisit de charger ou Kiou effectue un autre exploit incroyable, cela peut laisser les autres personnages sous le choc ou paralysés de peur. C'est ce qu'on appelle l'Effroi. Un joueur ou un personnage peut choisir d'entrer dans un état de respect en réponse ou en préparation des actions d'un autre personnage à la discrétion du MJ. En effroi, un personnage ne peut pas attaquer ou agir sur le personnage effectuant l'action qui le laisse stupéfait. Il peut continuer à effectuer des actions simples telles que l'utilisation d'objets et d'équipements ou la réalisation d'actions gratuites.

Un personnage stupéfait guérit une Fatigue par tour que dure l'effroi et une santé égale au double de ce temps.

L'Initiative doit également être **recalculée!** Pour résister à l'Effroi, il faut dépenser une **Volonté** et faire des tests opposés de **PERSONNALITE**.

TENSION

Certaines situations sont évidemment plus importantes que d'autres. Certains combats sont plus difficiles et beaucoup plus graves. Il y a une différence marquée dans le ton entre, disons, le combat de Vegeta avec Cui ou Dodoria et son combat avec Freezer. Pour mesurer cette différence, le MJ dispose d'un outil appelé

Tension.

La Tension est une mesure de la concentration de tous les combattants au combat et de leur volonté de gagner. Plus la Tension monte en combat, plus des attaques et transformations Ki plus puissantes peuvent être utilisées. Nous vous recommandons d'utiliser un D10, D20 ou D100 comme marqueur pour mesurer cette valeur tout au long de la rencontre.

Au début de chaque combat, le MJ doit placer la tension à une valeur thématique appropriée. Débutant à 1, la tension est représentative d'une séance d'entraînement ou d'un combat amical ou d'un combat contre un ennemi qui ne présente aucune menace réaliste (par exemple: Trunks vs les minion de Freezer). Pour les batailles de grands boss ou les luttes culminantes, n'hésitez pas à augmenter la tension comme bon vous semble. Un combat comme les Z-Fighters contre Broly ou contre le Freezer ressuscité commencerait à une tension beaucoup plus élevée en raison de l'immédiateté des enjeux.

Pour chaque round de combat qui passe, augmentez la tension de 1.

Au lieu d'attendre que la tension augmente, les joueurs peuvent également agir pour la manipuler! Chaque fois que l'un des événements suivants se produit, la tension augmente ou diminue de la quantité spécifiée:

Si une seule attaque inflige 10 dégâts ou plus, la tension est augmentée de 1.

Si un personnage effectue une action qui le rend incapable de réagir ou de se défendre, la tension est augmentée de 1.

Si un combattant se transforme vers un niveau de puissance supérieur, augmentez la tension du nombre de niveaux augmentés.

Si un personnage joueur voit ses PV réduits à 0 ou moins, augmentez la tension de 5.

Si un personnage joueur s'engage dans un duel ou un combat de Ki, augmentez la tension de 3.

Si un personnage dépense un point de destin, augmentez la tension de 3.

Si un personnage brûle un point de destin, augmentez la tension de 5.

De plus, le MJ peut manipuler la tension comme bon lui semble. Si les joueurs plaisantent sur la qualité d'un ennemi, ils peuvent réduire la tension d'un montant substantiel. Si le boss de fin de partie lance une énorme attaque qui pourrait détruire la planète, il peut augmenter la tension à 100. Tout dépend de ce que le MJ estime que les joueurs devraient avoir accès en combat à ce moment-là. La tension elle-même permet aux joueurs d'accéder à des attaques et des transformations plus fortes à un rythme qui permet aux batailles culminantes d'être intensifiées.

Il convient de noter que si la tension descend en quelque sorte à un niveau inférieur à celui nécessaire pour utiliser une transformation qu'un personnage utilise actuellement ou une attaque Ki qu'ils chargent actuellement, alors il maintient ces transformations et attaques pour leur durée standard.

EN COLLISSES

Comme vous l'avez probablement remarqué dans cette version du jeu, certaines transformations ont un nombre de tension requis. Cela signifie que cette transformation ne peut pas être utilisée sans décision du MJ tant que la tension de combat n'a pas atteint ce niveau. Il en va de même avec les modificateurs de tension minimale pour les attaques Ki. Théoriquement parlant, plus la transformation ou l'attaque est forte, plus la tension sera nécessaire pour utiliser cette attaque.

Cela se fait dans le vain espoir d'empêcher le munchkining dans un système d'achat de points. Le Grand Dragon nous en préserve!

ENVIRONNEMENT & DEPLACEMENTS

Dans DBH, on ne considère pas les déplacements sur des mètres, des yards ou autre système de mesure classique. Mais on parle d'Unités de distance. Qui peuvent représenter des pas, des mètres, des dalles sur le sol du tournoi des arts martiaux, des bonds gigantesques, des distances

parcourues en volant, etc.

DOMMAGES DES CHUTES

Les personnages avec un rang dans la compétence **Vol** peuvent arrêter ou reprendre leur vol en une action de mouvement. Les personnages peuvent se déplacer dans les airs à la vitesse indiquée de 20 unités par rang.

Ils peuvent transporter des charges jusqu'à un montant autorisé par leur score de Force.

En cas de chute, ils tomberont en toute sécurité sur une distance égale au nombre de rang en Vol puis subiront cinq points de dégâts pour unité de distance de chute au-delà.

NAGE ET NOYADE

Les personnages nagent à une vitesse égale $(FO + TE)/2$ Unités de distance par round pendant TE rounds, puis diminuent cette vitesse de une unité par round, jusqu'à ce qu'ils soient épuisés et encaissent une Fatigue.

Dans le cas où ils seraient dans l'incapacité de respirer normalement (s'ils ont besoin de respirer, au contraire des Arcosians par exemple), ils commencent à s'asphyxier au bout de TEx2 rounds s'ils sont immobiles, et de TE rounds s'ils bougent, combattent ou doivent consommer leur oxygène plus rapidement. Ils encaissent alors 10xPalier (le leur!) PV par round et une Fatigue par round, sans que la TE ou la Défense puisse annuler les dommages.

DU VISUEL EN COULISSES : Lorsque les points de vie d'un personnage atteignent les trois quarts ou moins, un filet de sang apparaît sur son visage. Une fois qu'un personnage a atteint la moitié de ses points de vie ou moins, il est blessé. Une fois ses points de vie réduits à un quart ou moins, il est traumatisé.

DEGATS DU FEU

UN Feu va avoir une Magnitude, qui indique à la fois la taille du feu ou du phénomène calorifique, et l'intensité de l'énergie qu'il dégage. Et donc par conséquent les dommages qu'il inflige.

Comme pour les Techniques KI, cette magnitude va de 1 (une allumette) à 10 (de la Lave en fusion). on peut imaginer que des phénomènes cosmiques tels qu'une étoile puissent avoir des magnitudes plus grandes, mais cela reste rare d'utilisation.

Un personnage soumis au dommages du feu reçoit chaque round d'exposition au phénomène des dégâts calculés ainsi :

Magnitude(+1/rd)*4

De plus le Feu ne s'éteint tout seul que s'il manque d'oxygène à brûler (ou bien si on se trouve dans l'espace derrière un réacteur de fusée). Ce qui veut dire que même après s'être éloigné de la source de chaleur, un personnage continue d'encaisser des dommages pendant un temps égal à la moitié du temps en rounds, où il a été exposé.

Dégâts d'extinction : Magnitude (-2/rd)*4

EBOULEMENTS ET DOMMAGES DES OBJETS

Les objets ont un poids, et la masse de ces objets aidée par la gravité peut causer d'énormes dommages. Pour symboliser ceci, chaque objet a une MASSE, qui vient s'ajouter aux dommages infligés à la Force d'un personnage s'il le projette, ou simplement qui cause des dommages si l'objet tombe de lui même.

SOINS

Au cours de la bataille, les personnages subissent des dommages causés par les attaques et perdent des points de vie.

La guérison de ces points prend du temps et nécessite même des soins médicaux. La guérison ne peut avoir lieu qu'en dehors du combat, sauf indication contraire.

La guérison d'une cible peut prendre deux formes, de la capacité spéciale magique à la médecine moderne. Les personnages peuvent même être soignés après avoir atteint zéro point de vie s'ils sont encore en vie.

Les personnages en combat peuvent également tenter d'abandonner le combat pour aider un coéquipier tombé au combat; rappelez-vous cependant que tout le monde sur le champ de bataille est soumis à des attaques.

Les personnages qui abandonnent le combat pour aider un coéquipier peuvent réintégrer le combat simplement en obtenant un nouveau score d'initiative et en patientant un seul round; **les personnages ne peuvent pas abuser de cette règle à leur avantage pour gagner une meilleure position dans l'ordre d'initiative.**

Lors de la guérison des dégâts, les personnages guérissent naturellement cinq points de dégâts toutes les huit heures ou environ un quart de la journée.

Parfois, le personnage recevra une blessure mutilante ou handicapante qu'il ne peut pas récupérer naturellement et devra chercher une assistance médicale, magique ou thérapeutique

COUP DEVASTATEUR

Parfois, les ennemis frappent un personnage avec un coup fatal. Tous les personnages ont un seuil de Blessure dévastatrice égal aux 3/4 de leur points de Vie.

Si à un moment donné un ennemi, en une seule attaque, inflige suffisamment de dégâts à un personnage et dépasse ce seuil, il a porté un coup dévastateur.

L'attaquant lancera un dé sur le tableau des dégâts dévastateurs ci-dessous.

1 OU 10	Frappe mutilante - La cible est broyée avec une telle force que vous provoquez un traumatisme externe ou interne. Voir le tableau Mutilation à la page suivante.
2 OU 9	Frappe puissante - La cible est touchée au torse ou à la tête. Les personnages lancent un d10; Sur huit ou moins le torse est touché sinon c'est la tête. Au Torse, les cibles subissent deux points de dégâts directement à leurs points de vie à chaque round jusqu'à ce qu'ils soient guéris ou traités. Ils sont Etourdis . A la Tête, les cibles subissent quatre points de dégâts directement à leurs points de vie à chaque round jusqu'à ce qu'ils soient guéris ou traités. Ils échouent automatiquement à tous les tests impliquant le Discernement et sont maintenant sous les effets de Sourd jusqu'à la fin de leur prochain tour.
3, 4, 7 OU 8	Blessure grave - Vous frappez la cible dans une zone vulnérable et ils subissent des blessures aux bras ou aux jambes. Les personnages lancent un d10; sur six ou moins il s'agit des jambes et plus correspond aux bras. Aux Jambes, les personnages divisent par deux leur vitesse de déplacement (même en vol) et réduisent leur initiative de 1d10. De plus, les personnages perdent 3 dés à leurs actions de combat. Aux bras, les personnages réduisent leur Défense et Leur Assaut de 1et subissent 2 dés de malus à leur actions (minimum un). De plus, leurs attaques de Projection Ki est réduite de 4 dés (minimum un)
5 OU 6	Superficiel - La cible a réussi à transformer le coup en dégâts superficiels et souffre d'effets néfastes supplémentaires qui lui inflige 1 dé de malus jusqu'à guérison.

MUTILATION

Si vous infligez un coup mutilant, lancez un seul dé et regardez les résultats ci-dessous.

Les personnages ne peuvent pas se remettre des effets ces résultats sans un traitement médical ou une assistance appropriés. De plus, les personnages sous les effets d'une attaque mutilante ne peuvent plus gagner de modificateurs d'attaque et d'avantages de combat.

1, 2, OU 3	Bras - Un coup puissant sur le bras de la cible l'empêche désormais de faire plus qu'une action standard ou de mouvement par Tour. Il ne peut plus effectuer les deux l'une après l'autre mais peut toujours effectuer des actions complètes. Il divise son Assaut par 2.
4, 5, 6 OU 7	Jambes - La frappe a infligé de graves dommages à une jambe de la cible qui ne peut plus marcher et réduit sa vitesse et son initiative à un! (même en vol)
8 OU 9	Torse - Le personnage reçoit une blessure interne et le coup peut entraîner la mort. Son Initiative est divisée par 3, et il perd 3 dés à toutes ses actions. Son Assaut ET sa Défense sont divisés par 3.
10	Tête - Ce type de frappe mutilante pourrait tuer une cible. La cible ne peut effectuer qu'une action Standard ou de Mouvement par Tour avec 5 dés de malus! Les Attributs secondaires sont réduits à zéro jusqu'à guérison. La cible est de plus Étourdie .





COMBAT DE MASSE

Quelle armée maléfique, quel empire galactique ou quelle force d'invasion est complète sans quelques (centaines) de gros bras pour que les joueurs se sentent bien et en sécurité avant que les gros méchants ne viennent leur rabattre le caquet? Eh bien, ces gars sont vos mooks standard, la viande sans visage qui n'attend que d'être attendrie par quelques coups de poings. Peu importe le nombre de personnes mises à terre, il semble qu'il n'y en ait deux de plus derrière et dix de plus derrière eux. Ils ne peuvent pas déballer beaucoup de punch, seuls ou acculés, mais ils semblent toujours y en avoir juste assez pour constituer une menace. Seuls, ils n'ont peut-être aucune chance contre un vrai guerrier, mais ensemble, ils pourraient en écraser un sous le poids des chiffres ou avec une puissance de feu suffisante.

FOULE

Les Mooks attaquent en grands groupes appelés Foule. Chaque Foule doit être traitée comme un ennemi individuel avec ses propres attributs individuels. Une seule masse d'ennemis n'a pas à constituer une seule Foule et peut être divisée en autant de Foule que le MJ le juge nécessaire. Contrairement aux personnages joueurs ou aux ennemis réguliers, une Foule n'a pas d'attributs ou de compétences réguliers. Au lieu de

cela, ces valeurs sont dérivées de la détermination d'une foule.

DETERMINATION

Une Foule peut aller de quelques-uns à quelques centaines. Le nombre abstrait d'ennemis qui constituent une foule et leur force globale se reflète dans sa détermination. Cela représente le pouvoir qu'une Foule possède. Ce n'est pas nécessairement une mesure exacte et une valeur de 1 point ne doit pas nécessairement correspondre à un ennemi.

Quelques centaines d'habitants sous-armés et jamais entraînés pourraient constituer une foule de la même détermination que quelques dizaines de guerriers d'élite bien préparés et hautement éprouvés. Ils peuvent partager la même valeur abstraite, mais offrent des scénarios narratifs très différents.

La Détermination d'une Foule ne peut pas dépasser 50. Pour chaque dix points de Détermination qu'une Foule possède, ajouter deux dés à sa réserve pour déterminer le résultat d'une action ou d'une attaque. Lorsque vous effectuez une action ou un test, le nombre de succès est ajouté au multiple de 10 formant la détermination de la foule en lieu et place de tout attribut, si nécessaire.

Une Foule doit lancer au moins un dé. Le MJ détermine quand et ce qu'une Foule peut tester. Bien qu'une Foule ne puisse pas avoir d'attribut de PERSONNALITE, le MJ peut décider qu'il peut utiliser Intimidation pour terroriser les locaux et lancer la réserve de dés en conséquence. Une Foule encourt toutes les pénalités normales pour plusieurs actions.

PAR EXEMPLE

Le roi démon Vuvuz lance une contre-attaque vicieuse contre la foule de guerriers qui tentent de le vaincre. Il décide de capitaliser sur sa vitesse afin de vaincre autant d'adversaires que possible et choisit de mener trois actions d'attaque différentes. La combinaison de son attribut de force et de sa compétence en arts martiaux lui donne un pool de huit dés. Il soustrait deux dés pour les deux actions supplémentaires, ce qui lui donne un total de six dés à lancer. Vuvuz obtient 2, 5, 9, 1, 6 et 8. Soit trois succès et un échec, ce qui lui donne un total de deux coups sûrs. Vuvuz se déchaîne avec une série de coups de poing et de coups de pied rapides, envoyant plusieurs de ses adversaires au sol et abaissant la détermination totale de la foule de deux.

DUEL

Peu de choses sont plus haletantes qu'un duel de regards aux yeux d'acier entre deux pouvoirs titanesques attendant de s'affronter. Ajoutez quelques arcs de foudre errants, un petit vent dramatique pour créer l'ambiance, dix tonnes de terre en lévitation et une partition impressionnante de Bruce Falconer, et vous avez certains des moments les plus mémorables qui ont fait votre enfance. Donc, vous vous demandez probablement comment ce genre de prélude épique à un choc mondial secoué se joue dans le jeu, non? C'est assez simple, en fait, alors décomposons-le petit à petit.

Il y a trois parties principales dans un duel DBZ classique et le tout se déroule sur trois tours, mais ne vous inquiétez pas, personne n'interrompt jamais ce genre de chose. Toutes les étapes se déroulent à l'initiative la plus élevée des participants et chaque étape compte comme l'action des deux participants pour ce tour.

EVALUATION

C'est le pari d'ouverture d'un Duel. Le regard fixe constitue le premier tour complet du duel. Pour entrer dans la phase Evaluation, un joueur doit désigner un ennemi à portée visuelle puis dépenser un Point de Destin pour commencer le Duel. Cependant, la cible peut dépenser un point de destin pour éviter le duel. Pendant cette étape, les deux guerriers s'évaluent tranquillement, recherchant toutes les forces évidentes ou les faiblesses à exploiter, tout en cachant ces mêmes choses à leur adversaire.

De fait, les deux participants lancent un test de Perception opposé. Le gagnant obtient des informations sur son adversaire en fonction de la différence dans le nombre de succès obtenus. En d'autres termes, le nombre de succès finaux sur ceux obtenus par leur adversaire jusqu'à maximum de cinq. Ils peuvent apprendre les informations suivantes:

SUCCÈS	EFFET
1	L'attribut le plus élevé de l'adversaire.
2	La compétence la plus élevée de l'adversaire.
3	Une Âme-Z possédée par l'adversaire.
4	La santé restante de l'adversaire.
5	Volonté restante de l'adversaire.

PREPARATION

Pendant la phase de préparation, les deux participants doivent dépenser de la volonté pour générer une réserve de dés. Pour chaque Volonté qu'un participant dépense, il gagne un dé à lancer. Une fois que les deux participants ont assemblé une réserve de dés, ils lancent un test opposé, le gagnant obtenant le plus de succès. Si les deux participants obtiennent le même nombre de succès, même si ce nombre est nul, alors ils effectuent un Double-Impact simultané.

FRAPPE

C'est le troisième et dernier tour du Duel, et c'est là que tout se met en place. Le vainqueur de la phase de préparation porte un coup puissant contre lequel le perdant est impuissant à se défendre. L'attaquant lance une seule attaque de mêlée standard en utilisant Force + Arts martiaux. La frappe touche automatiquement et le défenseur ne peut ni bloquer, ni esquiver ni parer pour éviter les dégâts. De plus, l'attaque ignore toute armure que le défenseur peut porter, cependant, il encaissera toujours un montant de dégâts égal réduit par sa TE + DE. Sinon, les dommages sont normalement infligés.

Si la phase de préparation a abouti à une égalité, les deux participants frappent simultanément, ce qui donne un Double-Impact stupéfiant. Dans ce cas, les deux participants effectuent une seule attaque de mêlée d'attaque standard. La frappe suit les mêmes règles que ci-dessus. Ils frappent automatiquement et aucun ne peut se défendre. De plus, toute armure que l'un ou l'autre des participants peut porter est ignorée, cependant, ils absorberont toujours un montant de dégâts égal à leur Ténacité. Sinon, les dommages sont normalement infligés.

INTERRUPTION

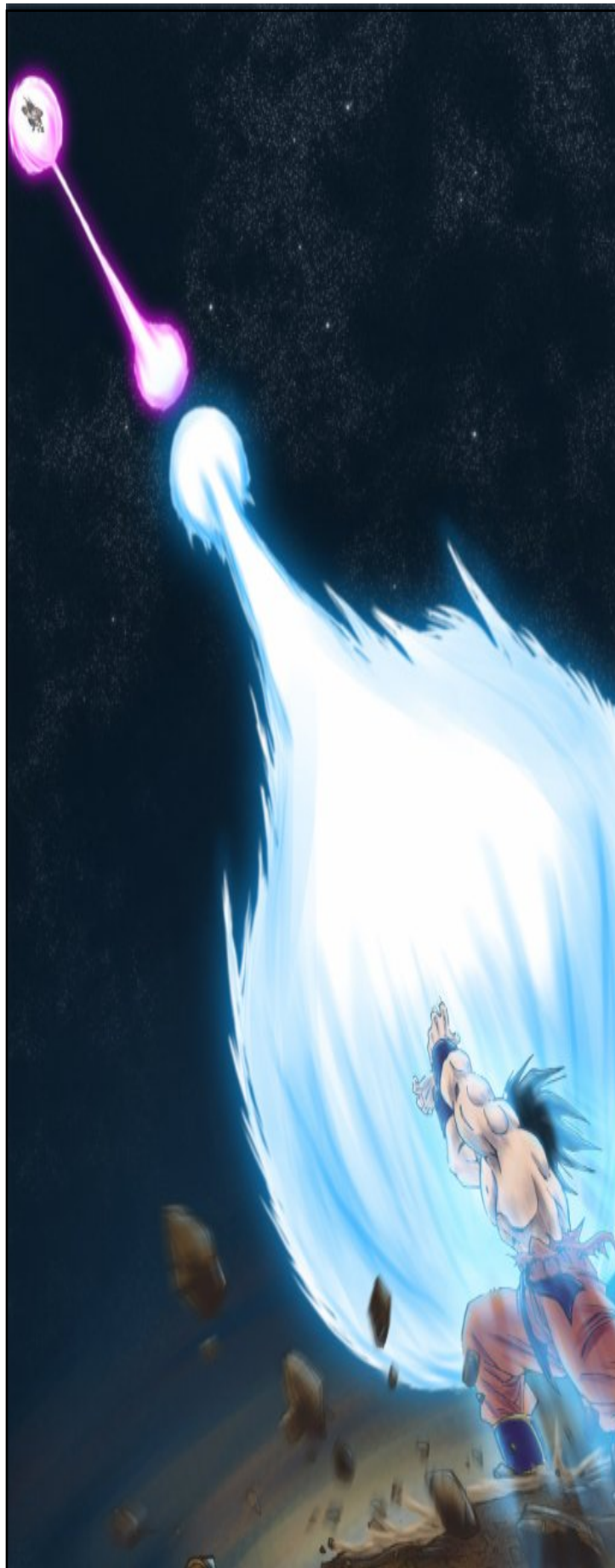
Si, pour une raison quelconque, le Duel ne peut pas être accompli normalement, alors les deux participants reviennent à l'action de combat normale.

DUEL DE FAISCEAUX

Une lutte contre le faisceau est une situation qui se produit lorsque deux attaques de type ki à faisceau ou à boule entrent en collision. Ces conflits peuvent être bouleversants, ne laissant rien d'autre qu'une ruine fumante dans le sillage du vainqueur.

INITIER UN DUEL DE FAISCEAUX

Afin de commencer une lutte de faisceaux, chaque participant peut soit accepter de retenir ses attaques et de les relâcher simultanément, soit de préparer une attaque Ki avec l'intention de la relâcher lorsque son adversaire relâche la sienne. Lorsque les attaques sont libérées, le processus commence.



OBSERVATION

En préparation de leurs attaques, les combattants analysent soigneusement leurs formes et la nature de leur ki afin de trouver des faiblesses exploitables, un peu comme dans la phase de regard fixe d'un duel. À ce stade, les participants font un test Sentir Ki opposé. Le gagnant obtient des informations sur son adversaire en fonction de la différence du nombre de succès obtenus jusqu'à un maximum de cinq succès.

SUCCÈS	EFFET
1	Valeur Ki + Projection Ki de l'adversaire.
2	La Magnitude de l'attaque de l'adversaire.
3	La taille de l'attaque de l'adversaire.
4	La réserve de Ki restant de l'adversaire.
5	Volonté restante de l'adversaire.

CHARGEMENT

Une fois que chaque joueur a fini d'observer son adversaire, il doit dépenser son Ki restant pour constituer une réserve de dés. Pour chaque 5 Ki qu'un participant utilise, il gagne un dé supplémentaire. Si la Magnitude de l'attaque d'un participant dépasse celle de l'autre, ajoutez un dé à la réserve par degré de différence. Si la taille d'une attaque dépasse la taille de l'autre, ajoutez deux dés par degré de différence.

Une fois que chaque participant a fini de construire sa réserve, il effectue un seul test opposé pour lancer ses attaques. Dans le cas où un participant a plus de succès que l'autre, ils sont sur la fin de la lutte. Si un participant obtient le double ou plus des succès de l'autre, alors son adversaire est instantanément dépassé et reçoit les dégâts des deux attaques. Si les participants ont un nombre égal de succès, ils sont alors dans l'impasse.

IMPACT

Dans le cas où l'un des participants n'a pas au moins le double des succès de l'autre, cette phase est engagée. Chaque participant doit constituer une nouvelle réserve de dés en utilisant sa Volonté restante. Ils font ensuite un autre test opposé. Si les succès nets du défenseur n'atteignent pas ou ne dépassent pas le montant dont ils ont été dépassés lors de l'attaque initiale, il est dépassé et subit les dégâts de l'attaque de leur adversaire et la moitié des dégâts de la sienne. S'il est capable d'atteindre le seuil précédent, il reçoit les dégâts de l'attaque de son adversaire, mais pas les siens-propres. En cas d'échec aux deux tests, le défenseur subit les dégâts des deux attaques.

Si le défenseur est capable de doubler les succès de son adversaire ou de doubler les degrés d'échec du test initial, le «conflit est réinitialisé» pour ainsi dire.

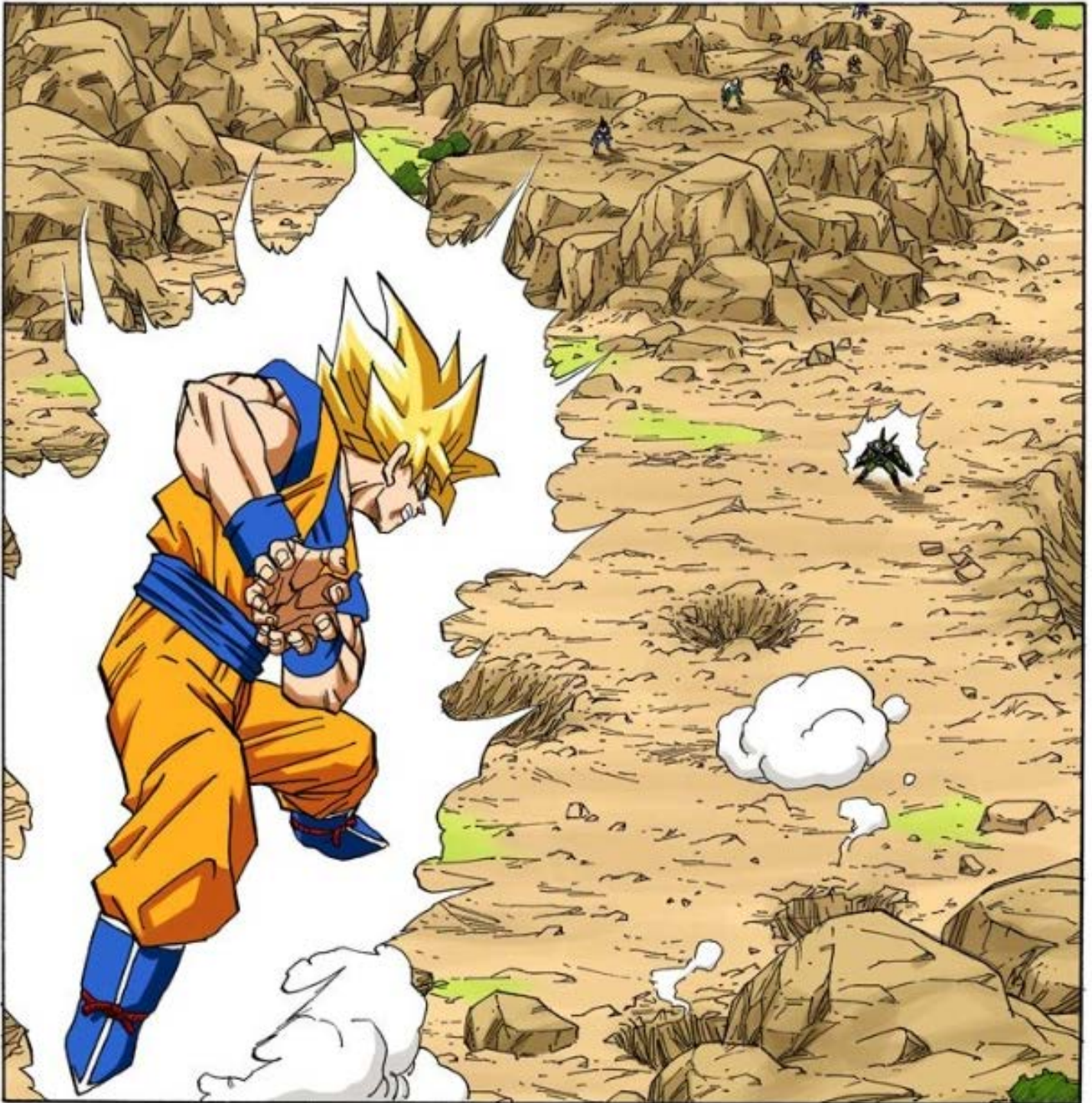
Chaque joueur reçoit ses Points de Volonté et son Ki complet. Ils font ensuite un test final avec une grande Réserve. Pour chaque 2 Ki, ils reçoivent un dé. Pour chaque degré supérieur de Magnitude à leur adversaire, ils reçoivent un dé. Pour chaque degré supérieur de taille, ils reçoivent deux dés. En plus de cela, pour chaque Volonté qu'ils dépensent, ils obtiennent un dé supplémentaire.

Après ce test, le perdant reçoit les dégâts des deux attaques.



CHAPITRE 5

**PAR DELA LES LIMITES!! UNE
ATTAQUE POUR LES SURPASSER
TOUS!**



KI

Selon Akira Toriyama, le Ki est composé de trois éléments: Genki («Énergie»), Yūki («Courage») et Shōki («Esprit»). Ces aspects se réunissent pour former une sorte d'énergie latente ou de puissance de combat, connue sous le nom de Ki (dans l'anime), Chi (dans la traduction Viz du manga) et Energie (dans le Funimation Dub).

C'est une force d'énergie tangible présente en chaque être que les combattants les plus qualifiés sont capables de puiser grâce à un entraînement intense. Cette énergie peut ensuite être contrôlée pour former de nouvelles attaques, activer des attaques normales ou augmenter ses propres capacités latentes.

EN COULISSES

J'espère que vous êtes prêt à faire des calculs. Cette partie du jeu est vraiment la seule partie qui devient vraiment intensive en chiffres. Il est tout à fait possible de créer de nouvelles techniques Ki issues de votre imagination et de les écrire parfaitement, mais pour plus de facilité, nous avons placé une zone sur la feuille de personnage pour suivre les techniques "signature" de votre personnage, de cette façon, vous pouvez immédiatement vous y référer pour traquer combien de ki elles utilisent et quelles capacités elles ont.

Ainsi, vous pouvez y trouver le Kamehameha et parfois utiliser quelque chose comme, je ne sais pas, une boule de feu ou autre, sur un coup de tête.



SEUILS D'ENERGIE

Il existe trois seuils d'énergie: Affaibli, drainé et épuisé.

Lorsque les personnages atteignent les trois quarts de leur total de points de Ki, ils s'affaiblissent et toutes les multiplicateurs de dégâts de Ki sont réduites de un.

À la moitié des points de Ki (en fait au niveau d'énergie naturel où se trouvent les personnages au début d'un combat sans préparation), les personnages sont drainés et leurs multiplicateurs de dégâts sont réduits de deux.

Au quart des points de Ki, les personnages sont épuisés et les multiplicateurs de dégâts sont réduits de trois.

De plus, si les personnages sont épuisés, accordez un avantage de combat de +1 dé à tous les ennemis.



ATTAQUES KI

Il y a un nombre presque illimité d'attaques qu'un personnage peut faire et ensuite utiliser dans l'univers de DragonBall. Ils couvrent toute la gamme des faisceaux laser aux ondes de choc, des explosions de feu aux barrières et ainsi de suite.

CREER UNE TECHNIQUE

Créer une attaque Ki est un processus assez simple qui implique que le joueur choisisse une fondation puis y ajoute des modificateurs qui manipulent le fonctionnement de l'attaque. C'est comme aller chez un glacier. Vous verrez ce que je veux dire dans une seconde.

ETAPE UNE : FONDATION

La première étape de la création d'une attaque consiste à décider de la forme de base de l'attaque. Continuons avec la métaphore du salon de crème glacée, c'est choisir la saveur de la crème glacée où le reste des étapes choisit les garnitures. Il existe quatre types principaux d'attaques Ki: Boule, Explosion, Rayon et Frappe.

Les attaques de type **Boule** sont des attaques qui prennent la forme d'un petit orbe. Elles peuvent être esquivées, bloquées ou parées. Les **Explosions** prennent la forme d'une poussée d'énergie explosive. Elles peuvent être esquivées ou bloquées, mais pas parées. Les attaques par **Rayon** prennent la forme d'un faisceau d'énergie concentré. Ils peuvent être esquivés, bloqués ou parés mais utilisent des **Magnitudes** au lieu de la valeur d'**Eruption**. Les attaques de **Frappe** prennent la forme d'attaques de mêlée imprégnées de ki. Elles sont traitées comme des attaques de mêlée standards qui sont lancées en utilisant Force + Arts martiaux pour toucher et Succès + 3 * Ki pour les dégâts, mais peuvent recevoir des Propriétés et des Modificateurs d'attaque Ki.

ETAPE DEUX : MODIFICATEURS

L'étape suivante consiste à choisir des modificateurs qui affectent directement la qualité de l'attaque. Cela inclut l'utilisation de **Ki**, l'**Amplification des dégâts**, le temps nécessaire pour **Charger** l'attaque et la valeur d'**Eruption** de l'attaque.

ETAPE TROIS : PROPRIETES

La troisième étape du processus d'attaque consiste à choisir des propriétés qui modifient le comportement fondamental de l'attaque. Ce sont des choses comme **Tête-Chercheuse**, **Perforant**, **Assommant**, etc.

ETAPE QUATRE : CALCUL

La dernière étape de la création d'une attaque consiste à déterminer combien d'expérience il en coûte de la créer. Chaque type d'attaque, modificateur et propriété a une valeur spécifique qui indique combien coûte une attaque avec ces propriétés et modificateurs.



TYPE D'ATTAQUE KI

TYPE D'ATTAQUE	COÛT	DESCRIPTION
BOULE	x10	Se compose d'un seul orbe ki. Ils peuvent être esquivés, bloqués ou parés.
RAYON	x15	Une vague de ki qui est tirée comme un faisceau constant d'énergie. Il peut être esquivé, bloqué ou paré. Ces attaques utilisent le modificateur Magnitude plutôt qu'Eruption.
EXPLOSION	x15	Une vague de ki brut qui explose en provenant de l'utilisateur. En raison de la nature de l'attaque, elle ne peut pas être parée, mais peut être bloquée ou esquivée.
FRAPPE	x10	L'utilisateur canalise le Ki vers son membre dans le cadre d'une attaque de mêlée en utilisant FO + Arts Martiaux au lieu de Ki + Projection Ki ou Ki + Contrôle Ki.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE KI

* Ces descriptions sont abrégées. Des descriptions complètes peuvent être trouvées après ces tableaux.

AMPLIFICATION DE DOMMAGES	DESCRIPTION										
	Modifie la quantité de dégâts supplémentaires infligés par l'attaque ki.										
DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COÛT	1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1024

KI UTILISÉ	DESCRIPTION									
	Modifie la quantité de Ki de la réserve de Ki utilisée par l'attaque.									
KI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COÛT	x4	x3.5	x3	x2.5	x2	x1.5	x1	x0.75	x0.5	x0.25

VALEUR ÉRUPTION MAGNITUDE	DESCRIPTION				
	Modifie le nombre d'attaques effectuées en une seule action/Le Mult de dégâts et durée durant lesquels ils sont infligés.				
ÉRUPTION/MAGN	1	2	3	4	5
COÛT	x1	x1.5	x2	x2.5	x3

TEMPS DE CHARGE	DESCRIPTION				
	Modifie la durée pendant laquelle une attaque peut être chargée.				
CHARGE	1	2	3	4	5
COÛT	x1	x4	x6	x8	x10

TENSION MINIMUM	DESCRIPTION				
	La quantité minimale de tension nécessaire pour utiliser une attaque.				
TENSION	0	5	10	15	20
COÛT	x2	x1	x0.5	x0.35	x0.2

PERFORANT	DESCRIPTION					
	Modifie la quantité d'armure que l'attaque annule.					
PERFORANT	0	1	2	3	4	5
COÛT	x1	x2	x4	x6	x8	x10

AMPLIFICATION DE DOMMAGES

L'amplification des dégâts d'une attaque Ki augmente la quantité de dégâts :

Succès à l'attaque + (Amp + Ki)*4

KI UTILISE

Cela détermine la quantité de Ki de votre réserve de Ki utilisée par votre attaque. Si vous n'avez pas assez de Ki dans votre réserve pour atteindre le montant nécessaire, vous ne pouvez pas utiliser l'attaque. Naturellement, moins l'attaque utilise de ki, plus elle est chère.

VALEUR D'ERUPTION

Cela détermine combien de fois une seule cible peut être endommagée par cette attaque. Pour chaque succès obtenu au-delà des succès du Défenseur, cette attaque inflige des dégâts supplémentaires. Une attaque ne peut faire des dégâts qu'un nombre de fois égal à sa valeur d'éruption. En termes narratifs, si un joueur tente d'esquiver ou de parer une attaque avec une valeur d'éruption élevée, chaque succès obtenu permet de parer ou esquiver une attaque individuelle dans la rafale.

TEMPS DE CHARGE

Cette propriété détermine le nombre de rounds de combat complets pouvant être effectués afin d'augmenter les dégâts de cette attaque. Une attaque chargée peut être lancée à tout moment et peut être maintenue aussi longtemps que le joueur le souhaite, mais l'effet de la charge de l'attaque ne portera qu'à

hauteur de la valeur de charge indiquée (c'est-à-dire qu'une attaque avec 3 charges maintenues pendant 5 tours n'aura toujours que les effets de l'avoir chargée pendant 3 tours). Quand un joueur charge une attaque, il multiplie les dégâts que l'attaque fait par le nombre de tours pour lesquels l'attaque a été chargée. Une attaque qui charge pendant 2 tours inflige deux fois plus de dégâts, une attaque chargée pendant 5 tours inflige 5x dégâts.

TENSION MINIMUM

Ceci détermine quelle doit être la tension du combat en cours pour utiliser la technique.

PERFORANT

Cela détermine la quantité d'armure que l'attaque utilisée annule. Pour chaque niveau supplémentaire de Perforant, une attaque annule une armure ou une Ténacité supplémentaire lors du calcul des dégâts.



PROPRIETES DES ATTAQUES KI

AIRE D'EFFET		COÛT
		X
DESCRIPTION		
Une attaque avec cette propriété peut frapper plusieurs cibles dans un certain rayon. Il ne peut être utilisé qu'avec des attaques de type Explosion.		
Rayon	Coût	
5 M	x1.25	
25 M	x2	
50 M	x3	
100 M	x5	

BRISE ARMURE		COÛT
		x20
DESCRIPTION		
Une attaque avec cette propriété est capable de percer complètement l'armure. Dans le but de calculer les dégâts, cette attaque ignore la Ténacité et l'armure physique.		

BARRIÈRE		COÛT
		x1.5
DESCRIPTION		
Une attaque avec cette propriété doit être au moins de taille standard et n'inflige pas de dégâts. Lors d'un test de contrôle Ki + Ki réussi, il absorbe une quantité de dégâts des attaques Ki égale Succès de l'attaque + Defense + (Ki+Amplification)*5.		
Option:		
L'utilisation de la zone d'effet avec cette propriété étend ses effets à tout le monde avec son rayon. Cet effet dure un nombre de tours égal à sa valeur d'éruption obtenue.		
Pour chaque autre propriété qu'une attaque possède et qui ne cause pas de dégâts, augmentez le coût de cette qualité de 1.		
Par défaut, la Barrière est considérée comme une Boule.		

VOL	COÛT
	x1.5
DESCRIPTION	
<p>Cette technique permet tout simplement de voler en utilisant le KI. De par sa nature, le Vol est défini comme une explosion de Ki.</p> <p>L'AMP sert à calculer la vitesse de déplacement en unités de distance. L'Éruption donne le multiplicateur de vitesse qui peut être appliqué, et le Temps de Charge, le temps pendant lequel cette vitesse augmentée peut être tenue.</p> <p>De base, il est préférable de considérer que cette technique a une Tension de 0.</p> <p>Associée à la technique Hyper-Vitesse, le Vol devient spectaculaire. Sa Vitesse étant multipliée par l'AMP de l'Hyper-Vitesse.</p>	

NOM	VOL
TYPE	EXPLOSION
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	1
CHARGE	1
TAILLE	STANDARD
COÛT EN KI	1
PERFORANT	0
ÉRUPTION/MAGNITUDE	1
PROPRIÉTÉS	VOL
COÛT EN EXP	180

HYPER-VITESSE	COÛT
	x20
DESCRIPTION	
<p>Cette technique d'Explosion représente la capacité à se déplacer à des vitesses surhumaines. Chaque niveau d'amplification correspond à un Mach. De tels personnages se déplaçant plus vite que l'œil ne peut suivre, cela leur permet notamment d'utiliser la technique Rémanence.</p> <p>A partir de Mach 6, le déplacement est si rapide, que le personnage devient invisible et indétectable pour tous ceux qui ne se déplacent pas à la même vitesse, ou qui échouent à un test de Perception SD 6 +1 par Mach au-delà de 6.</p> <p>Réactions accélérées : Chaque niveau d'Hyper-Vitesse octroie de plus un succès automatique en Initiative.</p> <p>Actions multiples : En transférant de l'énergie dans leur système nerveux, de tels guerriers peuvent accomplir de multiples exploits en un battement d'œil. C'est pour cela que les personnages de DBH apparaissent et disparaissent, tout en combattant. Pour chaque dépense de Drain Ki de la technique, le combattant gagne une action Standard, ou de Mouvement. Dépenser deux fois le Drain Ki permet aussi de gagner une action Complète.</p>	

RÉMANENCE	COÛT
	x2
DESCRIPTION	
<p>Dérivée de l'Hyper-Vitesse, cette technique permet de créer une Image de soi propre à tromper l'adversaire.</p>	

HYPER-FORCE		COÛT
		x15
DESCRIPTION		
<p>Comme pour l'Hyper-Vitesse, l'énergie Ki peut être canalisée dans le corps pour accroître la force physique. Défini comme une Éruption, cette technique permet d'effectuer des exploits de Force tels que plier des barres de fer, projeter des véhicules ou soulever des montagnes. L'AMP est multiplié à la FO du personnage afin d'en déterminer les effets, puis on applique les Méga-Dommages sur les objets. Sur les personnages, l'AMP est simplement ajoutée à la FO lors du calcul des dégâts.</p>		
Force	Soulever	Tordre/Briser
5	Lion, 2 hommes	Fer
6	Moto, Ours	
7	Petite voiture	Acier
8	Elephant	
9	Petit camion	Acier renforcé
12	Tank léger	
14	Jet léger	Titane
15	Tank Lourd	
16	Wagon deTrain	Unobtainium
20	Immeuble	x2
24	Frégate	Super Unobtainium
25	Avion de ligne	
...	...	
50	Petite Montagne	Tout!

DUPLICATION		COÛT
		x20
DESCRIPTION		
<p>Cette technique permet au personnage de créer des doubles de lui-même. Ces clones combattent et agissent comme le ferait le personnage, infligeant les mêmes dommages. Cependant, aucun de ces clones, ni le personnage originel ne peuvent utiliser d'autres technique pendant l'utilisation de ce pouvoir, et ils doivent tous agir dans le même tour que le personnage originel. L'AMP indique le nombre de doubles du personnage originel.</p>		



HYPER-RÉSISTANCE

COÛT

x15

DESCRIPTION

Comme pour l'Hyper-Force, l'énergie Ki peut être canalisée dans le corps pour accroître la résistance physique. Défini comme une Éruption, cette technique permet d'effectuer des exploits de Ténacité pour encaisser des dommages physiques sous toutes leurs formes "normales" (coups, projection Ki, chutes, etc, mais pas poisons et maladies).

Sur les **personnages**, l'AMP est simplement ajoutée à la TE lors du calcul des dégâts.

Un personnage avec Hyper-Résistance peut également dépenser des points de Ki pour accroître sa résistance contre les Techniques Ki/Tech/Magique de la manière suivante :

Le personnage dépense autant de KI que le coût de la technique Ki utilisée contre lui majorée de 1 et de l'AMP de la technique.

Coût : $Ki+1 + AMP$

Donc si un Adversaire dépense 7 Ki pour utiliser une technique Ki avec une AMP de 2, le coût final est de :

$$7 + 1 + 2 = 10 \text{ KI}$$

Il Multiplie alors sa TE par son niveau dans la Technique Hyper-Résistance (AMP) lors du calcul des dégâts.

AVEUGLEMENT	COÛT
	x3
DESCRIPTION	
<p>Une telle attaque n'inflige pas de dégâts. La cible doit effectuer un test de perception SD4. S'il y réussit, elle peut dépenser une réaction pour obturer ses yeux. En cas d'échec, elle subit un nombre de fatigue temporaire égal à la moitié de l'amplification des dégâts de l'attaque pendant 1d2 rounds.</p> <p>L'aveuglement ne peut pas réduire la réserve de dés d'une cible en dessous de un et elle peut néanmoins agir normalement pendant ce temps. Un adversaire aveuglé ne peut pas subir les effets d'une deuxième attaque aveuglante et les effets de l'aveuglement ne se cumulent pas. Après 1d2 tours, la cible se remet de la perte de fatigue temporaire. Par défaut, elle est considérée comme une Boule. Pour chaque autre propriété qu'une attaque possède et qui ne cause pas de dégâts, augmentez le coût de cette qualité de 1.</p>	

EFFET CONTRÔLÉ	COÛT
	x1.5
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété permet à l'attaquant d'être complètement sélectif sur qui il affecte. L'attaquant peut choisir d'attaquer des cibles spécifiques et en omettre d'autres.</p>	

BRÛLURE	COÛT
	x1.25
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété provoque la combustion de la cible sur un coup réussi. En plus des dégâts normaux, la cible continue de subir un point de dégâts supplémentaire pendant un nombre de rounds égal au nombre de succès nets générés par l'attaque. Ces dégâts ignorent l'endurance et l'armure. La cible doit faire un test d'intelligence SD2 afin de rester calme et agir normalement, sinon elle panique pendant un tour, incapable d'effectuer aucune action.</p> <p>La cible peut dépenser une action de mouvement afin d'éteindre les flammes et mettre fin à l'effet.</p> <p>Les flammes, si elles ne sont pas éteintes, durent un nombre de tours égal à la taille de l'attaque (Petite = 1, Standard = 2, etc).</p>	

DONATION	COÛT
	x1
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété ne fait pas de dégâts, mais transfère du Ki à la cible. Lors d'un test de Contrôle Ki + Ki réussi, l'utilisateur peut transférer une quantité de Ki égale au nombre de succès obtenus pendant le test.</p> <p>Le Ki donné à un personnage peut dépasser la limite de Réserve Ki. Par défaut, elle est considérée comme une Boule.</p>	

ELECTRIQUE	COÛT
	x1.25
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété électrise une cible, perclus son corps de douleur et rend ses actions difficiles. L'attaque inflige des dégâts comme une attaque Ki standard. De plus, la cible doit réussir un test de Ténacité avec un SD égal à l'attribut Ki de l'attaquant ou subir une paralysie temporaire. Cela signifie que la cible ne pourra pas agir lors de son prochain tour, durant lequel elle se rétablira automatiquement. La Volonté peut être dépensée pour annuler les effets de paralysie de toute attaque avec l'effet électrique.</p>	

EXPLOSIVE	COÛT
	X
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété peut exploser au contact de la cible. Lors du calcul des dégâts, cette attaque peut obtenir des dés bonus plus tôt que les attaques standard.</p>	
Bonus	Cost
Standard -1	x2.5
Standard -2	x5
Standard -4	x7.5

GLACANTE	COÛT
	x1.5
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété gèle la cible lorsqu'elle réussit. L'attaque inflige des dégâts comme une attaque Ki normale.</p> <p>Un personnage attaqué par une telle attaque doit effectuer un test de Ténacité avec un SD égal à l'attribut Ki de l'attaquant. Si ce test échoue, le défenseur gagne 1 Fatigue pour un nombre de tours égal au seuil par lequel il n'a pas réussi à atteindre le SD, à moins qu'il ne puisse se réchauffer. La chaleur de l'environnement est définie par le MJ, cependant, l'utilisation (ou l'attaque) de toute attaque avec la qualité de brûlure réchauffera l'utilisateur (ou la cible). De plus, si la cible passe un tour complet à charger du Ki, la chaleur résiduelle créée par l'excès d'énergie mettra également fin à l'effet.</p> <p>Enfin, si la cible génère plus d'échecs que de succès, elle est gelée pendant un nombre de tours égal à ses échecs nets et peut ne pas agir. La cible peut dépenser sa Volonté pour agir normalement.</p>	

MAINS LIBRES	COÛT
	x3
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété peut être utilisée sans faire d'effort physique - pas de canalisation du ki entre les mains ou de pose de combat stylée. Il laisse vos mains libres pour effectuer des attaques de mêlée standards, saisir, préparer des actions, esquiver et parer.</p> <p>Les règles de charge standard s'appliquent toujours.</p>	

GUÉRISON	COÛT
	x2
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété ne fait aucun dégât. Au lieu de cela, lors d'un test de Ki + Soins réussi, la quantité de dégâts qui seraient infligés est soignée. Si cette attaque a un temps de charge, au lieu de charger, cette attaque guérit progressivement du montant étalé sur un nombre de tours égal au temps de charge. (ex: si un personnage soigne 9 PV au cours de 3 tours, il soigne 3 PV par tour). Lors du calcul des PV guéris au fil du temps, arrondissez à l'inférieur.</p>	

TIR RAPIDE	COÛT
	x
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété est exécutée incroyablement rapidement. Pour chaque niveau pris dans Tir Rapide, l'attaquant monte temporairement dans l'ordre d'initiative du tour.</p>	
Niveau	Cost
1	x2
2	x3
3	x5
4	x8
5	x10

TÊTE-CHERCHEUSE	COÛT
	x2
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété a une capacité de suivi limitée. Si cette attaque échoue, l'attaquant a la possibilité de relancer son attaque avec un nombre de dés de pénalité égal à la moitié du nombre d'échecs et de non-succès qu'il a eu la dernière attaque, avec un minimum de 1.</p>	

CONTRÔLE À DISTANCE	COÛT
	x3
DESCRIPTION	
<p>Une attaque avec cette propriété est activement contrôlée par l'utilisateur. Si cette attaque échoue, l'attaquant a la possibilité de relancer son attaque. Si le défenseur tente d'esquiver l'attaque, l'attaquant peut effectuer un test de Perception et demander au défenseur de s'opposer à ce test plutôt qu'au test d'attaque initial.</p>	

SUICIDAIRE		COÛT
		X
DESCRIPTION		
<p>Une attaque avec cette propriété inflige de lourds dommages au corps de l'utilisateur lors de l'attaque portée. Pour chaque niveau de Suicidaire lors d'une attaque, l'attaquant gagne un niveau de fatigue et subit x30 le niveau de suicidaire en dégâts en ignorant la Ténacité.</p>		
Level	Coût	
1	x0.8	
2	x0.7	
3	x0.6	
4	x0.5	
5	x0.25	

ONDE DE CHOC		COÛT
		x0.5
DESCRIPTION		
<p>Une attaque avec cette propriété n'inflige pas de dégâts. L'attaquant effectue un jet d'Explosion Ki standard. La cible doit ensuite effectuer un jet d'Acrobatie opposé. Si la cible ne parvient pas à générer plus de succès nets que l'attaquant, alors elle est affectée par l'attaque. Dans ce cas, la cible ne peut effectuer qu'une action standard ou une action de mouvement lors de son prochain tour, pas les deux. Avec plus de succès nets que l'attaquant, elle peut agir normalement. Pour chaque autre propriété qu'une attaque possède, et qui ne cause pas de dégâts, augmentez le coût de cette qualité de 1.</p> <p>(Par exemple, pour une attaque qui possède à la fois Onde de Choc et Aveuglement. Le coût de Onde de Choc serait de (x1,5) plutôt que (x0,5) et le coût de Aveuglement deviendrait (x4) plutôt que (x3), ce qui signifie au total, que les deux coûteraient une combinaison (x6) sur une seule attaque.)</p>		

EN COULISSES

Je suis sûr que vous comprenez maintenant, mais ce système est extrêmement précoce et n'a pas subi beaucoup de tests de jeu. Dans un jeu où il peut coûter des centaines de points pour créer un personnage de départ décent, être capable de faire une attaque qui inflige des dégâts standard + 10 qui ignore complètement l'armure et la ténacité qui peut être tirée instantanément et coûte moins de 50 EXP est probablement mauvais et vous avez probablement raison. C'est mauvais. Mais une grande partie de cela n'a pas encore été testée.

Ce sont des chiffres préliminaires à tester juste pour voir si le système lui-même est mécaniquement solide. Une fois que nous serons sûrs que le système est à la fois viable et agréable, nous continuerons à l'étoffer et à l'équilibrer. S'il vous plaît, si vous avez des suggestions pour améliorer le système, n'hésitez pas à les adresser!

CALCULER LES COÛTS

En fait, le calcul du coût d'une attaque est assez facile, en supposant que vous avez une calculatrice à portée de main. C'est juste un peu de multiplication avec des décimales!

Tout d'abord, vous devez regarder le type d'attaque que vous avez. Nous prendrons pour cet exemple **une attaque de Rayon**. Cela vous place à un modificateur de début de **x15**

$$15 * (n)$$

Bien, vous devez ensuite regarder les modificateurs que vous avez placés sur l'attaque. Le modificateur le plus important mathématiquement est **l'Amplification de Dommages**, car cela nous donne le nombre par lequel tout le reste va être multiplié. Partons avec **Amplification de Dommages 2**, qui a un coût de **4 EXP**.

$$15 * (4)$$

Voilà. Maintenant, nous devons ajouter les modificateurs restants. Pour **Ki Utilisé, on va dire qu'il utilise 5 Ki** de la **réserve de Ki** (Coût **x2**). C'est une attaque de type Rayon, donc on ignore **l'Eruption**. Disons qu'on le **Charge** pendant **3** tours (coût **x6**). Et on applique un **0 Perforant** (coût **x1**)

L'équation de ce coût se résume à ceci:

$$15 * (4*2*6*1) = 720 \text{ EXP}$$

C'est assez solide, tout bien considéré. C'est avant d'utiliser des propriétés pour personnaliser davantage la technique.

UTILISER DES ATTAQUES KI

L'utilisation d'une attaque ou d'une technique Ki se fait de la même manière que pour les attaques physiques.

Les attaques Ki sont des actions standard à effectuer pendant le tour d'un joueur en utilisant l'un des deux tests:

(Ki + Explosion Ki)

Pour les actions offensives, telles que le tir d'une explosion ki.

(Ki + Contrôle Ki)

Pour les actions non offensives, telles que la création d'une barrière.

Les calculs des dommages sont effectués dans d'une manière identique (sauf les barrières) aux attaques physiques. Tester(**succès à l'attaque + [Ki + Dommages Amplifiés]*4**). Les explosions Ki, par type, peuvent également être esquivées, bloquées et parées en utilisant les mêmes tests que les attaques physiques.

LA RESERVE DE KI ET VOUS

Alors, maintenant que vous avez fait toutes ces mathématiques, il est important de comprendre comment ces mathématiques se retrouvent dans les autres mathématiques - à savoir les mathématiques tour par tour. La réserve Ki, comme cela a déjà été décrit, est la quantité totale de Ki dans laquelle un personnage peut puiser. La réserve Ki d'un personnage peut être calculée ainsi:

(KI + ESPRIT + PERSONNALITE)²

En jeu standard, un personnage dispose d'une Réserve Ki au repos d'environ la moitié de son Ki total. Lorsque la situation est tendue, cela augmente complètement.

Le niveau de Pouvoir effectif d'un personnage est identique à son attribut Ki. La réserve de Ki d'un personnage augmente de la valeur de son Pouvoir à la fin de chaque round de combat, ce qui garantit qu'il a toujours du ki à utiliser. Le ki total d'un personnage ne peut pas dépasser le maximum de sa réserve de ki. Tout cela est extrêmement important dans les combats basés sur le Ki, car vous devez gérer soigneusement votre réserve de ki.



ATTAQUES DE KI PREDEFINIES

Pour ceux qui ont besoin d'un peu plus de référence sur le fonctionnement des attaques de leur personnage, voici une toute petite boutique d'attaques ki prédéfinies à regarder, dans le même format qu'elles sont présentées sur la feuille de personnage.

NOM	BAKUHATSUHA	KI UTILISÉ	7
TYPE	EXPLOSION	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	2	ÉRUPTION	1
CHARGE	0	PROPRIÉTÉS	AIRE D'EFFET (25M)
EXP DÉPENSÉE	1130	EFFET CONTRÔLÉ, EXPLOSIF (-1)	
TENSION MIN.	10		

DESCRIPTION

Cette attaque, utilisée par Nappa et d'autres, est principalement utilisée pour détruire de vastes zones avec une énorme explosion. Il couvre un rayon de 25 mètres et frappe sélectivement des cibles. L'effet contrôlé, dans ce cas, est destiné à reproduire l'effet de l'attaque venant du sol plutôt que de la main de l'utilisateur, bien que le mouvement de la main soit toujours nécessaire.

NOM	BARRIÈRE	KI UTILISÉ	5
TYPE	EXPLOSION	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	0	ÉRUPTION	1
CHARGE	0	PROPRIÉTÉS	AREA OF EFFECT (5M)
EXP DÉPENSÉE	170	BARRIÈRE, EFFET CONTRÔLÉ	
TENSION MIN.	5		

NOM	BIG BANG ATTACK	KI UTILISÉ	7
TYPE	BOULE	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	5	ÉRUPTION	1
CHARGE	2	PROPRIÉTÉS	EXPLOSIF (-2)
EXP DÉPENSÉE	2000		
TENSION MIN.	10		
NOM	BLASTER SHELL	KI UTILISÉ	7
TYPE	BOULE	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	5	ÉRUPTION	1
CHARGE	1	PROPRIÉTÉS	EXPLOSIF (-1)
EXP DÉPENSÉE	500		
TENSION MIN.	10		
NOM	DEATH BEAM	KI UTILISÉ	5
TYPE	RAYON	PERFORANT	3
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	7	ÉRUPTION	0
CHARGE	0	PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE	1260		
TENSION MIN.	15		
NOM	DESTRUCTO DISK/KIENZAN	KI UTILISÉ	10
TYPE	BOULE	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	5	ÉRUPTION	0
CHARGE	2	PROPRIÉTÉS	BRISE ARMURE,
EXP DÉPENSÉE	2000	TÊTE-CHERCHEUSE	
TENSION MIN.	15		

NOM	ENERGY-DAN	KI UTILISÉ	1
TYPE	BOULE	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	0	ÉRUPTION	5
CHARGE	0	PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE	150		
TENSION MIN.	0		

DESCRIPTION

L'Energy-Dan est une technique générique de fourre-tout pour les barrages de boules d'énergie que vous voyez de temps en temps les personnages utiliser. Il n'utilise pratiquement pas de ki et n'a pas d'énormes avantages autre que sa valeur d'éruption.

NOM	FINAL FLASH	KI UTILISÉ	10
TYPE	BEAM	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	10	ÉRUPTION	0
CHARGE	5	PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE	1500		
TENSION MIN.	10		

NOM	GALLICK GUN	KI UTILISÉ	7
TYPE	RAYON	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	2	ÉRUPTION	0
CHARGE	4	PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE	960		
TENSION MIN.	5		

NOM	KAMEHAMEHA	KI UTILISÉ	7
TYPE	RAYON	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	2	ÉRUPTION	0
CHARGE	3	PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE	720		
TENSION MIN.	5		

NOM	SOLAR FLARE	KI UTILISÉ	7
TYPE	EXPLOSION	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	5	ÉRUPTION	0
CHARGE	1	PROPRIÉTÉS	AVEUGLEMENT
EXP DÉPENSÉE	720		
TENSION MIN.	5		

NOM	SPIRIT BOMB	KI UTILISÉ	10
TYPE	BOULE	PERFORANT	0
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS	10	ÉRUPTION	0
CHARGE	5	PROPRIÉTÉS	BRISE ARMURE,
EXP DÉPENSÉE	18750	EXPLOSIF (-4)	
TENSION MIN.	20		

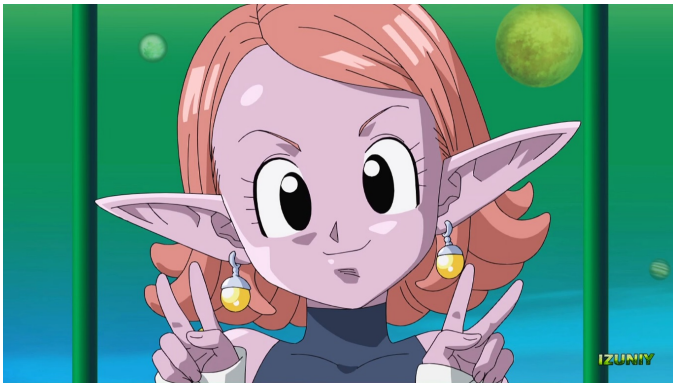
EN COULISSES

Supprimer le Brise-armure de la bombe spirituelle fait chuter le prix à 94/940 EXP!



CHAPITRE 6

"SALUT! C'EST LA CHRONOLOGIE DE DRAGON BALL HERITAGE, IL Y A DEUX MESURES STANDARD DU TEMPS. L'HEURE UNIVERSELLE EST DEFINIE COMME L'HEURE DU SIECLE SOLAIRE (SC) QUI EST STANDARDISEE DANS LA GALAXIE CONNUE. ENSUITE, VOUS AVEZ L'HEURE OFFICIELLE DU CALENDRIER DE L'AGE. UTILISE UNIQUEMENT SUR TERRE. POUR FACILITER LES CHOSES, NOUS UTILISONS LA CHRONOLOGIE DU SIECLE SOLAIRE POUR INCLURE TOUS LES MONDES, CAR CHAQUE MONDE PEUT AVOIR SON PROPRE CALENDRIER, UN UNIVERSEL ETAIT NECESSAIRE POUR ENGLOBER TOUTE LA GALAXIE CONNUE "ERE DRAGON BALL Z : S.C.0780 (UN AN APRES LA RESURRECTION DE FREEZER) ERE DRAGON BALL LEGACY: S.C.5780 (5000 ANS DANS LE FUTUR)



LIGNE TEMPORELLE

Siècle Solaire 761

- Raditz arrive

Siècle Solaire 762

- La Saga Saiyan commence.

- Siècle Solaire 762

- La saga Freezer commence.

La Saga Androïde - Le soulèvement des machines

Siècle Solaire, 7 Mai 767

- Début de la Saga Androïde

La Saga de Cell

Siècle Solaire, 767

- Début de la Saga de Cell

Siècle Solaire, 769

- Freezer est vaincu par les Guerriers-Z de la Terre après avoir été ressuscité
- L'Organisation des Planètes Marchandes se désagrège peu après en de très petites factions éparpillées.

Siècle Solaire 780

Le chaos de Babidi * Présent *

- La magie de Babidi provoque une faille temporelle qui brise les royaumes et fait que la plupart perdent presque tout leur pouvoir. Beaucoup de morts, y compris divers méchants notoires, sont ressuscité dans le chaos avant que le sorcier ne soit arrêté par les Guerriers-Z (donc sans les Saiyans !), mais cet événement provoque un décalage temporel majeur. Il s'agit de la véritable déviation de l'univers de ma création par rapport à celui de l'univers DBZ canon.
- L'Organisation des Planètes Marchandes ravivée par le retour de ses guerriers revenus d'entre les morts et le règne de nombreux seigneurs de guerre différents, les règles du jeu étant modifiées par le drain des niveaux de puissance.
- La première mise en mouvement des vestiges de l'armée Saiyan commence en tant que groupe de Saiyans comprenant Raditz et Nappa, avec pour plan que le Corps des Concasseurs de Vegeta fasse revivre l'armée Saiyan.

ERE GLACIAIRE

Siècle Solaire 988

La grande ère glaciaire de la Terre commence

- Les scientifiques de la Terre ont commencé à remarquer un changement climatique majeur alors que le climat mondial commençait à devenir froid avec des hivers plus longs et plus rigoureux. Ceci est dû à l'utilisation des Boules du Dragon un siècle plus tôt suite au grand tournoi avec Buu. La grande ère glaciaire de la Terre commence!



Siècle Solaire, 1070

Kladis Tep contre le commodore Tobasco

-Le dernier dominion de Freezer est détruit par un pirate spatial Maykan nommé commodore Tobasco, qui tue le faible chef de clan Arcosian Frigor ainsi que le véritable souverain extraterrestre Kladis Tep qui protégeait Frigor en tant que chef d'état major.

-La bataille entre Kladis Tep et le commodore Tobasco serait considérée comme l'une des batailles les plus célèbres depuis Goku contre Freezer dans les archives galactiques.

-Cela marque le début de l'ère des pirates spatiaux qui ne durera que 70 ans environ.

Siècle Solaire, 1095

Point de rupture de la Terre

- Le gouvernement de la Terre de l'époque s'effondre alors que les militaires et les milices restantes sont contraints de maintenir l'ordre dans les bastions civils, les ressources de première nécessité devenant de plus en plus rares.

- L'ère glaciaire revendique de nombreuses villes de l'extrême nord et du sud de la Terre, la plus grande part de la population décroissante se déplaçant vers les terres plus chaudes de l'équateur, les plus riches quittent la Terre en prenant complètement leurs richesses dans les petites colonies spatiales éloignées de la grande ère spatiale de Terre de jadis.

Siècle Solaire, 1120

Gouvernement de la Légion terrestre Condor

- Divers groupes dissidents de l'armée et des milices locales se regroupent pour ramener un semblant d'ordre sous la légion Condor. La liberté est sacrifiée au nom de la survie, et toutes les zones indépendantes restantes sont impitoyablement reprises par la Légion Condor dans des guerres innombrables.

- La Légion Condor domine la Terre sous une forme ou une autre pour le reste de l'ère et entre dans l'ère de l'Héritage.

-La Légion Condor perdrait le peu de contrôle qu'elle avait sur les colonies de l'ère spatiale de la Terre car elles résistaient aux demandes de ressources et à sa gouvernance tyrannique basée sur la survie sur Terre. Avec le plein effet de l'ère glaciaire, la Légion Condor ne pouvait pas faire grand-chose pour les arrêter.

Siècle Solaire, 2500

L'ère Z se termine officiellement

- Ce fut l'apogée de la grande ère glaciaire de la Terre qui est la fin de l'ère Z et le début de l'ère de l'héritage. Ceci parce que de nombreux événements ont marqué le temps par des changements majeurs qui distinguent les deux ères. L'âge glaciaire de la Terre est moyeu central pratique pour marquer la limite entre les âges.

L'HERITAGE

Siècle Solaire, 2 500

Le Seigneur de Guerre Saiyan Daikon Jin fonde la planète Daikon.

- Les descendants des Saiyan et les mythiques seigneurs de guerre et rois qui ont suivi s'installent finalement sur la planète Daikon, et c'est le début de l'empire Saiyan Daikonian.

- Le seigneur de guerre Daikon Jin se déclare roi des Saiyans de Daikon et établit la première dynastie Saiyan, la dynastie Jin.

(Seigneur de guerre Daikon Jin au centre)



Siècle Solaire, 2689

Le Code des Guerriers Daikon est établi.

- Le roi Daikon Jin III a créé le Code des Guerriers Daikon. Ceci en prenant le meilleur de l'ancien code de guerrier qu'il connaissait en tant qu'élite Saiyan, et qui s'est transmis de génération en génération. Suite aux nombreux problèmes auxquels le naissant Empire Saiyan avait été confronté lors de la guerre civile alors que le roi Daikon tentait de créer un véritable empire impérial Saiyan, et qui impliquait moins de gloire personnelle de guerrier et davantage de combat sous la bannière de l'Empire Saiyan. Ce code est généralement suivi par les guerriers fidèles à l'Empire impérial Saiyan depuis ce jour.

Siècle Solaire, 2720

Le Code des Guerriers Hakusai est établi.

- Un rebelle Saiyan surgit peu de temps, en contestant Daikon, appréciant davantage les anciennes méthodes et décrivant le nouveau code de guerrier Daikon en ces termes: "stupide et déshonorant". Il a alors défendu les anciennes traditions qui deviendront le code de guerrier Hakusai. Ce qui met en avant le guerrier individuel et la gloire personnelle primant sur tout, à l'instar des Saiyans de la planète Vegeta. S'adressant aux esprits libres épris des voies anciennes, et qui pensent que le seul intérêt qu'un guerrier Saiyan devrait servir est le sien. Cette école est cependant très populaire sur les mondes frontaliers de l'empire Saiyan et au-delà du contrôle impérial Saiyan.

Tout ce qui est arrivé au guerrier Saiyan nommé Hakusai est incertain, il a été traqué par l'armée impériale Saiyan, mais il serait parti avec certains de ses disciples pour trouver la gloire hors du contrôle de l'État, comme un véritable guerrier individualiste de l'ancien école.

LE DEGEL

Siècle solaire 3105

Le grand dégel de la Terre de l'Héritage commence.

- Enfin, le climat de la Terre de l'Héritage commence à se réchauffer et à revenir à la normale.



(Princesse Archoca Jin)

Siècle Solaire, 3156

Le cratère d'Archoca est formé.

- Un roi enragé, Raydon Jin, de la dynastie Jin originale a fait exploser la lune de la planète Daikon, après que sa fille eu été piétinée par des singes Saiyan Oozaru devenus hors de contrôle au 32ème siècle solaire.

Le cratère est nommé cratère d'Archoca, du nom de la fille du roi qui a fait exploser la lune de Daikon. Visiblement, et malgré cela, la fille du roi eu le dernier mot dans cette histoire, suite à la formation du cratère et son histoire est une épopée racontée maintes et maintes fois dans le mythe Saiyan Daikon comme l'un des plus tragiques et célèbres de leur histoire.

Siècle solaire 5 650

La guerre d'hiver commence.

- La grande période glaciaire commençait à s'achever. Le gouvernement de la légion Condor commence à perdre du pouvoir alors que certains citoyens des États de la ville exigent plus de liberté comme leurs ancêtres de la Terre de l'ère Z, avant la Grande Période Glaciaire.

- La Légion Condor, stationnée dans sa capitale dominante, West City, s'est rapidement retrouvée au milieu d'une révolution. Les cités-États de Lagoon, d'Épire (ville fédérale) et de nombreuses colonies mineures se sont révoltées pour former la Fédération d'Akira tandis que la ville-État de Zythum s'est déclarée neutre, mais a secrètement soutenu la Fédération d'Akira

sachant qu'elle pourrait gagner en autonomie en cas de victoire.

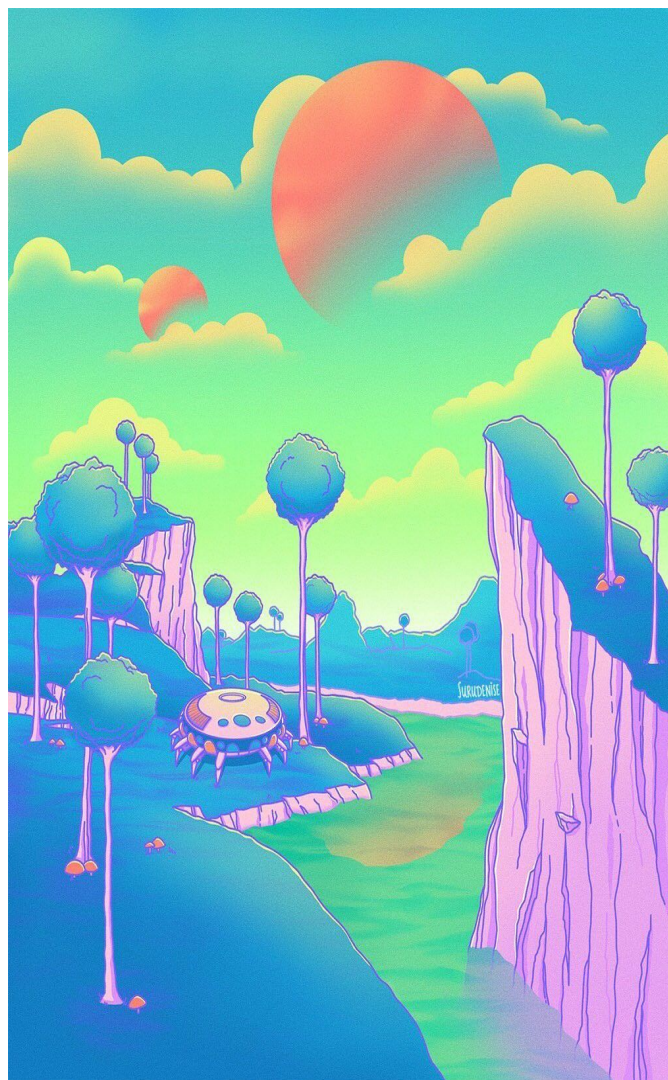
De l'autre côté se trouvait la Légion Condor avec West City et le fidèle État de Paragon dans ses rangs, et c'est ainsi que les deux camps se sont affrontés dans ce qui serait appelé la guerre d'hiver en raison des conditions climatiques, alors même que le climat commençait à se réchauffer.

Siècle Solaire, 5656

La fin de la guerre d'hiver.

- Les Forces de la Fédération Akira commencent à vaincre la Légion Condor, Paragon se rend et bientôt les armées de la nouvelle Fédération marchent sur West City. En fin de compte, dans un acte de folie, le dictateur regarde son ancien régime de la Légion Condor tomber bloc après bloc dans l'enceinte de sa capitale West City, et déclenche une bombe à fusion anéantissant tous les alliés de la ville et ses ennemis.

- West City, la capitale de la Légion Condor est complètement détruite et forme le Cratère Ouest.



**LA SUITE ?
IL VOUS
APPARTIENT A
VOUS MJ ET
JOUEURS DE
L'ECRIRE !!!**

LES HUMAINS

Les habitants de la planète Terre dans l'univers de Dragon Ball sont identiques aux humains réels dans le monde réel. À l'exception de certaines couleurs de cheveux et de peau inhabituelles ainsi que de caractéristiques ou de statures étranges, les Terriens sont les mêmes que les humains réels. Bien que tous les Terriens ne soient pas comme des humains bleus, il existe des animaux anthropomorphes intelligents. Ces types d'animaux sont considérés comme faisant partie de la civilisation humaine.

Les personnages terriens sont les défenseurs toujours héroïques et vigilants de leur bien-aimée planète Terre et sont prêts à la protéger à tout prix. Remplis de moments d'héroïsme, les joueurs terriens ne vivront jamais un moment ennuyeux. Avec le désir de ne jamais échouer et une bravoure inégalée, les personnages terriens sont sans aucun doute les héros de l'univers.

Personnalité : Les Terriens aventureux et audacieux sont de loin l'espèce la plus ambitieuse de l'univers. Les terriens ont des personnalités qui reflètent les humains réels et sont diverses dans leurs caractéristiques. Les personnalités des terriens ne sont pas seulement différentes des autres espèces, mais sont beaucoup plus susceptibles de changer ou d'évoluer au fil du temps par rapport aux autres races. Les terriens ont tendance à être beaucoup plus neutres ou non alignés que les autres espèces, ce qui leur permet d'adopter ou d'assumer la culture d'un autre individu comme la leur. Les terriens peuvent s'intégrer ou évoluer dans presque toutes les sociétés et vont même implémenter des parties d'autres sociétés dans la leur.

Les terriens sont considérablement adaptables et flexibles non seulement dans la personnalité ou la société, mais aussi au combat. Ils sont généralement perçus comme faibles mais peuvent subir et infliger beaucoup plus de dégâts que ne le pensent les autres espèces.

Description physique : Les terriens peuvent avoir une grande variété de taille, de poids, de teint, de cheveux et même de traits physiques. La plupart des terriens ont une hauteur de 1.50 m à 2m et un poids allant de 45 à 130 kg, mais ils ont tendance à tendre vers des poids

inférieurs. La plupart des mâles terriens sont plus lourds et plus gros que les femelles en raison de leur goût pour la compétition, mais ce n'est pas toujours le cas.

De nombreux terriens sont souvent ostentatoires portant des vêtements flashy ou arborant des coiffures ou des couleurs inhabituelles et certains ont même des tatouages ou des piercings. Les terriens ont tendance à être plus flashy et plus vivants en raison de leur courte durée de vie, ne vivant qu'environ 80 à 90 ans.

Société : La société terrienne est diversifiée avec des races différentes et même des animaux anthropomorphes. Il y a très peu de discrimination entre les peuples de la Terre car il y a une si grande diversité d'espèces et de races terriennes. Généralement, les Terriens sont sympathiques et ouverts aux étrangers en raison des différents types d'animaux et de monstres anthropomorphes qui habitent la planète. Bien que, plus récemment, il semble que les humains ont tendance à dominer le globe.

La société terrestre est dirigée par un roi des nations, ce roi règne sur tous les quarante-trois secteurs de la planète. Ces secteurs ont leurs propres gouvernements locaux qui existent sous la monarchie mondiale mais ne sont pas considérés comme des monarques eux-mêmes. Le monde est protégé par une armée appelée la garde du roi qui s'occupe des questions de menaces mondiales. Mais la planète est généralement paisible et la garde est rarement utilisée car les menaces existentielles sont traitées par de puissants héros méconnus.

Monde d'origine : La planète 4032-Green-877, également connue sous le nom de Terre, est le monde natal des Terriens. Une boule de bleus, de verts et de bruns La Terre est une belle planète au bord du quadrant nord sous l'administration des North Kai et Lord Beerus.

La planète a un ciel bleu parsemé de nuages blancs et de vastes et vastes océans turquoise. Bien que la majeure partie de la surface soit recouverte d'eau, il existe une énorme masse terrestre verte, brune et grise qui couvre la planète. Ce continent est accompagné d'une grande terre rocheuse au nord et d'une énorme chaîne intérieure au sud. Au centre du continent se trouve la capitale centrale. Il y a également quatre autres villes nommées d'après les directions cardinales.

North City est située au fond d'une grande chaîne de montagnes. East city est à côté de l'océan et est partiellement entourée d'une grande forêt et d'une plaine ouverte. West City réside également près de l'océan de l'autre côté du continent, il est en partie entouré d'une petite région montagneuse et de plaines ouvertes. La ville du sud est située sur le plus grand intérieur de l'énorme chaîne insulaire. Cette ville est entourée de plages, de plaines ouvertes et d'une vaste forêt épaisse.

Histoire : L'histoire des Terriens est sanglante et violente, elle est chargée de guerres, de conflits et de morts. Les premières parties de l'histoire humaine ont commencé comme pour les humains réels. Les terriens vivaient dans des tribus réparties sur la planète et après de nombreux siècles, la civilisation a commencé et les tribus se sont rassemblées. C'est alors que le mauvais Namek Piccolo a tenté de prendre le contrôle de la planète. Cependant, grâce à un groupe d'artistes martiaux courageux et à leurs techniques magiques, ils ont réussi à éloigner Piccolo. À cette époque, un humain inconnu a réussi à collecter toutes les boules de dragon de la Terre et souhaitait devenir le roi de toutes les nations. Cela a conduit à une guerre mondiale à grande échelle qui s'est terminée par la formation d'un gouvernement mondial unique.

Lorsque ce gouvernement mondial unique a été formé, il y avait plusieurs groupes paramilitaires tels que l'armée du ruban rouge et l'empereur Pilaf. Ces groupes se sont battus suprêmement non seulement au combat mais en utilisant des boules de dragon. S'il n'y avait pas eu le courage d'un jeune Saiyan nommé Goku qui a vaincu Pilaf et l'armée du ruban rouge, la Terre aurait pu être dirigée par l'un de ces groupes paramilitaires. Cependant, dans l'ombre, Piccolo était revenu et avait repris son plan de domination mondiale. Le jeune Saiyan Goku a mis Piccolo au défi de le combattre et l'a vaincu en sauvant la planète.

Après la défaite de Piccolo et des groupes paramilitaires, la technologie mondiale s'est développée très rapidement en entrant dans l'ère industrielle et en passant à l'ère numérique en une décennie. Au fil du temps, les Terriens ont mis davantage l'accent sur les arts mystiques et martiaux, leur permettant de prendre pied en tant que race de jeunes guerriers.

Depuis l'ère glaciaire et les Légions Condor, il semblerait que le Ruban rouge soit de retour...

Noms : Les noms des terriens varient considérablement et reflètent généralement peu les noms du monde réel. En raison de leur culture diversifiée, de leur courte durée de vie et de leur maturité rapide, la plupart des noms ne sont pas liés à une divinité unificatrice ou à culture spéciale. Les terriens ont des noms de famille, mais ne portent généralement que leur prénom.

Hommes: Krad, Jean, Rayon, Garmen

Femmes: Caffey, Erasa, Hazel, Susi



LES SAIYANS

Les Saiyans sont une race guerrière naturellement agressive qui a été amenée au bord de l'extinction par un puissant Arcosian nommé Freezer. Les Saiyans sont une race de combat qui, depuis l'Antiquité, a vécu un style de vie violent et inhumain, attaquant de nombreuses planètes pour construire sa richesse et son pouvoir. Les Saiyans viennent de la planète Vegeta, à l'origine nommée planète Plante. Les Saiyans ne sont pas originaires de la planète Plante, mais on ne sait pas exactement comment ils sont arrivés sur la planète. Les Saiyans avaient l'habitude de partager Plante avec une autre race appelée les Truffes, mais après de nombreuses années de guerre, les Saiyans ont détruit presque toutes les Truffes. Avant la destruction de la planète Vegeta, la race Saiyan était employée par Freezer en tant que mercenaires engagés dans un système d'échange de planète galactique.

Sans aucun doute les combattants les plus puissants du quadrant nord ou même des univers connus, les Saiyans sont connus pour leurs prouesses au combat naturelles et leur capacité à s'améliorer après chaque bataille. À la recherche d'un bon combat, mais toujours juste, les personnages de Saiyan seront toujours prêts pour un combat.

Personnalité : Une race guerrière brutale et puissante, les Saiyans sont une des espèces violentes et coriaces qui prospèrent au combat. Les Saiyans aiment le frisson du combat et sont rapides à combattre n'importe quel adversaire, quelle que soit la puissance potentielle de l'adversaire - Les Saiyans sont ravis de se battre. Cela rend les Saiyan extrêmement belliqueux les uns avec les autres et contre les autres peuples. Souvent, ils combattront n'importe quel adversaire, encore plus fort qu'eux, pour tester ou prouver leur force et leur puissance. Ils montrent de l'excitation au début du combat de part le défi que présente un adversaire. Les Saiyans sont les plus heureux pendant le combat ou l'entraînement au combat et ils ne sont généralement intéressés que par augmenter leur propre puissance et force. Même avec leur soif de bataille, certains Saiyans participent toujours à l'arène politique et les Saiyans peuvent être étonnamment intelligents - en particulier en ce qui concerne tout ce qui concerne le combat.

Les Saiyans sont extrêmement fiers de nature, sans apparemment aucune autre émotion sympathique. Se moquer et ridiculiser rapidement toute forme de faiblesse manifestée par leurs camarades est la norme. Cette stigmatisation sociale conduit de nombreux Saiyans à être coléreux et défensifs à propos de soi et de leurs expériences passées - les Saiyans vivent dans l'instant du combat.

Tous les Saiyans aiment manger. Le Saiyan normal consommera régulièrement plus que son propre poids corporel en seulement quelques repas. Les Saiyans naturellement musclés et robustes ont besoin d'une grande quantité de nourriture pour soutenir leur corps et leur énergie. Bien qu'un Saiyan en surpoids soit rare, il est considérablement plus sain que la plupart des humains en forme.

Description physique : Les Saiyans sont comme les humains dans l'apparence physique et partagent de nombreuses qualités corporelles. Naturellement musclés et robustes, la plupart des Saiyans sont parangons de forme physique - certains Saiyans semblent en surpoids ou maigres, mais même le guerrier le plus modeste peut se révéler formidable. En règle générale, les hauteurs de Saiyan varient de 1.50m à environ 2.20m de hauteur. Les Saiyans - universellement - possèdent des cheveux noirs de jais qui pointent dans de nombreuses directions aléatoires et ne changent généralement pas tout au long de leur vie. Chaque Saiyan a une coiffure complètement unique et il n'y a pas deux Saiyans du même style à moins qu'ils ne soient liés par le sang. Les Saiyans musclés et volumineux peuvent peser de 65 à 150kg. Les Saiyans ont la peau pâle par rapport aux humains, bien que certains puissent avoir un teint brun olive plus foncé. L'espèce a deux sexes, les femelles ne sont pas aussi voluptueuses que les mâles et sont généralement plus petites que les mâles Saiyan. Tous les Saiyans sont nés avec une queue préhensile semblable à un singe. Pour de nombreux Saiyans, leur queue est à la fois utile et débilitante si la queue d'un Saiyan est saisie et serrée, ils deviendront soumis et paralysés - certains Saiyans ont réussi à surmonter cette faiblesse. Les Saiyans atteignent la puberté un peu plus tôt que les humains, vers l'âge de dix ou onze ans. De là, ils grandissent assez rapidement et beaucoup plus rapidement que les humains. Ils conservent une apparence jeune et des prouesses physiques pendant environ soixante-dix à quatre-vingts ans après la puberté et maintiennent la forme de combat jusqu'à la vieillesse.

Société : La hiérarchie de la société Saiyan est une monarchie dirigée par un roi. En dehors de la cour royale, le reste de la société Saiyan est entièrement basé sur la force et le pouvoir. Les Saiyans passent leur temps à se battre et s'ils ne se battent pas, ils chassent, mangent, dorment ou s'entraînent. Les familles ont tendance à rester ensemble et à partager les régions de vie avec d'autres familles. Peu de temps après la maturité, de nombreux Saiyan quittent leur maison et partent à l'aventure dans le monde difficile. Alors que certains trouvent d'autres groupes familiaux, de nombreux Saiyans sont employés comme guerriers dans l'organisation des planètes marchandes.

Les Saiyans vivent dans des huttes rudimentaires dans les zones rurales, cependant, les Saiyans qui font partie de la classe des guerriers vivent dans des bunkers et ne rentrent chez eux que lorsqu'ils ont la liberté, et beaucoup font le voyage de retour pour s'accoupler ou rendre visite à leur progéniture. Bien qu'un parent Saiyan le fasse rarement, voire pas du tout, certains rendent visite à leur progéniture. Les Saiyans ne forment pas de véritables unions de camaraderie, les relations hommes-femmes sont destinées à la reproduction. Les enfants Saiyan sont nés dans des hôpitaux avancés gérés par l'organisation marchande, ils y sont évalués sur de nombreux attributs et leurs rôles sont généralement sélectionnés pour eux. L'enfant passe ensuite les quelques années suivantes dans un incubateur - cela aide les enfants à grandir correctement avec des soins de santé appropriés et une nutrition essentielle. Les incubateurs servent également de garderies permettant aux femelles Saiyan de reprendre leurs fonctions.

Bien que certaines races croient que les Saiyans sont des gens indifférents, ils ne nourrissent normalement aucune aversion envers les autres - ils respectent simplement l'espace de vie de chacun et se préoccupent de leurs propres affaires.

Les Saiyans n'ont pas de religion ou de divinité mais ils se rassemblent autour de la légende du Super Saiyan. Un guerrier Saiyan si puissant qu'il n'a pas de limites physiques et évolue vers une forme supérieure. La légende du super Saiyan a été transmise de génération en génération si longtemps que personne ne sait vraiment quand ni comment elle a commencé, à tel point que les Saiyans ne sont pas sûrs qu'elle ait jamais existé. La légende pousse toujours les Saiyans à obtenir plus de puissance et de force. En acceptant n'importe quel défi, selon le mythe, ils se rapprochent de l'ascension vers la légende.

Demi-Sang : Un terme utilisé pour décrire un Saiyan né ailleurs que sur la planète Vegeta et pas de sang pur. Presque tous les Saiyans métis connus sont en partie Humain et en partie Saiyan. Ce mélange semble créer une fusion puissante entre les deux races accordant à la progéniture les capacités des deux espèces.

Il y a des sentiments mitigés chez les Saiyan restants socialement à propos des métis, mais la plupart du temps, ils ne sont pas considérés différemment des sang-purs. Sans planète d'origine et généralement élevé comme «Humains», de nombreux demi-Saiyans sont beaucoup plus sympathiques que les sang-purs.

Monde d'origine : La race Saiyan réside sur la planète Plante, mais ce n'est pas leur monde d'origine. Le monde natal est connu sous le nom de Sadala, mais il a été détruit par le conflit interne de Saiyan. Ainsi, les Saiyan fuirent Sadala et ont trouvé Plant. On ne sait pas comment les Saiyan ont réussi à voyager dans l'espace.

Plante possède une gravité plus forte que les autres mondes, la gravité de la planète est environ dix fois plus forte que celle de la Terre. La planète est principalement un monde désertique aride et dur avec des forêts ou des régions de végétation et très peu d'océans ou de grandes étendues d'eau. L'atmosphère et le ciel sont d'une couleur rubis jaunâtre. On ne sait pas si le ciel a toujours été de cette couleur ou s'il a été modifié par des années de guerre et de pollution. Il est également possible que les systèmes solaires aient atteint leur dernière étape d'évolution stellaire.

Les Saiyans n'étaient pas les seuls habitants de la planète. À un moment donné dans le passé, une autre race est connue sous le nom de Truffes, vivait sur la planète. Les Truffes étaient physiquement plus faibles et plus petits que les Saiyans, un trait évolutif qui leur a permis d'être moins affecté par la forte gravité. Contrairement au Saiyan, les Truffes étaient extrêmement intelligents et très compétents en technologie. Ils ont construit de nombreuses villes sur la planète et cultivé une grande partie de la terre, laissant les zones les plus brutales aux Saiyans. Après la guerre entre les deux espèces, la planète a été laissée en ruines et les citées, désolées et abandonnées, comme des masses en décomposition de métal tordu et de pierre. On en sait peu sur la planète Plante depuis qu'elle a été détruite par un puissant Arcosien nommé Freezer - dispersant la race Saiyan parmi les étoiles. Désormais leur monde natal est Daikon.

Histoire : La première race à habiter la planète Plante s'appelait les Plantains, on ne sait pas si cette espèce a évolué vers les Truffles. Une histoire très ancienne et oubliée depuis longtemps qui suggère que les Saiyans sont soudainement et sans avertissement apparus sur la planète cherchant refuge dans un autre monde et se sont intégrés aux premiers Truffles et à partir de là leur race s'est étendue. Malgré les échanges entre les premiers Truffles et les Saiyans à un moment donné de leur passé, les deux races se sont affrontées. Les Saiyans se sentant traités comme des esclaves et des étrangers, ils attaquèrent les Truffles - les Saiyans étaient alors dirigés par le roi Vegeta. On sait également que les Truffles étaient une race pacifique et que les Saiyans les ont attaqués sans avoir été provoqués. Quoi qu'il en soit, après la fin de la guerre Saiyan-Truffe, les Truffles ont été éradiqués. Au plus fort de la guerre, les Truffles avaient le dessus sur les Saiyans grâce à leurs avancées technologiques. Cependant, le peuple Saiyan a rapidement pris le dessus lorsque la pleine lune, qui ne se produit qu'une fois tous les huit ans environ, est apparue. Les Saiyans ont été transformés, par les vagues de blutz de la lune, l'énergie émise par celles-ci, en singes géants également appelés Oozaru. La guerre s'est rapidement terminée et les Saiyans ont pris le contrôle de la planète entière.

Après environ cent ans ou plus, les Arcosiens ont découvert la planète Vegeta et les Saiyans. Les Arcosiens ont vassalisé les Saiyans à cause de leur ténacité physique et de leur force brute. Les Saiyans ont ensuite été employés et ont reçu des aides technologiques et d'autres biens en échange de l'aide à l'organisation commerciale des Arcosiens, dirigée par le Roi Cold. Peu de temps après l'annexion par le roi Saiyan Cold a remis l'organisation à son plus jeune fils Freezer. Freezer a transformé la planète Vegeta militaire fortifiée. Les Saiyans ont été envoyés partout dans l'univers pour conquérir de nombreuses planètes pour l'organisation. Même les jeunes Saiyans et les tout-petits ont été envoyés à la conquête de planètes plus faibles.

Plusieurs années plus tard, la force et les pouvoirs des Saiyans ont commencé à augmenter de façon exponentielle. Bien que Freezer ne craignait pas les Saiyans, en général, il trouvait leurs forces collectives gênantes. Craignant qu'ils ne deviennent suffisamment puissants pour le menacer, Freezer a rappelé presque tous les Saiyans de tous les coins de l'univers et détruit la planète Vegeta. Le roi Saiyan et quelques rebelles ont tenté d'arrêter le complot et ont attaqué Freezer, mais ils ont échoué et le roi a été tué.



Après la destruction de la planète par Freezer, il garda le contrôle sur les derniers Saiyans restants en leur disant que la planète avait été percutée par un gros astéroïde et détruite. D'autres histoires de l'effacement de la planète furent qu'une tempête d'astéroïdes a détruit la planète invoquée par le gardien de la planète pour punir les Saiyans.

Les Saiyans restants ont continué à travailler pour Freezer, même le prince Vegeta, qui avait été épargné grâce à Freezer, retenu captif lors de la destruction de la planète. Par la suite, les derniers Saiyans ont tenté de trouver des survivants pour les aider à conquérir une planète pour le compte Freezer, cependant alors bien que plus susceptibles de se rebeller contre lui. Un guerrier improbable de basse extraction nommé Goku fut trouvé sur la planète Terre - envoyé là-bas avant la destruction de leur planète. Goku refusa de rejoindre ses pairs, et cette action déclencha une série d'événements qui ont finalement conduit Goku à se battre et à vaincre Freezer. Pour enfin, sauver et libérer l'univers et venger son peuple.

Noms : Les Saiyans n'ont qu'un seul nom qui leur est donné à la naissance et n'ont aucun type de nom de famille. Beaucoup de noms Saiyan sont communs, mais ils contiendront au moins deux ou trois syllabes, et beaucoup d'entre eux ont un son "ah" ou "o". Les noms Saiyan sont généralement des jeux de mots de divers sur des légumes, mais ce n'est pas toujours le cas.

Noms masculins: Bardock, Borgos, Broly, Cabba, Kakarot, Panbuken

Noms féminins: Caulifla, Fasha, Gine, Kale, Note, Pan

LES NAMEKS

Les Nameks sont des guérisseurs naturels et des guerriers puissants, capables de récupérer rapidement des dommages physiques et même de faire repousser les membres perdus. Avec des propriétés physiques aussi puissantes, il n'est pas surprenant d'apprendre que les Nameks peuvent étendre leurs membres au-delà de leurs longueurs normales et grandir plusieurs fois leur taille normale. Les Nameks ont également une audition incroyable et il est dit que certains peuvent entendre à travers l'univers. En plus des capacités susmentionnées, les Nameks ont une grande résistance aux climats plus froids et ils mangent rarement, voire pas du tout, et ne boivent généralement que de l'eau.

Guerriers pacifiques couplés à des sens inégalés, les Nameks sont des combattants solides et fiables. Universellement reconnus au combat, les Nameks couvrent allient la force physique avec l'énergie puissante, et une défense impénétrable, ils sont les touches-à-tout de l'univers.

Personnalité : Les Nameks sont des personnages forts et silencieux qui ne parlent que lorsque quelque chose doit être transmis et tiennent rarement une conversation sociale. Ils se contentent d'être seuls pendant de longues périodes et préfèrent généralement être seuls plutôt que dans de grands groupes ou des foules. La plupart des Nameks ont une attitude sévère ou grincheuse envers les étrangers et sont indifférents aux personnes qu'ils ne connaissent pas. Les Nameks sont également très directs et brutalement honnêtes au sujet de leurs opinions sur les gens et les situations - souvent en apparence conflictuelles. Pendant la bataille, ils peuvent montrer une suffisance visible ou même une compétitivité sociale, même si cela se transforme rarement en excès de confiance.

Les Nameks peuvent être têtus et ne comprennent pas les émotions plus sympathiques telles que la romance ou l'affection, mais même avec leur indifférence envers les étrangers, ils cherchent toujours à protéger la vie au-delà des parents et des amis. Cela rend la personnalité globale de Namek plus prudente que grossière ou dure. Les Nameks sont de fidèles gardiens prêts à protéger leur peuple et leurs alliés du mal, même par le sacrifice de soi.

Description physique : Les Namekains sont une espèce immédiatement reconnaissable. Ils ont différentes nuances de peau vert claire et vert foncé, bordées de stries, couvrant les zones entre leurs principaux muscles. Sur les muscles principaux se trouvent des plaques de peau lisse rose-orange. Ces patchs couvrent les épaules, les avant-bras, le ventre, les cuisses, les genoux et les mollets. Il est connu que ces patchs se forment lorsqu'un Namek arrive à maturité. Les patchs permettent une croissance prolongée des muscles, ce qui permet aux Nameks de s'étirer bien au-delà des limites normales des autres races. Ces patchs ou groupes musculaires agissent comme des ressorts qui peuvent s'étendre pour augmenter la longueur des appendices d'un Namek. Les Nameks ont deux antennes qui dépassent de leur front, ces antennes aident à augmenter leurs sens en leur donnant une perception presque surhumaine. Ils ont également des oreilles pointues leur donnant une audition inégalée. Les oreilles et les antennes sont sensibles, si vous tirez sur leurs antennes, cela les désoriente et cause de la douleur. Les sons aigus les désorientent également et leur causent de la douleur.

Les Namekians sont à peu près de la taille des humains, ils peuvent avoir une taille de 1.80m à 2.2m et peser environ 70kg en moyenne. Il y a apparemment des Nameks en surpoids, mais cela ne semble se produire que lorsqu'un Namek entre dans la dernière moitié de sa vie. Les Nameks peuvent vivre près de cinq cents ans et deviennent âgés autour de quatre cents ans. Tous les Nameks sont considérés comme des mâles, cependant, l'espèce n'a pas de genre et se reproduit en régurgitant des œufs. Leur progéniture éclos de ces œufs et prend généralement des caractéristiques et des personnalités héritées de leurs parents. Le parent a même un certain contrôle sur les caractéristiques physiques et les mentalités de sa progéniture, capable de décider de son tempérament général.

Les Nameks ne dorment pas; à la place, ils utilisent une forme de photosynthèse lorsqu'ils méditent, cela restaure leurs énergies physiques et imite le sommeil. Ils ont besoin de petites quantités d'eau pour survivre et ne mangent des aliments solides que pour le plaisir. La consommation d'eau guérit également les plaies de Nameks, bien que la douleur et l'inconfort de la plaie persisteront normalement. Les Nameks ont des pouvoirs de régénération naturels qui leur permettent non seulement de guérir leurs blessures et même de faire repousser rapidement les appendices perdus, mais aussi de guérir les blessures des autres.

Société : La société Namek, très unie et très petite, descend d'une poignée d'anciens Nameks. On pense que la race a commencé à partir d'un seul Namek qui a produit de nombreux descendants via des œufs et a ainsi donné naissance à l'espèce. Les Nameks sont très pacifiques et n'agiront pas de manière offensive même lorsqu'ils sont confrontés à des dangers ou à des menaces. Les Nameks disciplinés et réservés sont de doux fermiers et gourous.

Les Nameks ont une société basée sur les castes où chaque Namek appartient à un type de naissance spécifique. Les castes connues sont le clan dragon, le clan guerrier et les castes dérivées corrompues connues sous le nom de clan démon. Le clan guerrier est un clan combattant fort qui enseigne les arts martiaux à des fins de protection des autres et une branche du clan est connue sous le nom de prêtres, de guérisseurs utiles et d'apothicaires. Le clan dragon est puissant dans les arts mystiques et a la capacité arcanique de créer des boules de dragon magiques. Le clan démon n'est connu que pour avoir existé grâce au mauvais comportement du roi Piccolo qui a créé le sous-ensemble du clan à des fins malveillantes lorsqu'il a tenté de prendre le contrôle de la Terre. La plupart des Nameks vivants appartiennent aux clans guerriers ou prêtres. On pense que le clan guerrier s'est presque éteint avec seulement quelques membres survivants. Lorsque Guru a repeuplé l'espèce, il a choisi de limiter la lignée du clan guerrier en n'autorisant qu'une quantité limitée de ses enfants à en faire partie.

Dans un passé lointain, on pense que la société Namek était très différente. À un moment donné de leur histoire, les Nameks étaient une civilisation spatiale et commerciale. Avec les vaisseaux spatiaux, les technologies avancées et le commerce galactique, les Nameks étaient bien connus à l'échelle galactique. Cependant, après un terrible cataclysme planétaire, ils sont devenus extrêmement reclus. Le cataclysme a complètement décimé leur civilisation et massacré la population. On pense qu'après ce cataclysme, il ne restait que trois Nameks en vie. Un Namek connu sous le nom de Grand Ancien Guru, un dissident nommé Seigneur Slug qui a été exilé dans l'espace lointain et un Namek sans nom envoyé sur la planète Terre. Après le cataclysme et les efforts de repeuplement du Grand Ancien Guru, il y a environ cent Nameks en vie.

Monde d'Origine : La planète Namek est le monde d'origine du peuple Namek. De là, dans un passé lointain, l'empire Namek s'est étendu à divers autres mondes.

Namek est un grand monde dans un système d'étoiles trinaires. Namek a trois soleils et il ne fait jamais nuit sur la planète. Le ciel est d'une teinte vert-bleu avec des nuages blanc-vert qui parsèment toujours l'atmosphère. Le paysage se compose principalement de chaînes d'îles et il n'y a pas de grandes terres émergées. L'herbe et la flore sont toutes bleues, la planète est couverte d'Ajisa, espèces d'arbres uniques trouvées sur Namek - les Ajisa sont de grands arbres bleus magnifiques. Namek a une gravité semblable à la Terre et l'air est composé d'oxygène, suffisamment pour que les Terriens et les autres races puissent respirer normalement.

Il y eu un grand cataclysme dans le passé Namek, et il a détruit presque toute la flore et parcellé la terre en centaines d'îles. Le peuple Namek était presque anéanti. Ce qui en restait était un fantôme de l'ancienne planète et de la civilisation. Namek a ensuite été détruit par un Arcosian qui a attaqué la planète à la recherche des boules de dragon. Les Nameks se sont retrouvés une nouvelle planète pour habiter habilement nommée New Namek. Ce deuxième Namek ressemble beaucoup au premier, mais avec moins de flore et de plus grandes masses terrestres.

Histoire : La rumeur dit que l'espèce entière est issue d'un seul Namek qui vivait seul sur la planète Namek. Ce Namek a cherché à se purger des tribulations, et par la méditation, il a divisé son être en deux entités distinctes. Ces deux entités ont alors commencé la civilisation Namek les menant à devenir des commerçants et des explorateurs voyageant dans l'espace.

À un moment donné, un groupe d'explorateurs Namek a découvert une planète cristalline, cette planète qui leur était inconnue était une super boule de dragon. Après plusieurs tentatives, les explorateurs ont réussi à casser un petit morceau de boule. Ils sont retournés dans leur monde natal et ont partagé la découverte avec la population. L'un des deux Nameks d'origine a utilisé le fragment pour créer les boules de dragon de Namek. Ce Namek a partagé ses pouvoirs avec les autres et ainsi le clan dragon est né. Quelque temps après, tout le peuple Namek a été rappelé sur la planète pour une raison inconnue. Puis un cataclysme a frappé la planète, détruisant le paysage et massacrant tous les Nameks, sauf trois, le Grand Ancien Guru, Slug qui a été banni et un Nameksans nom qui a été envoyé sur la planète Terre pour échapper au cataclysme.

Il est supposé que le fondateur du clan guerrier a appelé tous les Nameks et a tenté d'utiliser les boules de dragon pour assimiler tous les Nameks en quelques guerriers sélectionnés. Ils ont été stoppés, mais dans le processus, la planète et les espèces ont été décimées. Après le cataclysme, Guru a repeuplé l'espèce et la civilisation a recommencé. Guru a choisi de limiter le clan des guerriers et seules les volontés les plus fortes de ses fils appartiendraient alors à la caste des guerriers - pour s'assurer qu'il y aurait toujours quelqu'un pour protéger les boules de dragon, car elles étaient presque indestructibles et aucun Namek ne pouvait les détruire. Les Nameks devinrent alors des fermiers pacifiques travaillant à restaurer leur ancienne belle planète. Pour éviter les mésaventures de leurs ancêtres, ils protégeaient les boules de dragon et ne permettaient qu'à ceux du plus haut degré de conscience de les ramasser.



Plusieurs années plus tard, la planète a été attaquée par un Arcosian impitoyable nommé Freezer qui cherchait les boules de dragon. Freezer a finalement détruit la planète et tué tous les Nameks. Heureusement, lors d'une sombre et féroce bataille contre un puissant Saiyan, Freezer a été vaincu et les boules de dragon Namek ont été utilisées pour restaurer le peuple Nameket les téléporter sur Terre. On leur a donné un refuge sûr sur Terre pendant un certain temps, mais ils ont utilisé les boules de dragon pour localiser une nouvelle planète natale. Là, les Nameks vivent en harmonie et continuent leur mode de vie agricole en cultivant l'Ajisa.



Noms : Les nameks ont une variété de conventions de dénomination, certains sont nommés d'après des instruments de musique tandis que d'autres ont des noms dérivés de leur langue maternelle - ils n'ont pas de nom de famille. Les Nameks n'ont pas de genre déterminant, cependant, leurs noms sont généralement de nature masculine.

Noms: Banjo, Cargo, Nail, Maima, Toomlin, Tsuburi

LES ARCOSIANS

Les Arcosians sont des humanoïdes bipèdes qui ont les yeux rouges et un carapace kératinisée blanche couvrant une peau écailleuse de type reptilien. Ils ont également d'autres caractéristiques de type reptilien telles que des cornes, une longue queue, des pieds à trois doigts et des pointes. Les plaques de kératine des Arcosians peuvent parfois ressembler à des gemmes, ces types de plaques sont beaucoup plus solides et semblent couvrir des parties plus vitales de leur corps, principalement la tête, le torse, le poignet et les chevilles. Ces plaques forment un type d'exosquelette connu sous le nom de bio-armure qui les protège des dommages. Les Arcosians ont de longues queues préhensiles qui peuvent être utilisées pour soulever de grandes quantités de poids ainsi que pour le combat. On ne sait pas si les Arcosians ont toujours évolué de cette façon ou si ce sont les effets d'une mutation génétique et des gènes d'un clan dominant. Il y a des rumeurs selon lesquelles les Arcosians n'étaient pas toujours aussi distincts et ornés de piques.

La taille moyenne d'un Arcosian est d'environ 1.30m et il pèse environ 50kg. Leur chitine est généralement une nuance de blanc ou de gris et leur peau peut être bleue, violette ou rose - bien que des couleurs plus vibrantes existent. Malgré leur petite taille et leur poids, les Arcosians sont très en forme et ne semblent avoir aucun mal à garder un physique naturellement athlétique. L'âge des Arcosians est inconnu et il est impossible de dire quel âge a un Arcosien. Étant donné que leur processus de vieillissement est inconnu, personne n'est sûr de leur âge ou de leur durée de vie. Les Arcosians n'ont pas non plus de caractéristiques spécifiques au genre - on pense qu'ils ne possèdent aucun genre. Leur méthode de naissance est inconnue, mais ils font généralement référence à leur figure parentale en tant que père.

Mutations : À un certain moment dans le passé Arcosian, avant de former l'organisation du commerce des planètes et la destruction de leur monde natal, la race a souffert d'une mutation génétique généralisée. On ne sait pas comment ou quand cette mutation s'est produite, tout ce que l'on sait, c'est qu'une lignée familiale spécifique connue sous le nom de Clan Chill est montée au pouvoir. Il est possible que cela ait conduit à un conflit mondial qui a détruit leur monde natal, mais il existe extrêmement peu d'informations sur cette période de l'histoire arcosienne.

On sait que la mutation spécifique du clan Chill les a rendus extrêmement puissants. C'est cette connaissance qui a conduit à l'idée que le clan a détruit une grande majorité de la race arcosienne et a contraints les clans restants sous leur contrôle. Plus tard, le Clan Chill a formé l'organisation des planètes marchandes et ils se sont étendus vers les étoiles.

Cette mutation a non seulement augmenté les pouvoirs des Arcosians affligés, mais elle a modifié leurs formes physiques - à tel point que l'utilisation de toute l'étendue de leur pouvoir a prit un lourd tribut sur leur corps. Un effet secondaire de cette altération physique a donné aux Arcosians la capacité de muer ou de se transformer d'une apparence physique à une autre pour réduire le stress de la puissance. Certains Arcosians avaient une ou deux formes tandis que d'autres en ont trois ou quatre. Les Arcosians restent généralement dans ce qu'on appelle une forme supprimée et ne révèlent leur véritable forme et pouvoir que lorsque cela est nécessaire. Cela a créé un déguisement de la nature et un puissant outil de diplomatie, changeant la mutation du statut de malédiction en un atout positif.

Les formes physiques de chaque Arcosian varient, mais elles partagent toutes à peu près la même taille physique et les mêmes caractéristiques. Dans leur forme supprimée ou troisième forme, l'Arcosian est de petite taille avec des plaques kératineuses limitées et de petites cornes. Dans leur deuxième forme, ils sont beaucoup plus grands et très imposants avec des caractéristiques semblables à des taureaux. La première forme d'Arcosian, parfois connue sous le nom de forme d'assaut, est grande tout comme la deuxième forme, mais avec une quantité plus sauvage de mutations physiques. La forme d'agression semble étrange et extraterrestre par rapport à d'autres apparences physiques. Avec des crânes allongés, qui combinent la bouche et le nez d'un Arcosian en un bec brut, cette forme peut être assez bizarre. La véritable forme d'un Arcosian est la simplicité effrayante, il a un look élégant, agile et mince. Cette forme est également connue sous le nom de forme de base d'Arcosian - les autres formes servent simplement à réduire le stress physique et à se camoufler. Sous cette forme de base, la couche kératineuse devient semblable à la peau et recouvre complètement le corps - et maintient toujours ses propriétés de réduction des dommages.

Société : On sait peu de choses sur les Arcosiens et encore moins sur leur société ou comment elle s'est formée. Ils sont dirigés par un chef de clan appelé roi. Il est allégué que le clan le plus fort mène l'espèce entière et que le plus fort du clan dominant est considéré comme le roi. Les Arcosiens ne respectent généralement que le pouvoir et la domination, ayant très peu de patience pour autre chose. Cela mène à une bataille extrêmement compétitive, impitoyable et constante pour le contrôle d'un clan et de l'espèce.

À un moment donné de leur histoire, les Arcosiens acquièrent la capacité de voyager dans l'espace et ils gagnent rapidement en notoriété en formant l'organisation commerciale des planètes. Grâce à cette organisation, leur société basée sur les clans a grandi, chaque clan contrôlant des parties de l'organisation et des systèmes stellaires. Beaucoup de tyrans galactiques connus étaient des Arcosiens. La peur, la domination et le pouvoir sont le fondement de la hiérarchie sociale arcosienne. Bien qu'il y ait des Arcosiens qui ne sont pas d'accord avec cette structure, beaucoup y sont encore soumis par la domination du clan Freezer. Il y a même des Arcosiens qui ont fui l'organisation et vivent leur propre vie isolée.

Monde d'origine : On pense que le monde natal des Arcosiens a été détruit il y a bien longtemps après que les Arcosiens aient pu voyager dans l'espace. Sa destruction serait due à une guerre civile à grande échelle entre les anciennes factions arcosiennes, à l'origine de la structure actuelle du clan. Cela a conduit à la création de l'organisation du commerce des planètes par le clan Chill - plus tard transmise de chef en chef jusqu'à ce qu'elle soit dirigée par Freezer.

Il est connu que le monde natal Arcosian était une planète dure et froide avec une couverture nuageuse dense et une gravité énorme. La force naturelle et les aptitudes physiques des Arcosiens sont attribuées à la gravité et à l'environnement impitoyable de la planète. Même avec ces aptitudes naturelles, de nombreux Arcosiens ne se comparent pas à la puissance de ceux qui ont des gènes mutés. On ne sait pas grand-chose d'autre sur le monde natal des Arcosiens et la plupart des informations connues semblent varier en fonction de qui vous parlez - certains Arcosiens ne sont même pas sûrs de leur lointaine histoire planétaire.

Histoire : Les Arcosiens sont une race naturellement puissante qui vivait sur une étoile éloignée. À un moment donné, certains membres de leur espèce ont développé des mutations génétiques et gagnent un pouvoir énorme. Cela a conduit à des conflits sur leur monde natal et une guerre civile a éclaté en détruisant la planète. Des cendres de leurs maisons en ruine et de la mort de presque toute la population est né le clan Chill. Ce clan était composé des Arcosiens génétiquement mutés les plus puissants - une lignée familiale. Ils ont dominé les descendants restants de la race et ont formé l'organisation commerciale des planètes. Par expansion rapide, l'organisation a conquis planète après planète et inversé le cours de nombreuses guerres au nom de gains financiers. Cela a continué pendant un certain temps jusqu'à ce que Chill, le chef du clan, tombe sur une planète lointaine appelée Plant. C'est ici que Chill a combattu un ancien Saiyan inconnu. Chill est décédé des suites de ses blessures et la peur du super Saiyan est née. À sa mort, l'organisation a décidé d'embaucher d'autres espèces pour faire le travail de conquête des planètes pour elles.

Il faudra de nombreuses années avant que les Saiyans ne soient à nouveau confrontés aux Arcosiens, cette fois par via Freezer, l'un des lointains descendants de Chill. Freezer a repris le clan et l'organisation après que son père, le roi Cold lui ait transmis et se soit retiré. La connaissance des super Saiyans et de l'espèce entière était devenue des mythes à cette époque et Freezer ne voyait les Saiyans que comme des outils à utiliser. Il a envoyé ses ambassadeurs pour négocier et les Saiyan ont été embauchés pour conquérir des planètes pour le tyran maléfique...

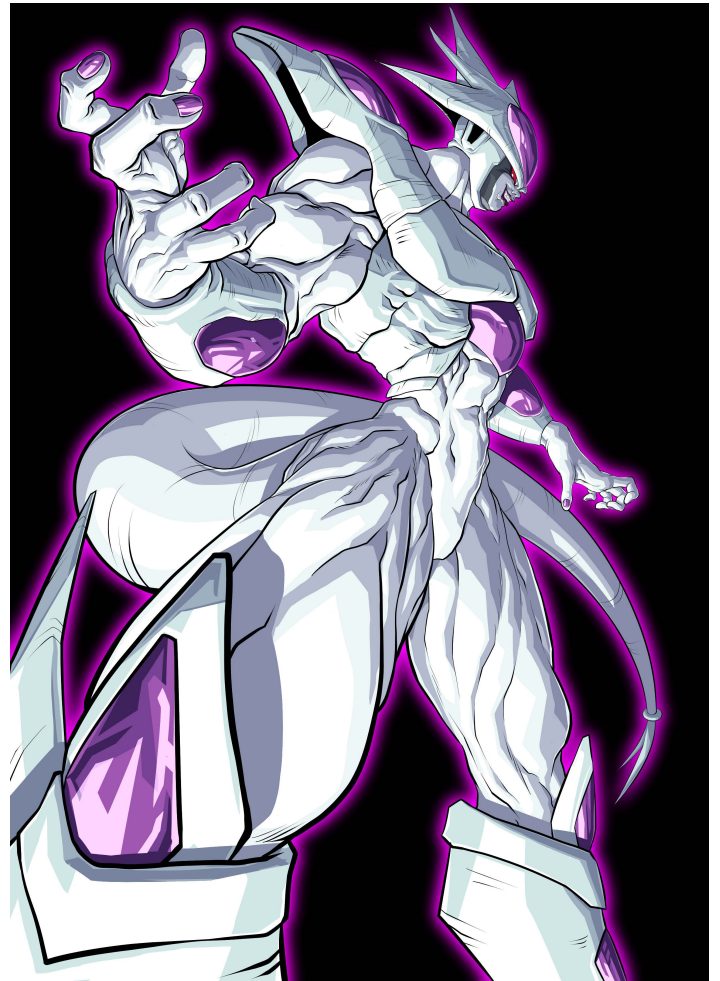
À un moment donné, Freezer a rencontré le dieu de la destruction, Beerus, et a été couronné empereur de l'univers. Beerus a également dit à Freezer qu'il en avait assez des Saiyans et que Freezer devait les détruire. Depuis les histoires du super Saiyan et la peur de la force combinée des Saiyans, Freezer a exécuté la demande de Beerus. Il a rappelé tous les Saiyans du vaste empire d'origine sur leur planète d'origine. Le plan de Freezer a été découvert et un groupe de rebelles Saiyans a tenté un coup d'État mais a échoué. La planète a été détruite avec presque toute la race Saiyan sauf quelques-uns - elle comptait moins d'une centaine de Saiyans ayant survécu.

Les Arcosiens restants qui ne faisaient pas partie du clan Freezer ont été exilés ou se sont cachés à cette époque, ne laissant que Freezer et sa famille au premier plan de l'univers. L'organisation du commerce des planètes était également confrontée à la patrouille galactique à cette époque, mais même si beaucoup de ses membres étaient puissants, ils ne pouvaient pas arrêter le tyran maléfique. En gros, vingt-trois ans se sont écoulés et Freezer n'a pas pu être stoppé. Lorsque Freezer rencontra une planète assez difficile à capturer, il décida d'envoyer les quelques Saiyans encore sous son contrôle. Cependant, les guerriers Saiyan ont dit à Freezer qu'ils auraient besoin de plus d'aide et ont demandé de rechercher un Saiyan perdu nommé Kakarot - le frère cadet d'un Saiyan toujours employé par Freezer. Cet événement a déclenché une série d'événements qui ont conduit à la défaite et à la mort de Freezer et de son père le roi Cold.

La connaissance de l'histoire arcosienne à partir de ce moment est totalement absolue, à l'exception des actions et des plans de Freezer, qui fut relancée grâce au pouvoir des boules de dragon et de l'organisation du commerce des planètes.

Noms : Les Arcosiens ne sont connus que pour avoir des noms dérivés des éléments du froid comme la glace, la neige ou dans certains cas la réfrigération. Étant donné que les Arcosiens n'ont pas de genre déterminé, leurs noms ne sont généralement pas sexués.

Noms: Brizzzar, Cooler, Eiber, Frost, Froze, Hythermia, Shiver



LES ANDROIDES

Les androïdes auraient une énergie et une vie éternelle illimitées. En raison de leur nature inorganique, ils n'ont pas non plus d'aura ni de ki à détecter. Il s'alimentent de trois manières : les cyborgs, qui s'alimentent normalement; il y a ceux qui ont besoin d'un apport constant d'énergie habituellement volé aux victimes pour empêcher leur réservoir d'énergie de se vider et de provoquer un dysfonctionnement de l'androïde, et le troisième type est des bio-androïdes qui semblent avoir des capacités modifiées des deux versions susmentionnées.

Avec des possibilités presque illimitées et une puissance à l'identique, les androïdes sont des guerriers extrêmement puissants. Constructions puissantes façonnées pour la bataille, ne ralentissant jamais, n'abandonnant jamais. Capables de prendre des dégâts extrêmes et d'en infliger encore plus, les androïdes sont des personnages mortels et impressionnants sur le champ de bataille.

Personnalité : En raison de la variété des types d'androïdes, leurs personnalités peuvent être assez diverses. Alors que tous les androïdes luttent avec des questions de moralité et d'éthique, ils se concentrent généralement plus sur un objectif unique ou leur survie continue que sur des émotions plus complexes telles que la passion ou l'amour.

Les constructions artificielles sont de nature purement mécanique et ont tendance à être très calculatrices, logiques et précises. Ils sont plus enclins à l'action qu'à la conversation et semblent souvent agressifs ou autoritaires. Pour leurs alliés, ils sont furieusement loyaux et engagés. Avec la plus grande confiance dans leur conception, leurs compétences technologiques et leur intelligence, les constructions artificielles peuvent paraître trop arrogantes. Tout en étant complètement mécanique avec un esprit créé artificiellement, les constructs peuvent encore héberger des sentiments et des émotions de base tels que la peur, la colère et la fierté.

Les organismes cybernétiques sont en partie humains et en partie machines également appelés cyborgs ou humains artificiels. Cependant, bien qu'ils soient connus sous le nom d'Androïdes, ils sont des êtres humains modifiés et reprogrammés. Leurs personnalités sont presque les mêmes qu'avant de devenir cyborgs.

Bien que le processus de reprogrammation puisse affaiblir leur moralité et leur compassion dans une certaine mesure. La plupart des cyborgs sont encore capables de récupérer leur passion sur de longues périodes.

Le bio-androïde est un type d'androïde cultivé artificiellement dans un laboratoire à partir des cellules de plusieurs individus. Leurs personnalités sont le résultat de toutes les cellules individuelles qui composent leur structure. Cela peut conduire à des traits de personnalité sauvages, mais la plupart des bio-androïdes ont apparemment des manières très sophistiquées. Les bio-androïdes semblent souffrir d'une sorte de faim, on ne sait pas si c'est plutôt leur nature ou un effet secondaire de leur création. Cette faim pourrait viser plus de pouvoir, de conquête, de perfection ou de faim de substance. Parfois, cela peut conduire à des objectifs ou à des objectifs résolus, même dans l'opposition d'amis et d'alliés.

Description physique : La plupart des types d'androïdes ressemblent à des humains et sont généralement difficiles à distinguer d'un vrai humain. Les androïdes se fondent plutôt bien dans la société humaine en raison de leur apparence et de leurs caractéristiques. Une exception à cette règle est les bio-androïdes qui peuvent apparaître très monstrueux selon les différents types de cellules et le nombre de cellules qui composent leur corps.

Les constructs artificiels portent généralement une sorte de vêtement formel ou d'uniforme qui leur permet de se fondre dans la foule mais aussi de rester uniques en apparence. Quelque peu fiers de leurs avancées technologiques et de leur supériorité, ils veulent être admirés mais garder l'anonymat. Les constructions peuvent varier de 1.25m à 2.2m en fonction de leur conception et peuvent peser de 110kg à près de 175kg en raison de leur nature mécanique. Ils semblent presque indiscernables des humains à part quelques traits étranges, une peau de couleur pâle et des yeux bleus intenses.

Un cyborg est complètement indicatif d'un humain ou d'une race à partir de laquelle il a été créé. Les cyborgs sont une version modifiée d'une espèce dotée de puissantes améliorations mécaniques et biologiques. Ils paraîtront physiquement semblables à leurs homologues et des yeux bleus intenses. Les cyborgs peuvent mesurer de 1.45m à 2.10m et ne pèsent

généralement que légèrement plus que l'homme moyen, soit entre 85 kg et 100 kg. Même si un cyborg est physiquement de la même taille que son espèce homologue, il pèsera toujours un peu plus qu'eux en raison de ses augmentations.

Les bio-androïdes sont des francs-tireurs et ressemblent plus à une sorte d'extraterrestre ou de monstre que les humains ou d'autres races. Leur couleur de peau et leur apparence peuvent varier énormément. Une combinaison des cellules qui composent leur corps provoque une myriade d'apparences différentes. Cependant, la plupart des bio-androïdes ont des colorations terrestres, telles que le brun, le vert et le noir. Il y a également eu des bio-androïdes de couleurs royales comme le violet, le bleu et le rouge. Certains bio-androïdes ont des caractéristiques plus humaines et d'autres ont des caractéristiques plus monstrueuses. Indépendamment de leurs caractéristiques ou de leur couleur de peau, les bio-androïdes sont plutôt difficiles à manquer lorsqu'ils sont accompagnés et ils se distinguent largement dans la foule.

Société : Les androïdes n'ont pas de société mais s'intègrent à la société de leur race homologue. Puisqu'ils partagent beaucoup les mêmes traits de personnalité et apparence physique, il leur est facile de s'intégrer et même de participer à ces sociétés. La plupart des androïdes passent par un processus de reprogrammation qui change leur façon de penser ou de fonctionner. Cela peut entraîner des problèmes lors de la tentative d'intégration dans la société et attirer parfois une attention indésirable.

Les bio-androïdes ont du mal à s'intégrer dans la société en raison de leur apparence et sont reclus. Ils ont du mal à trouver l'acceptation dans n'importe quelle société d'espèces à l'exception de la société Majin. Les bio-androïdes vivent généralement seuls et en sont généralement plus heureux. Ce n'est pas à cause de leurs préférences personnelles, mais parce que c'est plus facile que d'essayer de s'intégrer. La plupart des gens ressentent une gêne prononcée à proximité des bio-androïdes, on ne sait pas pourquoi cette sensation se produit. Cela peut provenir de leur création artificielle ou simplement de leur présence physique.

Les androïdes se comportent étrangement comme s'ils avaient une sorte de lien spécial quelles que soient leurs origines. Il semble que les androïdes puissent se reconnaître immédiatement et accorderont une confiance presque instantanée aux autres androïdes. On ne sait pas

si c'est parce que tous les androïdes ont un mécanisme d'identification ou que les androïdes ont la capacité de voir la structure interne des créatures. Dans tous les cas, les androïdes ont tendance à se faire plus confiance entre eux qu'aux autres espèces. L'existence des androïdes est connue, mais beaucoup préfèrent rester discrets.

Monde d'origine : Les androïdes n'ont pas de monde natal dans le sens que le monde natal d'un humain est la Terre. Les androïdes proviennent des planètes sur lesquelles ils ont été créés ou de la planète sur laquelle ils vivent actuellement. De nombreux androïdes revendiquent le monde natal de leurs espèces homologues comme domicile. Un Androïde qui a une conception ou une apparence humaine revendiquera généralement la Terre comme son monde natal. Les androïdes feront également référence à la planète où le laboratoire où ils ont été créés ou améliorés comme monde d'origine.

Histoire : L'histoire des Androïdes est clairsemée, et ne concerne généralement que chaque Androïde, mais la première création d'Androïdes peut être retracée en deux endroits - sur Terre et au sein des Truffles.

À l'apogée de la guerre des Truffles contre les Saiyans, et à l'aide d'une machine avancée, le roi des Truffles a combiné son corps et son ADN dans une expérience génétique. La création a ensuite été lancée dans l'espace lointain où elle est restée en sommeil pendant un certain temps. Finalement, cette création a atterri sur la planète M-2, le monde natal d'une race très avancée d'humanoïdes. Il a créé les mutants de la machine et a conquis le monde et à partir de là a commencé ses plans pour se venger des Saiyans. La création a rassemblé des machines mutantes et des constructions de type Androïde. Il a envoyé ces constructs dans de vastes régions de l'espace à la recherche des Saiyans armées de technologies puissantes...

Dans l'histoire de la Terre, les androïdes sont apparus pour la première fois à l'apogée de l'armée du ruban rouge, une organisation criminelle de type paramilitaire. À un moment donné, lors de la conquête de la planète, l'armée du ruban rouge était la force militaire la plus grande et la plus puissante. L'armée était dirigée par un homme de petite taille nommé commandant Red. Cependant, plusieurs scientifiques très intelligents l'ont aidé à créer l'organisation. Le chef de ces scientifiques

était un homme nommé Dr Gero. Le médecin était un homme impitoyable et sans cœur qui rêvait d'un monde rempli et gouverné par des machines. Gero a créé des dizaines d'Androïdes son service au sein de l'organisation. Une fois que l'armée du ruban rouge a été vaincue et dissoute, Gero a continué à développer et à créer plus d'Androïdes. Il a commencé sa carrière en créant des constructions artificielles et a lentement travaillé sur les cyborgs et les androïdes bio-conçus. Vers la fin de sa vie, Gero s'est lui-même changé en un type de construction artificielle Androïde, mais cela n'a pas empêché une de ses propres créations de le tuer quelques années plus tard. On ne sait pas comment plus d'Androïdes continuent d'apparaître, certains pensent que l'oeuvre des Truffes, ou bien que le Dr Gero a construit des usines secrètes qui ont continué à concevoir, créer et produire des androïdes de tous types de manière autonome. Mais également d'autres personnes qui ont créé des androïdes dont beaucoup ont travaillé sous la direction du Dr Gero alors qu'ils étaient dans l'armée du ruban rouge. On ne sait pas quelle quantité ou à quel type de développement ces recherches ont pu atteindre - indépendamment des androïdes qui continuent d'apparaître.

Noms : Les androïdes reçoivent des dénominations numériques pour les identifier, cette dénomination est utilisée comme nom. Cependant, certains androïdes ont choisi de se nommer avec noms plus communs au lieu d'utiliser leurs numéros d'identification dans le but de se fondre dans la population.

Exemples de numéros d'identification: C24, VXT78, LHG102, XP347

Exemples de noms: Bit, Clint, Flick, Mecha, Proto, Terra,



LES MAJINS

Les Majins sont une race magique avec des capacités uniques qui existent depuis le commencement des temps. Un Majin est considéré comme un génie démoniaque ou un peuple de djinns, même s'il ne semble pas qu'ils viennent du royaume des démons noirs lui-même. En général, les Majins sont une race qui aime s'amuser et qui aime manger en raison de leur gros appétit. L'un des aspects les plus intéressants des Majins est leur corps amorphe qui change de forme qui leur permet de modeler facilement leur chair, ce qui leur permet d'esquiver efficacement les attaques et d'étendre et d'agrandir leurs membres. Les Majins sont également connus pour leur capacité à assimiler les autres à leur être, et à se transformer follement en de nouvelles entités.

Les Majins sont souvent considérés comme étranges ou bizarres par les membres d'autres races, bien que certains les trouvent intéressants en raison de leur pouvoir et de leurs capacités inhabituelles. De nombreux Majins inspirent à devenir des combattants et à étudier un art martial. Avec leur éventail de pouvoirs étranges et leur durabilité, les Majins sont de fidèles défenseurs et de puissants alliés sur le champ de bataille.

Personnalité : Les majins ont des personnalités malléables qui sont soumises à l'individu ou aux peuples qu'ils ont assimilés. Leurs personnalités peuvent varier considérablement et elles peuvent avoir à peu près n'importe quel type de caractère. La personnalité centrale d'un Majin est toujours présente, mais leur maniérisme et leurs actions peuvent varier en fonction de qui ils ont assimilé. La plupart des Majins ont une personnalité enfantine insouciant, heureuse et chanceuse, mais cela ne les empêche pas d'être des guerriers féroces.

La nature enfantine de certains Majins peut ressembler à celle d'un jeune enfant gâté et égoïste - ne gardant que peu de remords, de regrets, de compassion ou d'autres émotions sympathiques. Ces Majin ont un état d'esprit plutôt égoïste et peuvent être très difficiles à côtoyer car leurs actions peuvent être aléatoires et imprévisibles. D'autres Majins peuvent être l'opposé complet avec des personnalités gaies et innocentes qui considèrent les combats comme amusants et le monde comme un parc d'attraction.

Certains Majins sont purement bons et ils peuvent être très gentils et compatissants. Ils ont le même esprit enfantin, mais ils sont conscients des sentiments et du bien-être des autres. Avec des émotions sympathiques, ils se soucient des êtres vivants et sont tout aussi respectueux de la vie que quiconque.

Description physique : Fabriqués entièrement à partir des restes arcaniques de l'essence universelle, les Majins sont des êtres vivants de magie manifestée. Les Majins sont des êtres multicolores humanoïdes qui changent de forme, avec la consistance physique du chewing-gum. La plupart des Majins ont des teintes de peau rose ou violet foncé, bien qu'il existe des Majins d'autres couleurs.

Les Majins ont des propriétés physiques plutôt uniques; ils n'ont aucun type d'organes vitaux et leurs fonctions corporelles internes sont un mystère complet. Ils n'ont pas de sang et semblent simplement être faits d'une sorte d'amalgame. Cela leur permet de changer leur forme et leur apparence physique en presque tout type d'humanoïde, bien qu'ils conservent leur couleur de peau normale. Les Majins peuvent utiliser cette capacité pour étirer leurs membres et leur corps, contrairement aux Nameks. Leur composition physique leur permet également de rattacher les membres coupés et de se recréer après avoir été pulvérisés.

Les Majins ont les yeux noirs avec un iris rouge et un type d'antenne ou d'appendice comme une corne sur la tête. Avec la possibilité de changer leur apparence physique et leur forme, les Majins peuvent avoir une hauteur de 80cm à 2.4m et un poids de 35 à bien plus de 300 kg. Personne ne sait combien de temps les Majins peuvent vivre ou même s'ils vieillissent . Un Majin bien connu dénommé Boo aurait au moins cinq millions d'années. Cela rend la connaissance de l'âge d'un Majin assez difficile, car aucune autre espèce mortelle ne peut vivre aussi longtemps. Puisqu'ils peuvent survivre aux d'autres espèces, personne ne sait exactement comment ils sont nés ou ont été créés. Il est connu que les Majins sont asexués et n'ont pas de genre, bien que certains soient connus pour changer leur apparence pour ressembler davantage à une femme ou à un homme. Il semble que deux Majin puissent créer d'autres Majins en utilisant une technique magique qui implique une grande quantité d'énergie.

Société : Le peuple Majin n'a pas sa civilisation propre, bien qu'il y ait une pseudo société existante. Les Majins semblent reconnaître cette société interne lorsqu'ils sont ensemble et en comprennent la hiérarchie. Bien que cette société ne semble pas avoir de structure cohérente avec les autres espèces.

Les Majins aiment voyager et explorer, et naturellement ne restent pas au même endroit pendant longtemps. Leur comportement enfantin et leur envie de voyager les poussent à passer leur vie immortelle à errer dans l'immensité de l'univers. Les Majins ont tendance à graviter autour des gens intéressants et puissants. Personne n'est sûr si c'est un fait exprès ou simplement partie de leur nature magique. L'occupation favorite des Majins est de manger, et ils vont chercher de part le monde les bonbons et les friandises les plus savoureux. On ne sait pas si les Majins ont besoin de manger ou s'ils mangent simplement pour le plaisir - de toute façon, on peut généralement les trouver en train de manger.

Si un Majin trouve suffisamment de gens intéressants, de délicieux bonbons et du plaisir, il est probable qu'il s'installera et créera des amitiés durables. L'intégration des Majins avec d'autres espèces peut être difficile et problématique en raison de leur comportement enfantin, mais avec le bon tutorat, ils peuvent devenir membres de presque toutes les civilisations.

Monde d'origine : Les Majins n'ont pas de monde natal connu, cependant, selon la rumeur, au temps primordial, ils habitaient une planète lointaine. Bien que cette rumeur ne puisse pas être confirmée par les Majins ou toute autre personne donnant le nombre d'éons qui se sont écoulés. Au lieu de cela, les Majins ont tendance à habiter les mondes d'origine de leurs amis ou la nourriture est la plus délicieuse.

Les Majins les plus connus sont de la planète Terre, où ils se sont intégrés à plusieurs groupes terriens. Bien que la plupart des Terriens ignorent la présence des Majins, les deux espèces interagissent de temps en temps.

Histoire : Le premier membre connu de cette race est le Majin Buu, qui existe depuis des temps immémoriaux, faisant du vélo entre saccages et longue hibernation. La rumeur dit que Majin Buu a été créé par les restes de matériaux utilisés par les entités cosmiques pour former les univers. Cependant, il existe des récits de Majins tout au long de l'histoire des univers, mais personne n'est sûr s'il y avait une civilisation Majin à un moment donné ou s'ils

étaient nés de Buu lui-même.

L'histoire connue des Majins est spécifique à Majin Buu. Il a été découvert par un sorcier diabolique nommé Bobbidi qui a utilisé une puissante magie noire pour contrôler et asservir Buu. Buu a tenté de résister, mais Bobbidi a menti et a dit à Buu qu'il l'avait créé et était son père. Bobbidi a utilisé Majin Buu pour terroriser l'univers et massacrer des millions de personnes. Le but de Bobbidi était de dominer l'univers ce qui le conduirait au Suprême Kais. Il a utilisé Majin Buu pour attaquer les Kais, les tuant tous, à l'exception du Supreme Kai de l'Ouest connu sous le nom de Shin. Au cours de ces événements, Majin Buu a utilisé ses pouvoirs d'assimilation pour absorber le Sud suprême Kai du Sud, Daikaioh, transformant Buu en un enfant innocent. Buu lui-même était toujours puissant, mais son esprit enfantin était facilement exploité par Bobbidi qui était capable de contrôler complètement Buu. Bobbidi créa une boule magique qui lui permettrait de piéger Buu s'il était désobéissant ou si Bobbidi voulait le transporter plus facilement.

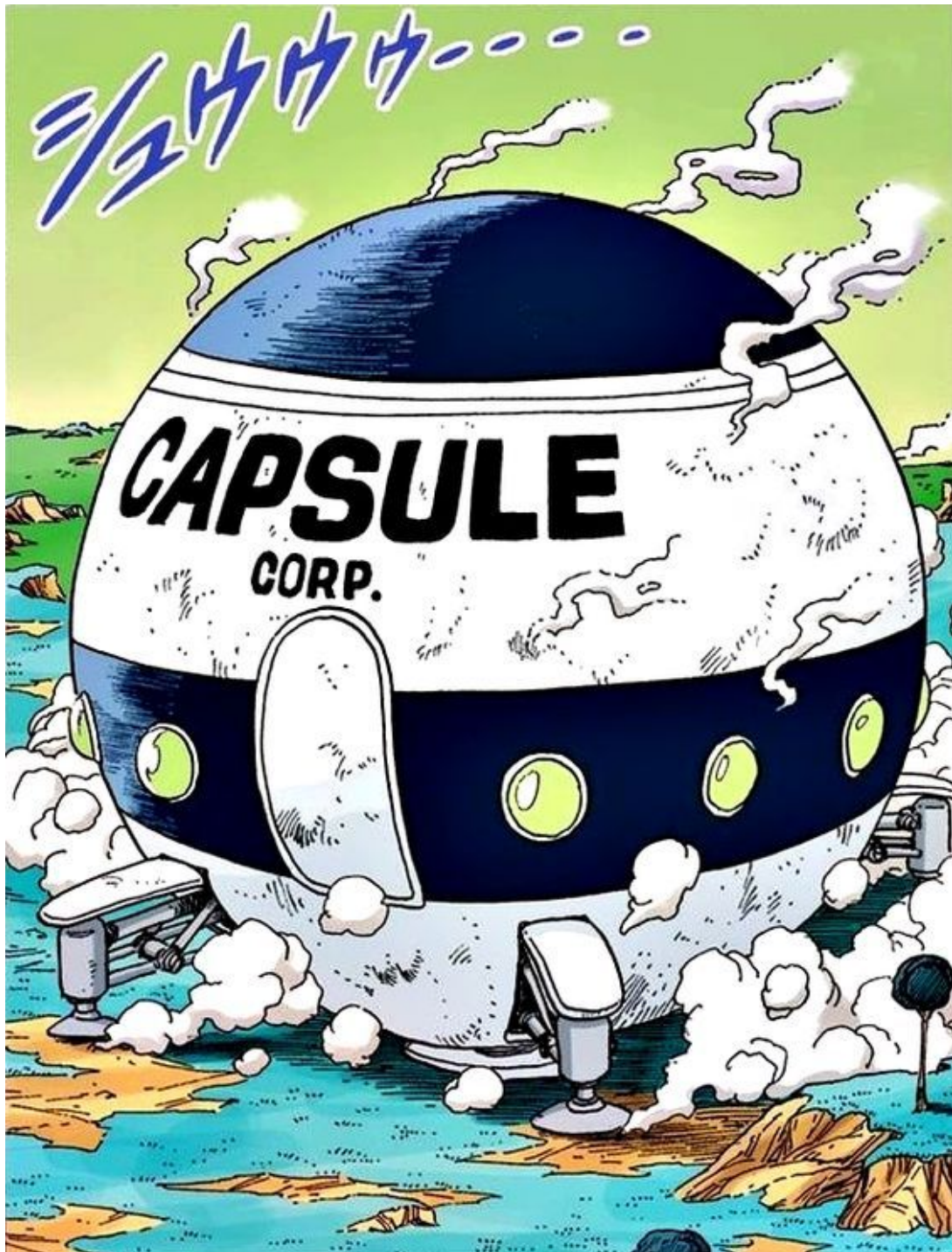
Puis, Bobbidi a jeté son dévolu sur la planète Terre, il a envoyé Majin Buu sur la planète enfermée dans sa boule. Cependant, Bobbidi a été pris en embuscade par le Supreme Kai de l'Ouest, Shin, et tué. À l'insu de Shin Bobbidi, il a engendré un fils du nom de Babidi qui a repris plus tard la mission de son père.

Babidi s'est rendu sur Terre pour réveiller Majin Buu, mais il a été stoppé par les héros de la Terre. Buu fut malheureusement réveillé et Babidi l'a conduit à détruire une grande partie de la population de la Terre. Buu a finalement été tué par Babidi après que Goku ait expliqué qu'il contrôlait Buu et que Buu ne devait pas le craindre. Cela a conduit à une série d'événements avec Buu qui fut divisé en deux, une version bonne et une mauvaise. Le Buu maléfique gagna et mangea le bon Buu. Pendant la bataille contre les héros de la Terre, le bon Buu fut libéré et le mauvais Buu reprit sa forme originelle originelle. Ce Buu primordial a ensuite été détruit par Goku et Vegeta lors d'un combat acharné sur la planète Suprême Kai de Kaioshin. Ces derniers temps, au cours des générations suivant la mort du Buu maléfique, les Majins se sont développés en une espèce à part entière, devenant des guerriers très puissants. Le Bon Buu a utilisé ses pouvoirs magiques et s'est divisé en deux êtres M. et Mme Buu. Ensemble, ils ont utilisé une magie très puissante pour créer des enfants et c'est ainsi que l'espèce Majin est née.

Noms: Majin Aiji, Majin Abra, Majin Zlam, Majin Baba

CHAPITRE 7

TECHNOLOGIE ET EQUIPEMENT



VIE DE TOUS LES JOURS

Le bazar d'East City regorge d'acheteurs et de vendeurs de toutes sortes: ingénieurs, designers, bijoutiers et épiciers, sans parler des humanoïdes de toutes formes, tailles et couleurs de fourrure. Ces marchés existent dans toutes les plus grandes villes, et presque tout ce qui est imaginable est proposé à la vente, des épices exotiques et des vêtements de luxe aux paniers en osier et aux armes simples.

Pour votre personnage, la disponibilité d'armures, d'armes, de capsules et de biens similaires est d'une grande importance car l'équipement approprié peut faire la différence entre la vie et la mort au combat. Ce chapitre détaille les objets banals et artefacts que vous pourriez trouver utiles face aux menaces présentes dans le monde et dans le cosmos.

Capsules Corporation

La Capsule Corporation est la principale entreprise mondiale dans toutes les industries, détenue par les descendants du Dr. Briefs, l'inventeur et créateur de capsules. Aussi appelées DynoCaps ou Hoi-Poi, les capsules sont destinées à rendre les objets compacts et faciles à transporter. Les capsules sont faciles à utiliser, il suffit de cliquer sur le bouton du haut, de le jeter dans une zone ouverte, puis de poof l'élément apparaît et est prêt à l'emploi. Remarquez qu'aucune chose vivante ne peut pénétrer à l'intérieur d'une capsule et qu'aucune capsule ne peut être fermée à l'intérieur d'une autre — de mauvaises choses arrivent à ceux qui essaie de le faire.

Richesse

L'argent prend de nombreuses formes dans le monde de DBH. Le zeni, les pierres précieuses, les biens commerciaux, les objets, les connaissances, les connexions et les biens peuvent refléter le bien-être financier de votre personnage. Dans le jeu, nous regroupons toutes ces possibilités dans un terme générique simple appelé richesse. La richesse n'est pas seulement la quantité de Zeni ou de biens que vous avez, mais aussi les connaissances, le savoir-faire et les connexions pour vous faire parvenir les biens d'un

vendeur. La richesse apparaît comme un «w» en gras après une valeur numérique telle que 10w ou 100w. Le tableau de richesse ci-dessous reflète le niveau de richesse de chaque espèce au départ.

RACE	RICHESSSE DE DÉPART
ANDROID	3d10
ARCOSIAN	4d10
HUMAIN	5d10.
MAJIN	2d10
NAMEK	2d10
SAIYAN	3d10



Vendre des articles

Les opportunités sont toujours abondantes et prêtes à être trouvées; équipement, armes, trésor et plus encore. Si vous n'en voulez pas, vous pouvez le vendre. Normalement, vous pouvez vendre des trésors lorsque vous arrivez dans une ville ou une autre colonie où vous pouvez trouver des acheteurs ou des marchands intéressés par votre trésor.

Armes, armures et autres équipements banals

Généralement, les équipements non endommagés tels que les armes, les armures et d'autres types d'équipement banal coûtent la moitié de leur coût lorsqu'ils sont vendus à un marchand. En règle générale, les armes endommagées par le combat sont rarement en assez bon état pour être vendues.

Pierres précieuses, bijoux et autres objets

Ces articles conserveront généralement leur pleine valeur lorsqu'ils seront vendus à un acheteur ou un marchand. Vous pouvez les échanger presque tous contre une autre sorte de richesse ou simplement les utiliser comme valeur. Pour des objets exceptionnellement rares, votre MJ peut vous demander de trouver un acheteur dans une grande ville.

Capsules

La vente d'articles en capsule peut être problématique. Ce sont généralement des articles à grande échelle tels que des overcars ou des motos, des maisons temporaires ou des récipients de stockage. Vous ne seriez pas simplement en mesure de les vendre au marchand standard. Considérez les articles en capsule comme des articles spéciaux qui se vendront à leur plein prix selon l'acheteur.

Kit d'équipement

Les kits sont des packages spéciaux que vous pouvez prendre lors de la création d'un personnage. Les kits sont basés sur différents archétypes ou styles de personnages personnalisés. Si le caractère de votre personnage est plus aventureux, vous voudrez peut-être un kit d'aventure ou si votre personnage est plus sur le combat martial, vous pouvez prendre le kit de combat martial. Si un kit



d'équipement a une pièce incluse dans son contenu que vous possédez déjà ou que vous obtenez de votre race, vous gagnez sa valeur en richesse. Si vous voulez avoir un ensemble d'équipements plus diversifié, vous pouvez choisir de ne pas prendre un kit d'équipement recommandé et d'augmenter votre richesse de départ de 3d10.

La race de votre personnage déterminera les kits d'équipement que vous pourrez emporter lors de la création du personnage. Si vous voulez prendre un équipement différent, alors ce qui est fourni par la race de votre personnage, vous pouvez payer vingt (20w) de richesse et changer votre kit de race avec un autre de votre choix.

Kit aventure

Tout le monde a rêvé de quitter sa maison pour voir des endroits lointains: pour s'aventurer et errer dans le vaste monde à la recherche de connaissances, de trésors, de gloire ou d'une multitude d'autres désirs.

- Sac à dos
- Couverture
- Cantine
- Montre
- Vêtements environnementaux Froid / Chaleur
- Bâton lumineux x 3
- Rations x 5
- Tente
- Sac de couchage
- Conteneur de stockage

Kit Illusionniste

Tirer des faisceaux laser de vos mains n'est pas assez cool, utiliser des lance-roquettes n'est pas pas pour vous? Qu'en est-il de la capacité de stopper un train? Non? Eh bien, la magie est peut-être pour vous. Pouvez-vous écraser l'esprit de vos ennemis avec la capacité étrange des arcanes ou contrôler la magie? Alors vous avez besoin de ce kit d'équipement pour améliorer vos pouvoirs magiques.

- Rations x 2
- Cartable boule de cristal
- Cantine
- Kit du guérisseur
- Flacon x 3
- Capsules énergétiques x 2
- Stylo et papier x 2

Kit Gadgeteer

Les gadgeteers sont des mécaniciens et des inventeurs qui fabriquent des armes et utilisent la technologie. Le gadgeteer crée des choses, puis les active et les utilise pour «résoudre» les problèmes avec les ennemis et d'autres types de rencontres.

- Veste de combat standard
- Ordinateur
- Sac à dos
- Rations x 1
- Capsule x 3
- Trousse d'outils - Outils de réparation
- Arme à distance x 1

Kit Artiste martial

Les artistes martiaux sont des guerriers qui étudient principalement le combat au corps à corps plutôt que d'utiliser leur ki, créant un personnage principalement physique. Plutôt que de se concentrer sur les pouvoirs ésotériques et l'accomplissement spirituel, l'artiste martial recherche la perfection par un entraînement rigoureux et un défi constant.

- Besace
- Cantine
- Sac de couchage et couverture
- Rations x 3
- Arme de mêlée ou arme à distance ou richesse supplémentaire 2d10
- Combinaison de combat modèle de base ou vêtements de combat rembourrés
- Capsule (s) dynamique (s) x 1

Kit Spiritualiste

Les spirites se concentrent sur des techniques non communes basées sur le ki. Leurs dégâts physiques sont inférieurs à ceux d'un caractère plus physique, et ils comptent davantage sur leur ki et leur avantage dans les combats à distance. Les spirites excellent à infliger des dégâts à distance et à utiliser de puissantes attaques de ki.

- Besace
- Cantine
- Sac de couchage et couverture
- Rations x 2
- Capsule (s) Aura x 1
- Capsule (s) d'alimentation x 2



Armures

Le monde de DBH est composé d'un vaste univers avec de nombreuses espèces et cultures différentes, chacune avec son propre niveau technologique. C'est pour cette raison que vous avez accès à une variété de types d'armures allant des vêtements de combat simples aux combinaisons de combat complètes, etc. L'armure est divisée en deux catégories: les combinaisons de combat et les vêtements de combat. Le tableau des armures ci-dessous montre le coût, le poids et d'autres propriétés des types d'armures courants portés dans le Monde de DBH.

Armure : Les combinaisons de combat protègent les organes vitaux du porteur des attaques. Le bonus d'une combinaison de combat est ajouté à votre valeur de TE/DEF.

Agilité, force et furtivité: La combinaison de combat et les vêtements de combat peuvent entraver un attribut. Si une armure a un «oui» sous son attribut associé, alors pendant que vous portez l'armure, vous subissez un dé de malus lancé en utilisant l'attribut AG.

VÊTEMENTS DE COMBAT	COÛT	ARMURE	FORCE	FURTIVITÉ	POIDS
POIDS LÉGER	15w	+1 dé	-	-	1kg
REMBOURRÉS	30w	+1DEF	-	-	4kg
COMPRESSION	60w	+2 dés	Oui	-	6kg
POIDS LOURD	120w	+2DEF	Oui	Oui	8kg
ARMURÉS	240w	+3 dés	Oui	Oui	9kg

COMBINAISON DE COMBAT	COÛT	ARMURE	AGILITÉ	FURTIVITÉ	POIDS
MODÈLE DE BASE	18w	+4 dés	-	-	3kg
ARMURE COMPLÈTE	36w	+2DEF+2dés	Oui	Oui	7kg
ARMURE RIT (ARCOSIAN)	72w	+2DEF+3dés	Oui	-	5kg
ARMURE CAPSULE	140w	+3DEF+3dés	-	-	4kg
ARMURE MODÈLE LTB	280w	+3DEF+4dés	-	-	6kg

ARMES

En raison de l'imagination illimitée des joueurs et d'une liste toujours croissante d'armes existante, nous avons développé un système de création d'armes. Vous pouvez concevoir et créer une arme personnalisée, puis votre personnage la manie comme vous le souhaitez. Vous pouvez transporter une quantité d'armes égale au nombre de bras que vous avez plus une. Vous pouvez rengainer ou dégainer une arme comme une action instantanée.

Toutes les armes de mêlée donne un **bonus en Assaut**. Toutes les armes à distance ont un score de dommage basé sur leur **(DOM x 3)+Assaut. (Attention toutefois à ne pas compter deux fois ce bonus d'AS qui sert lors de l'attaque)**

Menace d'une arme : Le fait de manier tout type d'arme de mêlée, inflige à votre adversaire une pénalité de -2 dés sur les jets de frappe, car il paraît évident qu'il va se concentrer sur sa défense. S'il ne manie pas d'arme lui-même, il ne pourra pas tenter de Parade.

Manier une Arme à distance au corps à corps est déconseillé, car c'est vous qui alors subissez un malus de -2 dés aux Tests d'attaque. Cependant si vous touchez, on considère que l'attaque est à bout portant, et son multiplicateur de dommages augmente de 1.

CREATION D'ARMES

Pour créer une arme, vous devez d'abord choisir si vous créez une arme de mêlée ou une arme à distance.

Arme de mêlée (8w) :

Les armes de mêlée suivent toutes les règles d'une attaque physique. Vous pouvez créer un type d'arme de mêlée que vous pouvez imaginer, comme une épée, une masse, un fouet, une hache, un échec, etc.

Arme à distance (12w) :

Les armes à distance suivent les règles d'une attaque à distance. Les armes à distance peuvent être utilisées pour attaquer des cibles adjacentes ou éloignées, la portée standard pour les armes à distance est de six fois leur score de dommages en **unités de mesure**. Les **dégâts** de départ d'une arme à distance sont **de 3**. Les armes à distance nécessitent également un rechargement; vous devez recharger une arme à distance après avoir réussi à frapper la cible. Lorsque vous tirez avec une arme à distance à portée d'attaque en mêlée, vous subissez des malus.

Augmentation de la portée (+ 10w) :

Lorsque vous créez une arme à distance, vous pouvez augmenter sa portée de tir maximale en achetant une augmentation de portée. Vous pouvez acheter une augmentation de portée autant de fois que vous le souhaitez. Chaque fois que vous achetez une augmentation de portée, le coût en richesse double. Chaque achat d'augmentation de portée double la portée de tir de votre arme.

Arme dynamique :

Vous pouvez créer une arme, avec l'aide de votre MJ, qui ne tombe pas dans les catégories de mêlée ou de portée ci-dessus, comme un piège ou des mines terrestres.

Qualités des armes :

Il existe plusieurs qualités d'arme que vous pouvez choisir à attribuer à une arme de mêlée ou à distance lors de l'achat et de la construction d'une arme. Chaque qualité est répertoriée avec un coût supplémentaire qui s'ajoute au coût de base de l'arme. Les qualités marquées d'un astérisque peuvent être prises plus d'une fois et sont cumulatives. Une arme peut avoir jusqu'à trois qualités différentes; prendre la même qualité plus d'une fois n'entre pas dans ce décompte.

***Puissante** (+ 20w) - Augmente les dégâts de base de l'arme de 1. Vous pouvez acheter cette qualité un nombre de fois égal au niveau actuel de puissance atteint plus un.

Perforante (+ 20w) -

Allonge (+ 12w) - Vous pouvez frapper une cible avec votre arme de mêlée en le tenant à distance. Gagnez un dé bonus à l'attaque et infligez un dé de malus aux jets d'attaque adverses.

Lancée (+ 10w) - Vous pouvez lancer votre arme sur une cible. Utilisez FOx3 comme base de dommages. Votre arme peut être lancée avec une portée égale à votre FOx2 en unités de mesure.

Deux mains (+ 20w) - Vous pouvez manier l'arme à deux mains, augmentant les dégâts avec un bonus d'Assaut de 1. Chaque niveau nécessite un score de FO égale à l'augmentation+2.

***Explosif** (+ 30w) - Lors d'une attaque à distance, l'attaque peut endommager plusieurs cibles tout autour de la cible initiale, à 360 degrés sur une distance égale à douze unités de mesure. Utilisez un jet d'attaque unique contre les jets d'esquive des cibles

Polyvalent (+ 20w) - Une arme à distance peut être utilisée comme arme de mêlée et arme à distance; suivre toutes les règles normales pour les armes de mêlée énumérées ci-dessus.

Tir rapide (+ 60w) - Une arme à distance peut tirer plusieurs fois avec une seule manœuvre d'attaque. Faites un Test d'Arme à Distance normalement en suivant les règles d'attaque multiple.

***Qualité dynamique** - Avec l'aide de votre MJ, vous pouvez créer une qualité d'arme personnalisée. Telles que des armes enflammées ou à plasma.



RUPTURE

Les armes et les armures peuvent se briser, elles ne perdent pas leur efficacité lorsqu'elles sont endommagées. Cependant, si l'une ou l'autre est brisée, elles ne peuvent pas être utilisées aux fins prévues et vous ne gagnez aucun de leurs avantages. On dit alors qu'elles ont atteint leur seuil de **Rupture**.

Rupture d'armes : Lorsque vous utilisez une arme de quelque sorte que ce soit et que vous obtenez un ou plusieurs **échecs**, l'arme subit un point de dégâts par "1" obtenus. Toutes les armes ont une valeur de rupture de cinq. Passé ce score, elles sont irrémédiablement détruites et inutilisables tant qu'elle ne sont pas réparées.

Rupture d'armure : Lorsque vous portez une armure, si un adversaire vous touche est que le résultat d'au moins un de ses dés est explosif (10 naturel), avec n'importe quel type d'attaque, l'armure subit un point de dégâts par 10 obtenu. Toutes les armures ont une valeur de rupture de cinq. Passé ce score, elles sont irrémédiablement détruites et inutilisables tant qu'elle ne sont pas réparées.

Réparation d'équipement : Lorsque la valeur de rupture d'un objet est réduite à zéro, il devient inutilisable. Vous pouvez réparer l'article vous-même ou dans un atelier, une échoppe, ou une usine, selon la campagne et la décision du MJ. Pour réparer des objets de combat brisés, divisez simplement le coût de l'objet par dix (10). La valeur qui en résulte est la richesse qu'il en coûte pour restaurer la pièce d'équipement.



EXPLORATION

Cette section décrit les articles, équipements et autres items dont vous pourriez avoir besoin pour voyager, explorer et partir à l'aventure dans le monde. Vous pouvez transporter jusqu'à trois petits objets à tout moment. Si vous souhaitez transporter plus d'articles, vous devrez acheter des articles de stockage supplémentaires; ces trois petits objets n'incluent pas les armes qu'un personnage pourrait porter.

Certains articles entrent dans les capsules et ces articles comptent comme petits lorsqu'ils sont stockés dans une capsule. Cependant, lorsqu'ils sont à l'extérieur ou déballés, ils comptent comme leur catégorie de taille normale. Les équipements livrés avec une capsule déjà incluse sont marqués d'un «C» et les articles qui peuvent être placés dans une capsule mais qui ne sont pas fournis sont marqués d'un «N» dans le tableau ci-dessous.

Les articles sont de différentes tailles, allant de petit, moyen à grand. Ces catégories sont désignées par, P, M et G respectivement.

Les petits objets peuvent être transportés sur vous dans une poche, à l'intérieur de votre chemise ou simplement fourrés sous une ceinture, etc. Les petits objets sont généralement de simples équipements, et vous pouvez transporter jusqu'à trois petits objets à la fois.

Les articles de taille moyenne peuvent être portés sur vous, mais ils nécessitent une main libre ou doivent être saignés dans votre dos, comme un sac à dos ou un sac de couchage.

Les gros objets nécessitent de l'attention et les deux mains pour être transportés. Les gros articles sont encombrants et peuvent être, en fait, difficiles voir impossible à transporter. Consultez votre MJ.



VEHICULES

Un véhicule peut vous aider à vous déplacer plus rapidement dans le monde, mais son objectif principal est de transporter de l'équipement et d'autres objets qui autrement vous ralentiraient. Le tableau des véhicules indique la vitesse et la capacité de charge de base de chaque véhicule. Vous pouvez acheter des véhicules de la même manière que vous pourriez acheter des objets ou des armes.

Capacité de transport : La capacité de transport est le nombre d'articles qui pourront tenir dans un véhicule en plus des passagers et des conducteurs. Ces catégories sont désignées respectivement par P, M et G suivies d'une valeur numérique qui représente la quantité de ce type d'article qui peut être transporté. La lettre fait référence à la taille l'objet abordé plus tôt dans cette section.

Durabilité : Les véhicules ont des points de vie. Leurs points de vie sont basés sur le nombre de passagers qu'il peuvent transporter. Pour chaque passager qu'il peut transporter, un véhicule possède vingt-cinq points de vie.

Compétence du pilote : Si vous avez une compétence de pilotage, vous pouvez ajouter cette compétence à tous les tests que vous effectuez en contrôlant un véhicule dans des circonstances difficiles. Si vous ne maîtrisez pas un véhicule (pas de points dans la compétence pilotage), vous pouvez toujours essayer de le conduire / le piloter, mais vous ne pouvez utiliser qu'une seule action en le faisant et vous devez réussir un test de Perspicacité SD 3.

Pendant le pilotage d'un véhicule au combat, vous pouvez ajouter vos compétences de pilote, votre Attribut de Perspicacité, votre score de Social et la maniabilité du véhicule pour réussir un jet d'Evasion.

Moto

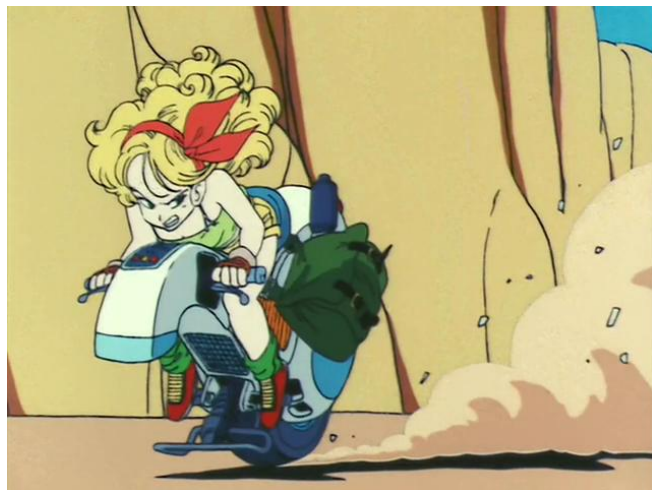
Tout comme leurs homologues réels, les motos sont de puissants véhicules à deux roues. Il existe une grande variété de motos dans le monde de DBH, certaines n'ont qu'une seule roue et d'autres ont assez de place pour trois personnes. La plupart des motos, cependant, sont un véhicule postmoderne à deux roues standard que vous pourriez voir dans un film.

- *Turbo :* Vous pouvez utiliser la vitesse turbo d'une moto tous les six tours ou une fois toutes les cinq minutes en jeu. Turbo double la vitesse du véhicule pendant deux tours ou toutes les 60 secondes en jeu.

Glisseur à réaction

Véhicule à conducteur unique qui plane au-dessus du sol. Ils ressemblent à un jet ski ou peut-être à une motoneige qui survole le sol, ne planant qu'à quelques pieds au-dessus. Ils sont légèrement plus rapides qu'une moto et peuvent être équipés de puissantes mitrailleuses.

- *Canon explosif.* Compte comme une arme à distance à tir rapide. Testez PR + Pilotage + Assaut du pilote pour attaquer des cibles.
- *Survolement.* Ignore tout type de terrain difficile.



Aéroglisneur

L'un des véhicules les plus courants de la Terre, les aéroglisneurs sont une technologie de rétro-ingénierie provenant d'un vaisseau spatial extraterrestre créé par la société capsule. Ils planent au-dessus du sol et peuvent voyager rapidement. Ils ressemblent aux bateaux stationnaires de la vie réelle sans les gros duvets en caoutchouc. Ils arborent tous les hébergements modernes que en font de vrais véhicules.

- *Survolent. Ignore tout type de terrain difficile.*



Jet-Copter

Cet hybride d'hélicoptère et de jet est un véhicule volant rapide et puissant. Un engin de chasse unique très mobile équipé de mitrailleuses. Les jet-copters sont des chasseurs d'attaque mono-pilote et sont principalement utilisés par l'armée du ruban rouge.

- *Canon explosif. Compte comme une arme à distance à tir rapide. Testez PR + Pilotage + Assaut du pilote pour attaquer des cibles.*

- *Survolent. Ignore tout type de terrain difficile.*

Wagon Maison

Wagon de maison. Une maison de véhicule qui ressemble aux bus britanniques à deux niveaux. Ces gros véhicules sont un petit appartement mobile qui comprend une cuisine, une salle de bains et des chambres comme pour un camping-car.

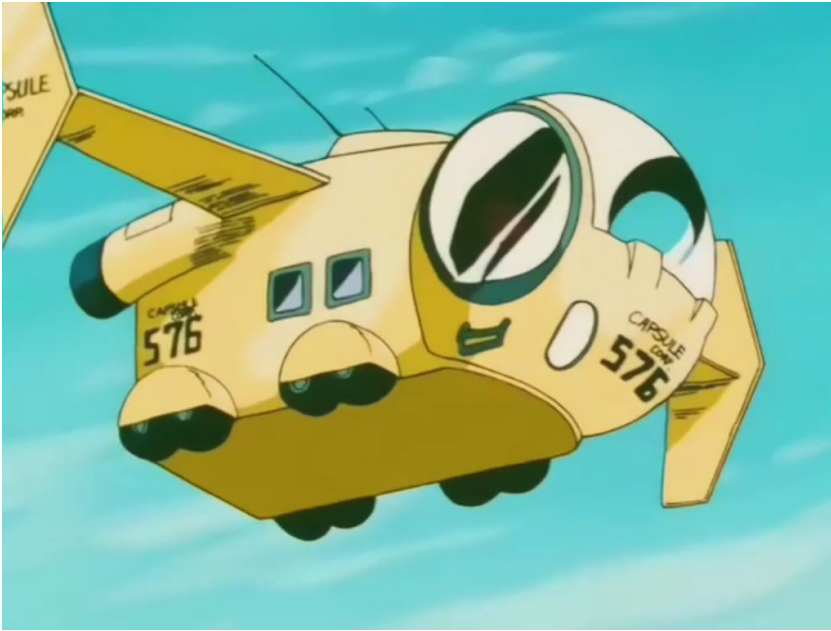
- *Espace vital. Ces véhicules apportent tout le confort d'une petite maison. Salle de bain, cuisine, etc. Ils permettent un vrai repos.*



Avion

Alors que de nombreux avions sont basés sur des conceptions réelles, il en existe d'autres qui ressemblent davantage à des camions-citernes aériens. Ces transports ressemblent plus à des vaisseaux spatiaux qu'à un avion. Un hélicoptère avec une grande boîte sur le dos avec des moteurs comme un avion ou un jet. Certains ont même des cuisines et des salles de bains et ressemblent à des wagons avec des ailes.

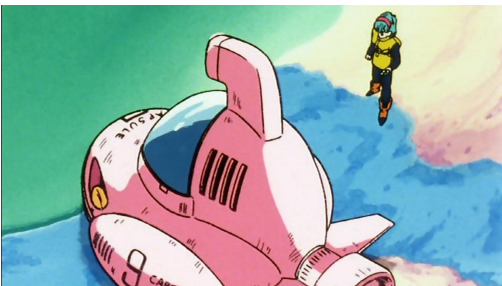
- *Survolent. Ignore tout type de terrain difficile.*
- *Achat optionnel: (250 w) Canon Lourde. Compte comme une arme à distance avec la qualité Puissante. Testez PR + Pilotage + Assaut du pilote pour attaquer des cibles. Vous pouvez améliorer la qualité puissante de l'arme.*



Sous-Marin

Il existe une grande variété de sous-marins dans le monde de DBH qui peuvent ressembler à leurs homologues réels. Il y a de grands sous-marins avec un large équipage comme ceux utilisés par les militaires et il y a de petits sous-marins individuels. Ces véhicules varient en conception et en taille, mais ils remplissent tous la même fonction pour voyager sous l'eau.

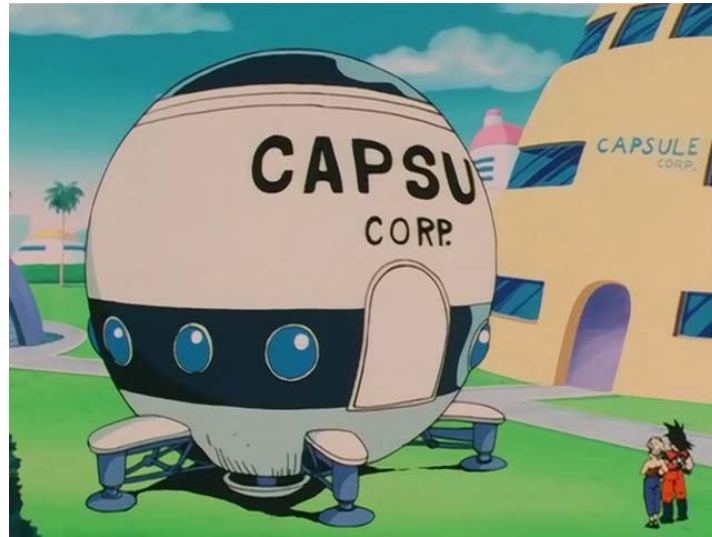
- *Plongée. Les sous-marins peuvent voyager sous l'eau jusqu'à cinq heures sans refaire surface.*



Vaisseau spatial Capsule Corporation

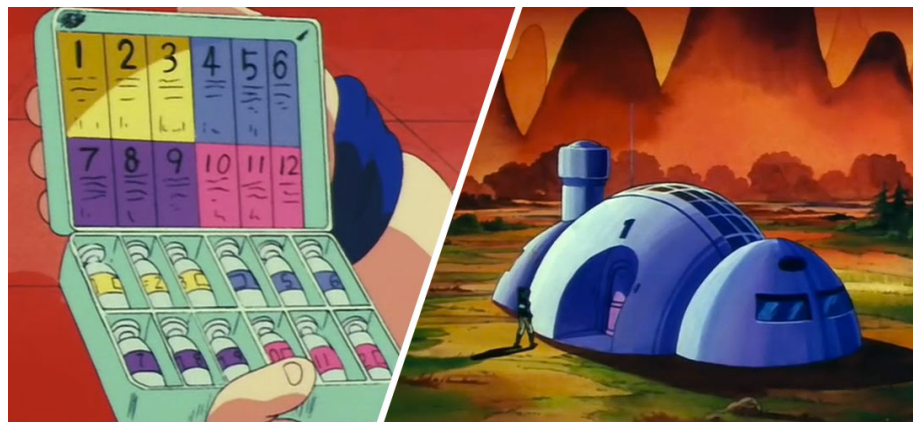
Un vaisseau spatial de la société capsule est un grand vaisseau circulaire qui a des espaces de vie et qui peut également être équipé de machines d'entraînement à haute gravité. Créé par le Dr Briefs à partir des restes d'une capsule spatiale Saiyan accidentée qui s'est écrasée sur Terre.

- *Espace vital. Ils possèdent tout le confort d'une petite maison. Salle de bain, cuisine, etc.*
- *Achat en option: (1 200 w) Hyper-drive - Augmente la vitesse du vaisseau spatial de dix fois (x10) (70kx10)*



Maison capsule

Une maison capsule peut être rangée et transportée dans une capsule: logement portable avec tout le confort de la maison, y compris salle de bain, cuisine, etc. Les maisons capsule sont livrées avec leur propre capsule.



MOTO				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
300W	PX6, MX3, GX1	10 UN.	2	+2
GLISSEUR À RÉACTION				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
400W	PX4, MX2	12 UN.	1	+4
AÉROGLISSEUR				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
400W	PX12, MX6, GX3	8 UN.	5	+1
WAGON MAISON				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
400W	PX32, MX16, GX8	6 UN.	12	-
JET-COPTER				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
600W	MX2, GX1	16 UN.	1	+4
AVION				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
900W	PX32, MX16, GX8	16 UN.	8	+1
SOUS-MARIN				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
1800W	PX16, MX8, GX4	10 UN.	6	+4
VAISSEAU SPATIAL CAPSULE CORP.				
COÛT	CAPACITÉ	VITESSE	PLACES	MANEUV.
9000W	PX24, MX12, GX6	70X10K	5	+3
MAISON CAPSULE PETITE/MOYENNE/GRANDE				
COÛT	CAPACITÉ	OCCUPANTS		
8000W	PX16, MX8, GX4	2		
12000W	PX24, MX12, GX6	5		
18000W	PX32, MX16, GX8	8		

MECHA

Un Mecha est une combinaison mécanisée super puissante que vous pouvez porter pour augmenter votre capacité de combat. Avec une telle machine vous pouvez voyager sous l'eau, dans l'espace et dans d'autres environnements sans air respirable jusqu'à cinq heures sans avoir à revenir à des conditions favorables.

Pendant le pilotage de votre Mecha au début de votre tour, vous devrez faire un test de Pilotage, SD moyen pour conduire le Mecha **chaque Tour**. Si vous échouez, vous ne pouvez pas piloter la combinaison efficacement et vos actions sont réduites de -2 dés jusqu'à ce que vous réussissiez un autre test de pilotage. Le SD pour piloter un Mecha est réduit d'un niveau de difficulté pour chaque niveau de puissance (Palier) atteint jusqu'à ce que le SD atteint soit si facile qu'il ne soit plus obligatoire de faire un test de pilotage chaque Tour.

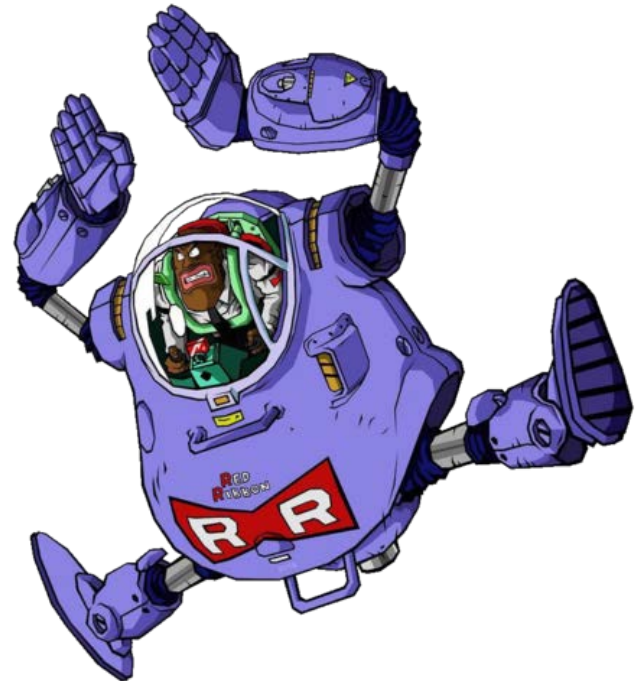
- *Survolent. Ignore tout type de terrain difficile.*
- *Plongée. Les sous-marins peuvent voyager sous l'eau jusqu'à cinq heures sans refaire surface.*
- *Surdimensionné. Lorsque vous effectuez une attaque physique contre une cible considérée comme plus petite que vous, vous êtes automatiquement considéré comme d'un Palier de puissance supérieur au sien!*
- *Achat en option: (1 200 w) Hyper-drive - Augmente la vitesse du vaisseau spatial de dix fois (x10) (70kx10)*

Lorsque vous frappez ou esquivez, faites un test de Pilotage + PR et ajoutez le modificateur d'agilité de la combinaison, plus tout autre bonus d'esquive ou d'attaque. Les capacités qui réduisent temporairement les modificateurs d'attributs n'affectent pas les Mecha. Lors des attaques de contact, vous utiliserez le modificateur de force du Mecha pour les dégâts. De plus, lors du pilotage d'un Mecha, vous réduirez les dommages que l'on vous inflige du score de Défense du Mecha pour vous protéger contre toute attaque. Lorsque vous achetez ou recevez un Mecha, sélectionnez une option d'amélioration gratuite dans la liste d'armement ci-dessous.

Options d'armement

- **Hikou** (+ 125w) - Cette option permet à votre Mecha de voler et de naviguer sous l'eau.
- **Blaster** (+ 80w) - Le faisceau d'énergie peut être tiré depuis le bras droit de votre engin. Arme à Distance, Puissante
- **Vague d'énergie pleine puissance** (+ 100w) - Une vague d'énergie peut être tirée de la paume du bras gauche de votre Mecha. Arme à distance, perforante, Portée de tir x2

- **Lance-roquettes.** (+ 200w) - Il y a un lance-roquettes énorme et puissant à l'intérieur de la cavité arrière de votre Mecha. Arme à Distance, Puissante, Explosif, Portée de tir x 4
- **Lance-roquettes multiple** (+ 175w) - Des centaines de petites roquettes tirées depuis la poitrine de votre engin à la manière de mitrailleuses. Arme à Distance, Puissante, Tir rapide, Portée de tir x1
- **Mains broyeuses** (+ 60w) - Bras robotiques puissants qui peuvent écraser les os d'un adversaire. Arme de mêlée, Puissante, Allonge, À deux mains
- **Blindage.** (+ 40w) - Augmentez la valeur de Défense de votre Mecha de quatre. Vous pouvez acheter cette qualité une fois pour chaque niveau de puissance atteint.
- **Mise à niveau du système hydraulique.** (+ 100w) - Augmente l'agilité et la force de votre Mecha de quatre. Vous pouvez acheter cette qualité une fois par niveau de puissance atteint.
- **Structure renforcée.** (+ 50w) - Augmentez les points de vie de votre Mecha de cinquante. Vous pouvez acheter cette qualité une fois par niveau de puissance atteint.



Coût 300w. Agilité +4, Force +6. Ténacité +3. Capacité Px4, Mx2, Gx1. Vitesse : 4 unités. 1 Passager.

ARTICLES SPECIAUX

Cette section contient une gamme d'objets spéciaux qui peuvent être trouvés dans le monde de DBH. Ils ne sont pas courants ou faciles à trouver, et le MJ devrait veiller à placer ces articles dans les campagnes. Inestimables et uniques, ils doivent être gardés suffisamment rares, afin que le fait d'en trouver un, même entre les mains d'un ennemi, provoque une certaine excitation chez les joueurs, mais que ce ne soit pas si difficile à obtenir que les joueurs se sentent frustrés.

Epée du Brave

Une épée magique enchantée créée par un sorcier konatsien pour vaincre le monstre diabolique Hirudegran. Une arme de mêlée de qualité Puissante et Perforante. L'épée du brave inflige également des dégâts supplémentaires à tout combattant considéré comme mauvais. Augmentez votre multiplicateur de dommages de 1 lorsque vous attaquez des personnages mauvais comme si vous étiez d'un Palier supérieur.

Boules du Dragon

Grandes sphères cristallines qui comportent des étoiles à cinq branches allant de un à sept. Seule, chaque boule individuellement prise n'a aucun pouvoir ni aucune qualité spéciale. Cependant, chaque fois que les sept boules de dragon sont réunies, elles servent à appeler le dragon éternel qui peut exaucer presque n'importe quel souhait.



Radar Dragon

Un appareil portable qui vous aide à localiser les boules de dragon en recherchant l'impulsion électromagnétique émise par elles. Notamment, le radar donne une représentation visuelle de la profondeur et de la hauteur, mais il ne donne pas de valeurs réelles pour ces mesures. Le radar pointe en direction des boules de dragon proches. En appuyant sur le bouton du haut, la vue effectue un zoom avant et affiche une carte plus détaillée de la zone, ce qui permet de réduire l'emplacement précis. Le radar peut localiser des boules de dragon à de grandes distances comme un continent, une planète ou même l'univers. Votre MJ décidera de la portée maximale de votre radar en

fonction du jeu. La portée minimale de votre radar est de dix unités ou trente mètres. Après quoi il faut chercher un peu par vous-même...



Nuage Supersonique

Le nimbus volant est un nuage jaune magique qui peut servir de mode de transport. Vous pouvez utiliser le nuage pour voler à grande vitesse sans utiliser d'énergie, ce qui le rend utile même si vous pouvez voler plus rapidement par vous-même. La vitesse de vol du nimbus volant est de seize unités. Vous pouvez invoquer le nuage depuis n'importe où, simplement en appelant son nom.



Bâton magique

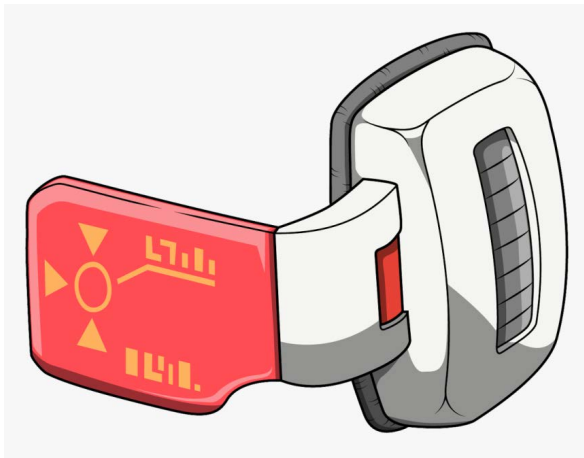
Un bâton magique qui change de longueur. Vous pouvez modifier sa longueur à volonté, ce qui vous permet de faire des attaques de mêlée à distance. Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée jusqu'à neuf unités/mètres de distance.

Haricot Senzu

Un haricot mystique aux immenses pouvoirs de rajeunissement. Lorsque vous mangez le haricot, votre énergie et votre santé physique sont pleinement restaurées; ces effets sont généralement presque instantanés. Vous pouvez manger un haricot senzu et restaurer immédiatement tous vos points ki et points de vie. Les haricots peuvent également vous garder rassasiés pendant dix jours.

Détecteur

Il s'agit d'un appareil portable, un ordinateur polyvalent qui peut être utilisé comme un appareil de communication et peut localiser et suivre l'emplacement d'autres créatures. Lors du suivi d'une créature, le viseur donne une valeur numérique de la force de la créature ainsi que de la distance à celle-ci. Lorsque vous essayez d'utiliser votre détecteur, un adversaire utilise la Furtivité ou le Contrôle Ki dans une opposition passive, SD moyen selon ce que vous cherchez à localiser ou analyser. S'il échoue, leur niveau de puissance et leur localisation vous sont révélés. Si votre adversaire réussit le jet, son niveau de puissance vous est révélé, mais il est approximé à 1d10% prêt.



EN COULISSES

Il est évident que ce ne sont là que des exemples d'objets, véhicules, etc. Il peut exister de tout, pour peu que ce soit amusant, simple d'utilisation, et "dans le ton" de l'anime Dragon Ball.

Ce chapitre est conçu pour des personnages qui habituellement sont davantage des Faire-valoirs que des vaillants guerriers. Mais de tels personnages ont leur place dans l'univers de DBH si cette idée vous amuse. Et l'équipement peut aisément s'adapter en terme de Niveau de Puissance (palier) afin de rendre possible des affrontements titanesques avec des véhicules, des robots géants, des vaisseaux spatiaux, ou simplement des soldats surentraînés et équipés d'armes de haute technologie. Ou même magiques. Ou les deux à la fois.

Parfaite transition pour le prochain chapitre ^_^

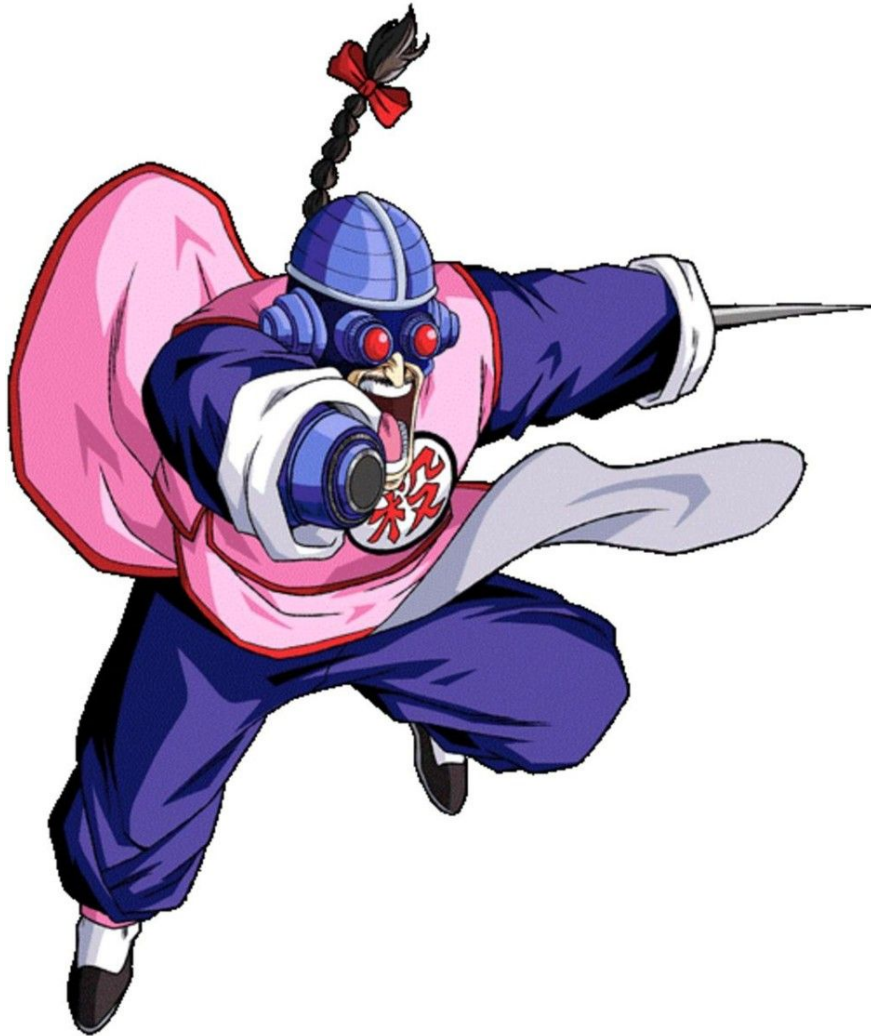


AUGMENTATIONS ANDROIDES

Cette section contient une liste non exhaustive des améliorations mécaniques et cybernétiques que les Constructs et Cyborgs peuvent choisir à la création, mais également lors de chaque Mise à Jour (Voir le Chapitre Transformations).

LAME RETRACTILE

Implantée généralement dans le bras ou la main, cette amélioration donne à l'androïde accès à une arme de mêlée qui ne peut lui être enlevée directement. De telles Armes, spécialement conçues pour l'occasion, octroient un bonus de +2 à l'ASSAUT.



CANON IMPLANTE

Arme à distance de forte puissance, une telle arme libère un flot d'énergie létal et sans fin, alimenté par les cellules énergétiques de l'androïde. Dommages de base $DOM \times 3$, où DOM est égal à la somme TE + ER de l'androïde.



BEAUTE/LAIDEUR

L'androïde est extrêmement attirant; les gens vont s'arrêter automatiquement et le regarde lorsqu'il passe et il est généralement entouré d'admirateurs. Ce qui lui Octroie une Aptitude sur sa Personnalité, et également un bonus de +1 dé bonus en Tromperie. Dans le cas de la Laideur, les réactions sont inversées, et l'Androïde provoque la répugnance et la crainte. Outre le bonus d'Aptitude, il gagne +2 dés en Intimidation.

BASE DE DONNEES/MEMOIRE INTERNE

L'Androïde a accès à une base de données interne qui lui accorde plusieurs capacités. Tout d'abord il gagne une Aptitude sur les niveaux impairs d'attribut et de compétences liés à l'ER. Ensuite, il possède une carte et une boussole interne, l'empêchant de se perdre. Enfin, sa mémoire eidétique lui permet de se remémorer toute information qu'il a entendu, vu ou perçues avec ses sens cybernétiques., et son super calculateur de réaliser des opérations mathématiques complexes instantanées.

CHAPITRE 8

MAGIE ARCANIQUE



CAPACITES MAGIQUES

La magie est un type spécial de pouvoir et elle est principalement utilisée pour des techniques telles que la possession. La magie est étroitement liée au ki et à l'Esprit et parfois les deux sont presque indiscernables. Étant donné que la magie n'est pas complètement distincte du ki, alors que vous pourriez posséder des compétences de combat martial limitées, vous pourriez toujours facilement posséder d'immenses compétences magiques.

CREER UNE CAPACITE MAGIQUE

Pour créer une capacité magique, vous aurez besoin de points d'EXP. Le coût de base de création d'une capacité magique est de **trente points d'EXP**. Toutes les capacités magiques ont un **coût minimum en points ki de base de deux** qui augmentera ou diminuera lorsque vous y ajouterez des effets. De fait, toutes les capacités magiques utilisent le même Palier de puissance que le votre et ont une valeur d'effet basée sur votre **Esprit x 3**. Les Jets s'effectuent via un test opposé de **Esprit + Contrôle Ki**.

Ajout d'effets

Lorsque vous êtes prêt à créer une capacité, vous passerez par les questions suivantes. Ces questions interrogent vos capacités et en fonction des réponses, vous appliquerez un multiplicateur au coût de base et modifierez le coût en points ki. Nous vous encourageons à travailler avec votre MJ lors de la création de capacités, car la création d'une capacité magique peut devenir sujette à caution.

Chaque question sera labellisée avec un terme qui lui est propre, tel que debuff, dommage, effet, résistance et autres. Les questions seront également étiquetées avec EXP et Ki précédées d'une valeur numérique. Ces valeurs se réfèrent à une augmentation (+) ou à une diminution (-) du coût EXP ou des points ki. Lorsque vous répondez à ces questions, n'oubliez pas qu'elles ne concernent que la capacité que vous êtes en train de créer, donc n'intégrez pas d'autres règles, bonus ou restrictions dans vos calculs.

Vous pouvez également répondre à plusieurs questions plusieurs fois, selon la puissance de la capacité. Par exemple, si vous souhaitez augmenter les dégâts de votre capacité de +2 sans toucher à son multiplicateur de Palier, cela engendrerait un multiplicateur de coût de $x3$ et de point ki de $x1,2$.

Contrairement aux Techniques Ki, la dépense de ki n'est pas décorrelée du coût en EXP.



Effet Offensif / défensif / de soutien : La capacité que vous créez sera-t-elle offensive, défensive ou de soutien? Si une capacité est:

Offensive. (x2 EXP / x1.5 Ki)

Défensive. (x1.5 EXP / x1.25 Ki)

Soutien. (x1.25 EXP / x1 Ki)

Coût de l'action (effet) : Combien et quel type d'actions votre capacité coûtera-t-elle? Votre capacité coûtera:

Une action. (x2 EXP / x 1.25 Ki)

Deux actions. (x1 EXP / x1 Ki à l'utilisation)

Libre. (x2.25 EXP / x2.25 Ki)

Assaut (effet) : La capacité augmente-t-elle vos chances de toucher une cible? Si votre capacité augmente vos chances, la valeur est-elle un nombre statique (Assaut) ou un nombre de dés bonus? Vous pouvez prendre cet effet une fois pour chaque niveau de puissance atteint.

Assaut +1. (+x 0.75 EXP par point / x1.75 Ki)

Dés bonus +1 dé. (+x 0.25 EXP par dé / x1.75 Ki)

Dégâts (effet) : Votre capacité inflige-t-elle des dégâts à une cible? Si votre capacité inflige des dégâts, la valeur est-elle un nombre à ajouter à sa PUI de base ou un nombre à ajouter à son Palier? Vous pouvez prendre cet effet une fois pour chaque niveau de puissance atteint.

Valeur de PUI +1 (x1.5 EXP / x1.75 Ki).

Palier supplémentaire (x8 EXP / x1.25 Ki).

Domages sur la durée (effet) : Votre capacité inflige-t-elle des dégâts tout au long du combat? Si votre capacité inflige des dégâts au fil du temps, la valeur est-elle un nombre à ajouter à sa PUI de base ou un nombre à ajouter à son Palier?

Valeur de PUI +1 (x2 EXP / x2 Ki). La cible les dégâts au début de son tour pour les trois rounds suivants.

Palier supplémentaire (x24 EXP / x2 Ki à l'utilisation). La cible les dégâts au début de son tour pour les trois rounds suivants.

Résistance (effet) : Votre capacité donnera-t-elle à la cible la possibilité de résister à ses effets? Si oui, est-ce contre une opposition passive ou active?

Pas d'opposition possible. (x50 EXP / x10 Ki).

Opposition active. (x1.75 EXP / x1.75 Ki).

Opposition passive attaquant. (x6 EXP / x2 Ki).

Buff / DeBuff (effet) : Votre capacité applique-t-elle une sorte d'effet fortifiant ou débilant à la cible? Buff / Debuff (x2 EXP / x2.25 Ki).

Votre capacité applique une condition de combat de + ou - 1 Fatigue à une seule cible. Vous pouvez utiliser cet effet plusieurs fois pour ajouter une nouvelle condition de combat ou appliquer la même condition de combat à une deuxième cible.

Augmenter / Diminuer (effet) : Est-ce que la capacité augmente ou diminue l'un de vos modificateurs d'aptitude, Attribut ou compétence? Augmente/Diminue (x2 EXP / x2 Ki).

Lorsque vous utilisez votre capacité, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous augmentez/diminuez le modificateur d'aptitude, l'attribut ou la compétence sélectionné de deux dés.

Points (effet) : Votre capacité nécessite-t-elle des points Ki ou des points de vie supplémentaires pour être utilisée?

Coût Ki (x0.4 EXP). Augmentez le coût en points Ki de 50%.

Points de vie (x0.2 EXP). Lorsque vous utilisez votre capacité, vous devez payer dix points de vie, et augmentez ce coût de cinq PV pour chaque niveau de puissance atteint.

Contrôle (effet) : Votre capacité vous permettra-t-elle de contrôler une cible, un objet ou un autre élément? Combien de tours durera votre contrôle? Cible (x9 EXP / x3 Ki).

Lorsque vous utilisez votre capacité, vous pouvez contrôler une seule cible tout au long de votre capacité.

Objet (x8 EXP / x2 Ki). Lorsque vous utilisez votre capacité, vous pouvez contrôler un seul objet tout au long de votre capacité.

Autre (x12 EXP / x4 Ki). Lorsque vous utilisez votre capacité, vous pouvez contrôler un élément qui n'est ni vivant, ni inerte, comme un concept ou une énergie.

Prérequis (effet) : Votre capacité a-t-elle un type de condition préalable?

Prérequis (x0.75 EXP / x0.75 Ki). Pour chaque condition préalable, vous ajoutez cumulez ces coûts.

Construire / déconstruire (effet). Votre capacité a-t-elle le pouvoir de créer ou de briser un objet?

Construction. (x4 EXP / x1.75 Ki). Vous pouvez créer ou construire un objet lorsque vous utilisez votre capacité.

Déconstruire. (x5 EXP / x2 Ki). Vous pouvez détruire ou déconstruire un objet lorsque vous utilisez votre capacité.

Etendue (effet) : Votre capacité a-t-elle une portée limitée ou fonctionne-t-elle à distance?

Portée. (x2 EXP / x2 Ki). Chaque achat d'augmentation de la portée des sorts ajoute **six unités*niveau d'augmentation²** à la portée de votre capacité.

Limite de durée (effet) : Votre capacité dure-t-elle plus d'un tour?

Durée. (x4 EXP / x2Ki à l'utilisation). Votre capacité dure un tour complet, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Augmente d'un round à chaque fois que cet effet s'ajoute à votre capacité.

Dynamique (effet) : Votre capacité magique aura-t-elle un pouvoir dynamique unique? Travaillez avec votre groupe et le MJ pour déterminer le coût en EXP et des points ki de base.

Dynamique (xEXP / xKi).

CALCUL DU COUT EN KI

Pour calculer le coût en points ki de votre capacité magique, vous devrez additionner le coût ki de base pour le type de technique et le coût ki pour chaque effet. Le coût en points ki de base pour une capacité magique est de deux. Selon les effets que vous avez ajoutés, le coût de base de votre capacité augmentera.

À titre d'exemple:

Vous choisissez une capacité magique et lui donnez l'effet Assaut huit fois qui multiplie votre coût en ki par 1.75. La capacité a également une condition préalable qui multiplie le coût par 0.75. C'est une capacité offensive (x1.5) qui nécessite une action (x1.25). Le coût total en points ki pour votre capacité est donc de 5. [$2*1.75*1.5*1.25*0.75=4,921875$]

CALCUL DU COUT EN EXP

Les capacités magiques ont un coût en EXP de base de trente. Multipliez ce coût avec celui de chaque effet ce qui augmentera ce montant.

À titre d'exemple: vous créez une capacité magique dont le coût débute à 30EXP. Votre capacité est une capacité offensive(x2)qui prend une seule action (x2) à effectuer. Vous ajoutez l'effet d'assaut +2 (x1.5). Cependant, vous avez également une condition préalable (x0.75). Le coût total en EXP pour votre capacité est donc de 135. [$30*2*2*1.5*0.75= 135$]



LES BOULES DU DRAGON

Les Boules du Dragon sont sept orbes magiques de grande puissance, créés par Kami à la fois pour défier les héros et corriger les injustices. Chacune brille avec une lumière dorée intérieure, et en leur centre flottent une à sept étoiles.

Une fois rassemblées, et avec l'invocation verbale appropriée, les Boules du Dragon peuvent être utilisées pour invoquer l'un des Grands Dragons spécifique à chaque monde particulier (Namek a le sien). Le Dragon éternel vous accordera alors tout souhait en son pouvoir.

REGLES D'UTILISATION DES BOULES DU DRAGON TERRESTRES

La première étape consiste à rassembler les boules (pas aussi facile qu'il y paraît). Ensuite, vous devez vous tenir au-dessus d'elles et dire, "J'invoque l'Eternel Dragon!"

Le Dragon accordera n'importe quel souhait qui est en son pouvoir (il ne peut pas, par exemple, vous rendre plus puissant qu'il ne l'est). Dès que le vœu est exaucé, les Boules du Dragon se transforment instantanément en pierre (et resteront ainsi pendant une année complète) et se dispersent dans le monde entier.

Souvenez-vous cependant :

- Vous pouvez faire revivre n'importe quel personne ou groupe de personnes, à condition qu'ils ne soient pas morts de mort naturelle.
- Si la personne a été réanimée par Shenron à une occasion précédente, elle peut ne pas être ramenée à la vie.

REGLES D'UTILISATION DES BOULES DU DRAGON NAMEK

Les Boules du Dragon de Namek ont quelques règles différentes de celles de la Terre. Tout d'abord, rassembler les boules et invoquer le Dragon donnera naissance au cousin de Shenron, Porunga. L'appel et les souhaits eux-mêmes doivent être exprimés en langue Namek (pas facile pour la plupart des humains). Cependant, le long voyage et les leçons de langue en valent la peine - le Porunga, plus puissant, peut exaucer trois vœux et exaucer des désirs encore plus puissants. Une fois le souhait exaucé, les Boules du Dragon se disperseront et se transformeront en pierre pendant 130 jours.

Pour mémoire :

- Vous pouvez faire revivre n'importe qui aussi souvent que vous le souhaitez, à condition qu'il ne soit pas mort de mort naturelle.
- Vous ne pouvez faire revivre qu'une personne par souhait (si vous voulez ramener une foule, vous êtes mieux sur Terre).
- Note: les Dragon Balls de Namek sont cinq fois plus grandes que celles de la Terre et ont un arrangement différent de motifs d'étoiles.



CHAPITRE 9

APPRENTISSAGE



Vous voudrez toujours améliorer votre personnage et bien qu'un MJ fournisse de nombreuses opportunités de gagner des points d'expérience, il peut y avoir des temps d'arrêt qui peuvent être utilisés pour l'entraînement. Si vous avez du temps libre et la permission du MJ, vous pouvez choisir de vous entraîner pour gagner des avantages supplémentaires pour votre personnages. De plus, un entraînement auprès d'un maître spécifique ou pour développer une technique particulière, peut être l'objet d'une mini aventure en soi. Enfin, vous pouvez être amenés à devenir vous-même l'entraîneur auprès du reste de votre groupe, pour la notoriété, la fortune ou tout autre raison, et cela doit "rapporter" quelque chose à votre personnage.

Un apprentissage réussi dépend de trois conditions: un Maître ou Mentor dont la **Personnalité** est marquante et dont l'**Érudition** dans son domaine est avérée et importante. Et aussi, le talent plus ou moins inné de son élève ou disciple, manifesté par sa **Perspicacité**.

LE MENTOR

Aussi sérieux et rigoureux ou fantasque et brouillon que soit un maître (souvenez-vous de Tortue Géniale et de son entraînement dispensé à Goku et Krilin!), un Mentor digne de ce nom ne laisse pas indifférent. Et sa personnalité est un des deux outils à sa disposition pour prodiguer un enseignement. Avant toute chose, il convient de déterminer si cette "accroche" avec ses élèves/disciples se fait, ou bien si la sauce ne prend pas. Pour cela testez faites un test en **Opposition Passive** du Maître envers l'élève, sous **Personnalité**.

Si le test échoue alors l'enseignement peut tout de même avoir lieu, mais le Maître ne retirera rien de cet enseignement, et l'élève assez peu finalement. Consultez les tables de gain d'EXP réservées à l'Apprentissage pour les deux protagonistes.

Si le test réussi, et en fonction de la marge obtenue, le Maître prodigue son savoir de façon étonnante, marquante, et imprime son élève de son style, le rendant à la fois plus performant dans un temps et un coût en EXP réduit! Le Mentor gagne lui-aussi de l'EXP. Le Disciple quant à lui gagnera une **Aptitude Temporaire** dans l'Attribut concerné par sa dépense d'EXP, sans toutefois dépasser la ligne DEUX.

Le deuxième point à tester est l'ampleur des connaissances que le Mentor peut transmettre à son disciple. Le Maître n'a pas besoin de posséder des connaissances beaucoup plus importantes que son élève; en terme de règles, il peut posséder des Attributs et des compétences même inférieurs à ceux de son élève, mais pas inférieurs de plus d'un point. Cela reflète le fait que le savoir est une longue route sinueuse plutôt qu'un sentier balisé. Mais que certains n'ont de toutes façons plus rien à vous enseigner. Tester en Opposition Passive :

Érudition + (Compétence)

et consultez le tableau de Transmission du savoir ci-dessous.

LE DISCIPLE

De son côté, l'élève tente de répondre au mieux aux attentes de son enseignant, tout en adaptant son savoir à sa propre expérience, et ses capacités. Et il est souvent malaisé de saisir toutes les subtilités d'un art ou d'un savoir si ce n'est par la pratique et l'erreur.

Le Disciple teste en Opposition Passive:

Perspicacité.

Consultez le tableau de Transmission du savoir ci-dessous.



SUCCÈS MENTOR	GAIN EXP
Echec critique	TEMPS DOUBLÉ
0	AUCUN
1	X0.05
2	X0.10
3	X0.15
4	X0.20
5	X0.25
6	X0.30
7-8	X0.35
9-10	X0.40

TEMPS D'APPRENTISSAGE

Apprendre, s'entraîner, progresser. Tout cela prend de la sueur, du sang, des larmes, et quelques fois des erreurs formatrices. Mais surtout, cela prend du temps. Et ceci pour des journées de 8h occupées à s'entraîner.

Et ce temps est incompressible, à moins d'avoir accès à une machine temporelle...

Partez du principe que pour faire évoluer une compétence de 1 point, le temps nécessaire se calcule de la façon suivante :

$[(\text{Niveau de la compétence à atteindre} - \text{Niveau actuel de l'élève}) \times 4]^2$ semaines.

Donc faire évoluer une compétence de 2 à 3, prendrait $[1 \times 4]^2 = 16$ semaines.

Pour les Attributs, c'est encore plus long :

$[(\text{Niveau de la compétence à atteindre} - \text{Niveau actuel de l'élève}) \times 6]^2$ semaines.

Les Techniques Ki et les pouvoirs magiques sont encore plus complexes et donc longues à développer:

$[(\text{Niveau de la compétence à atteindre} - \text{Niveau actuel de l'élève}) \times 8]^2$ semaines.

SUCCÈS DISCIPLE	COÛT EXP
Echec critique	TEMPS DOUBLÉ
0	X1
1	X0.95
2	X0.90
3	X0.85
4	X0.80
5	X0.75
6	X0.70
7-8	X0.65
9-10	X0.60

INSPIRATION

Dans l'anime, certains personnages sont capables de développer une technique qu'ils ont vu, ou sur laquelle ils travaillent et qu'ils n'ont pas encore maîtrisée. Le but étant de créer cette opportunité dans DBH aussi, tout en contrôlant cet aspect de développement du personnage qui sinon serait trop déséquilibrant. Alors comment faire ?

Le personnage en fait trouve des ressources insoupçonnées, physiques ou mentales, et essaie de (re)produire un effet particulier.

il doit pour cela confronter son propre savoir et son instinct.

Il fait deux tests distincts en Opposition passive et en cumule les succès :

Érudition vs Perspicacité **ET** Perspicacité vs Érudition;

S'il obtient au moins 8 succès cumulés sur les deux tests, il est alors capable de mettre au point, sur l'instant une forme viable de sa technique inspirée. Il engage tous les EXP qui lui restent dans cet apprentissage, et devra dépenser au moins la moitié de ses prochains EXP dans cette technique, jusqu'à ce qu'elle soit totalement payée.

GAGNER DE L'EXPERIENCE

Il existe trois manières dans DBH de gagner de l'EXP : Vivre, Combattre ou s'entraîner.

VIVRE

Juste par le simple fait de vivre, un personnage gagnera 100 EXP par année passée à vivre une vie simple. Comme les PNJs de Palier 0.

COMBATTRE

Peut-être que la meilleure façon de gagner de l'XP dans Dragonball: Héritage est de trouver un autre guerrier pour se battre. En se battant avec un adversaire, même si ce combat n'a pas abouti à la victoire du personnage, tant que le personnage se bat jusqu'à ce qu'il soit frappé d'incapacité ou qu'il soit victorieux, il en résultera un gain en EXP.

Pour déterminer combien d'EXP un personnage reçoit, soustrayez l'EXP de l'un à l'autre et prenez la valeur absolue.

Si votre adversaire a un niveau de Puissance calculé supérieur au votre, vous gagnez cette différence d'EXP divisée par 5. Si sa Puissance calculée est inférieure à la votre, divisez cette différence par (5+votre Palier). **Aucun EXP ne sera gagné sur des adversaires de Palier 0.**

Faites ceci pour chaque personnage impliqué dans le combat et attribuez à chaque personnage le nombre total d'EXP gagné.

Ne divisez pas les XP d'un combat entre le groupe. N'oubliez pas que même le méchant obtient des XP du combat. De fait, en combattant des guerriers plus puissants que vous, vous feriez gagner plus d'EXP.

S'ENTRAINER

En s'entraînant et en s'exerçant, un guerrier peut grandement s'améliorer, bien que l'entraînement puisse devenir un problème très complexe.

Lors d'un entraînement normal, des exercices quotidiens et une méditation régulière ne vous donnent aucun XP. Les combattants font ce genre de choses de toute façon, pour se maintenir à niveau. Cependant, passer une journée à s'entraîner, à faire de l'exercice et à méditer intensément peut donner des résultats, et passer la journée à s'entraîner dans des conditions spéciales, telles que la gravité accrue, peut apporter de gains importants.

Il existe trois types de formation: Entraînement léger, Entraînement sérieux, Entraînement intense

Pour déterminer combien d'EXP le personnage obtient, il doit sélectionner le type de formation qu'il va utiliser et ensuite il doit sélectionner le type d'environnement dans lequel il va s'entraîner, si le personnage a accès à des environnements atypiques.

Chaque type de formation donne ainsi un certain nombre d'EXP par semaine d'entraînement. La formation doit être quotidienne, et si la semaine d'entraînement est interrompue, aucun EXP n'est gagné.

La quantité d'EXP que chaque type d'entraînement donne par semaine est la suivante:

Type d'entraînement:	XP par semaine:
Entraînement léger:	200
Entraînement sérieux:	500
Entraînement intense:	1000

- Entraînement léger: au moins 6 heures passées à s'entraîner, à perfectionner le corps par l'exercice et 2 heures de méditation par jour. Vous devez réussir un Test de PE + Volonté[6+1/semaine] pour chaque semaine d'entraînement.
- Entraînement sérieux: au moins 12 heures passées à s'entraîner, à perfectionner le corps avec des exercices et 3 heures de méditation par jour. Vous devez réussir un Test de PE + Volonté[8+1/semaine] pour chaque semaine d'entraînement.
- Entraînement intense: au moins 18 heures passées à s'entraîner, à perfectionner le corps en poussant votre corps aux limites mêmes de la survie et risquant votre vie en raison de l'intensité de l'entraînement et de 4 heures de méditation par jour. L'entraînement intense implique de repousser à ses limites et doit être fait sans autre contact que les personnes avec lesquelles vous vous entraînez. C'est manger, dormir, méditer et s'entraîner. Vous devez réussir un Test de PE + Volonté[10+1/semaine] pour chaque semaine d'entraînement.

En cas d'échec au Test, le personnage ne peut plus continuer à s'entraîner et doit faire une pause d'une durée égale au temps passé à s'entraîner.

ENVIRONNEMENT

Le personnage peut gagner encore plus d'EXP s'il s'entraîne dans un environnement spécial tel que la gravité accrue.

GRAVITE ACCRUE

Les environnements à gravité accrue sont ceux dans lesquels la gravité est de loin supérieure à celle à laquelle le personnage est habitué, généralement 1 gravité terrestre ou 1G.

Pour déterminer combien d'EXP un personnage gagne en s'entraînant une semaine sous gravité accrue, le personnage décide du niveau d'entraînement (léger, sérieux ou intense) et on multiplie ce nombre par le nombre de gravités ou «G» sous lequel le personnage s'entraîne.

Exemple: Yamcha décide de s'entraîner en utilisant un entraînement intensif pendant 1 semaine, normalement 1000 EXP. Il s'entraîne cependant sous 2 G, donc les EXP (1000), sont multipliés par le nombre de G (2) soit 2000 EXP.

Pour s'entraîner sous n'importe quelle gravité supérieure à 1G, le personnage doit d'abord réussir un Test TE + FO + Volonté [G], où G est égal au nouveau niveau de gravité (nombre de Gs).

L'échec critique à ce jet entraîne une blessure mutilante!!

Un simple échec indique juste que le personnage doit s'entraîner sous le même niveau d'entraînement (léger, sérieux ou intense) pendant une semaine, SANS gagner toutefois d'EXP, car le corps doit se réadapter.

Si le personnage réussit, il peut alors s'entraîner sous cette gravité. Il doit noter le niveau de gravité (combien de Gs c'était). À partir de maintenant, le personnage doit s'entraîner sous **cette gravité ou plus** pour recevoir n'importe quel gain de l'entraînement sous gravité accrue.

Le personnage est désormais capable d'agir sans gêne à partir de ce niveau de gravité ou plus, et toute gravité inférieure ne génère pas de bonus pour lui.

Incidemment, chaque fois qu'un personnage réussit à s'entraîner sous une gravité accrue nouvelle, ce personnage peut soustraire un nombre égal à cette G^2 de toute difficulté de Test d'entraînement ultérieur pour tenter de surmonter un nouveau niveau de gravité.

Exemple: Goku a déjà maîtrisé l'entraînement en 100 Gs. Pour passer à 150 Gs, il doit normalement réussir un Test TE + FO + Volonté [150] soit quelque chose qu'il ne pourrait pas normalement réussir. Cependant, Goku a déjà fait son jet contre 100 G, donc il peut soustraire ce nombre de G, la difficulté du Test passant donc à [50], un jet qu'il a une bonne chance de réussir. Il décide alors des'entraîner avec un entraînement intensif pendant 1 semaine (1000 EXP) à 150 Gs (x50 EXP puisqu'il a déjà gagné l'EXP à 100Gs). À la fin de cette semaine, Goku gagne 50000 XP!

Toutes les semaines passées à s'entraîner en gravité accrue doivent être effectuées en continu. Le personnage ne peut pas quitter l'environnement de gravité multiple avant la fin de son entraînement ou aucun gain en raison de multiples gravités ne sera inclus dans les EXP.

Les personnages ont, intrinsèquement, une gravité définie sous laquelle ils peuvent s'entraîner. C'est appelé **Potentiel de gravité maximal**. Cela varie d'une race à l'autre et est répertorié ci-dessous.

Le personnage ne peut même pas survivre dans un environnement de gravité avec plus de G que son maximum de Potentiel de gravité, et cela serait pour eux hors de question.

Race:	Potentiel de gravité maximal:
Humain, Anthro	20
Namek	200
Saiyan, Demi Sayian	illimité
Arcosian, Majin	200
Androïdes	illimité

LA SALLE DU PENDULE

La salle Pendulum est une opportunité parfaite pour permettre l'avancement d'un personnage. La pièce elle-même semble enveloppée d'ombre à l'exception d'un rayon de lumière bleue éclairant une estrade centrale surélevée. Une grande horloge avec un balancier se tient d'un côté de la pièce semblant émaner de l'ombre. Dans cette pièce spéciale, le temps s'écoule différemment pour ceux qui se tiennent sur son estrade centrale.

Lorsque le personnage se tient sur l'estrade centrale, Kame peut envoyer son esprit à n'importe quel endroit ou n'importe quel temps qu'il souhaite. Son corps reste debout sur l'estrade, tandis que son esprit est envoyé au temps et au lieu choisi. Tout semble absolument réel pour le personnage, bien qu'aucun dommage ne soit jamais subi en réel par son corps.

Comme une réalité virtuelle mystique, l'expérience est si saisissante que le personnage peut entraîner son esprit et son corps. Le principal avantage de ceci est que le personnage perçoit le temps normalement dans son esprit et a l'impression que rien ne se passe, bien que pour chaque 1 an passé dans le monde de l'esprit virtuel, seulement 1 jour passe dans le monde réel.

La salle du pendule peut même simuler plusieurs gravités. Il est inutile de préciser que la salle du Pendule est un endroit TRÈS spécial et le GM doit l'utiliser avec précaution.

Les personnages devront avoir l'autorisation de Kame pour accéder à la salle du Pendule et l'autorisation ne serait accordée que pour la plus grande des causes.

PLANETE DU ROI KAI

Le troisième des environnements les plus connus pour s'entraîner dans l'univers de Dragon Ball. La planète du Roi Kai se trouve au bout du chemin du Serpent dans l'Autre Dimension et possède une gravité de 10 G. Le roi Kai est aussi un grand maître des arts martiaux. Cela signifie que tout entraînement ici est à x10 en raison de la gravité (si les personnages ne sont pas déjà habitués à plus de gravité.), et reçoit un bonus en plus de 500 EXP grâce aux techniques de formation judicieuses du roi Kai. Ici, le personnage peut également apprendre le Kaioken et les pouvoirs de la bombe spirituelle.

Cela fait de la planète du roi Kai l'un des meilleurs endroits pour s'entraîner. C'est une aventure en soi que d'atteindre la planète du roi Kai, en raison de son emplacement.

Aussi pour s'entraîner avec le roi Kai, un personnage doit d'abord passer trois tests. Tout d'abord, le personnage doit faire rire le roi Kai. Deuxièmement, le personnage doit attraper le singe de compagnie du roi Kai, Bulles. Troisièmement, ils doivent frapper l'ami du roi Kai, le grillon Gregory sur la tête avec un maillet. Ensuite, le personnage peut commencer à s'entraîner avec le Roi Kai.

AUTRES METHODES D'ENTRAINEMENT

Cybernétique et Magie:

La magie, les boules de dragon et la cybernétique peuvent également améliorer un personnage.

La magie:

Pour la magie, supposez simplement qu'un personnage peut obtenir des EXP bonus simplement par usage magie mais cela devrait être maintenu sous un contrôle strict et rarement utilisé. Principalement, uniquement en tant que récompense pour une grande quête.

Les boules de dragon:

Un personnage peut souhaiter être meilleur en utilisant les Dragonballs. Shen Long, l'éternel Dragon, accordera au mieux 10000 EXP à un personnage qui souhaite être puissant et le fera n'accordez pas plus de 10 000 EXP, quelle que soit la formulation du souhait. C'est un souhait que Dragon n'accordera pas plus d'une fois à un seul personnage à moins que les Dragonballs ne soient en quelque sorte réinitialisées par la mort de leur créateur ou par une autre méthode pour réinitialiser les souhaits.

Cybernétique:

Les règles avancées pour l'amélioration cybernétique des personnages sont abordées dans le chapitre sur l'équipement Dragonball. Pour l'instant cependant, autorisez simplement la cybernétique à donner un bonus d'EXP. Le montant donné doit dépendre du degré d'améliorations cybernétiques utilisées et de l'avancée de la cybernétique.

CHAPITRE 10

PROTAGONISTES



LES MECHANTS

Les méchants sont une chose difficile à faire. Je trouve que la meilleure façon de construire un méchant est de trouver un concept puis de poser des questions pour le définir plus précisément, par exemple: pourquoi X est-il un méchant? X est-il fort? quel genre de force possède-t-il? d'où X tire-t-il cette force ? Peut-elle lui être retirée? Sont des exemples ce ces questions qui vont vous aider à construire un protagoniste, un adversaire intéressant par le challenge qu'il représente. Et il ne s'agit pas toujours de force brute.

Chacun a sa manière de procéder, mais voici comment je crée les miens.

A chaque méchant, je donne toujours un avantage qui lui permet de prendre les personnages joueurs par surprise. J'ai tendance à qualifier ceci d'objectif Primaire.

Quelque chose qui les empêche d'échouer (même si cela leur permet d'annuler un certain nombre de 1 sur leurs jets de dés) jusqu'à ce que certaines conditions (ou tensions!) soient remplies.

Les méchants peuvent également obtenir des succès fixes sur les défenses et les attaques pour les rendre indomptables, comme les succès automatiques. Dès l'instant que vos méchants commencent à être affrontés par plusieurs personnages des joueurs, donnez-leur plus de réactions ou laissez-les partager leur réserve (-1 dé par défense supplémentaire tout en étant en mesure de contre-attaquer pleinement) de manière unique. Ils peuvent contourner les règles ou obtenir des capacités spéciales, des caractéristiques raciales supplémentaires pour les rendre indomptables. Quelque chose d'aussi simple qu'une aura de «ki lourd» empêchera plusieurs ennemis d'attaquer jusqu'à ce que les niveaux de tension augmentent ou que la volonté soit dépensée. Je pourrais énumérer des dizaines de façons de rendre les méchants remarquables sans avoir de pools de dés gonflés. Simplement en utilisant le Niveau de Puissance, à moins que vos personnages joueurs n'accèdent au niveau approprié, ils feront des dégâts réduits, voire AUCUN, au méchant jusqu'à ce qu'ils atteignent son niveau.

LES ANTAGONISTES

Les antagonistes sont des personnages non-joueurs, dont le rôle est très variable, mais qui pour moi méritent une place, et une image dédiée afin de les rendre "vivants".

Ils peuvent être aussi bien les faire-valoirs des joueurs (Bulma, Oolong, Puar, Chichi ou même Yamcha dans une certaine mesure), que des personnages essentiels à l'histoire comme Maître Korin, ou encore les lieutenants de votre ou vos grands méchants.

Ce qui fonctionne bien, notamment dans la mémoire et l'imagination de vos joueurs, mais aussi pour une certaine cohérence, est de regrouper la troisième catégorie sous un thème central.

Voici deux exemples :

Je veux utiliser un méchant nommé Princesse Palate, chef de la tribu Taste, un groupe de démons Makyan qui ont été bannis du Makyo Star par Garlic il y a longtemps. Maintenant que Garlic et son fils sont partis, elle cherche à restaurer l'étoile Makyo en utilisant des fragments de celui-ci et les âmes maléfiques créées par la brume de l'eau noire afin qu'elle puisse à nouveau gouverner. Ses disciples sont: son bras droit et le conseiller de son père décédé, Bitter, sa petite sœur, Sweet, et ses gardes du corps, Sour et Bland. "Délicieux" non ? ^^

Autre exemple :

Apokoplypse est un puissant seigneur démon coincé dans une prison spirituelle. Ses partisans sur Terre, dirigés par Deth, Warlord, Toxin et Famin, veulent faire en sorte que les Dragon Balls le ramènent.

Dans ce deuxième exemple, on voit bien que les antagonistes vont être à l'origine du problème, et que l'objectif Primaire est d'empêcher le retour d'Apokoplypse. Ce qui doit être rendu particulièrement ardu. Les Antagonistes doivent avoir des moyens de surprendre les joueurs et d'atteindre leur objectif, et les joueurs se rassembler et se demander comment faire ou comment s'entraîner pour les arrêter. voire comment stopper le grand méchant une fois son retour avéré.

DRAGON BALL

Puissance : /

RACE : _____

NOM : _____

ATTRIBUT	APT.	RANG	EXP	BON.
AGILITÉ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
TÉNACITÉ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
DÉFENSE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
FORCE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
KI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
ASSAUT	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
ESPRIT	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
PERSONNALITÉ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
VOLONTÉ*	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
ÉRLIDITION	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
PERSPICACITÉ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
DISCERNEMENT	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		

COMPÉTENCE	APT.	RANG	EXP	BON.
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	00000		

Âmes-Z: _____

*Pousser : un dé explosif par point ; Fortifier : un succès auto par point
Récupération : 3 KI OU 2 PV OU 1 Fatigue

POINTS DE VIE : /

DESTIN : / EXP :

Réserve KI/Pouvoir : /

Aff: /Dra: / Epu :

FATIGUE





RACE : _____

Trait 1: _____

Trait 2: _____

Trait 3: _____

Trait 4: _____

Trait 5: _____

Trait 6: _____

DRAGONBALL

NOM			
TYPE		PERFORANT	
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS		ÉRUPTION	
CHARGE		PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE			
TENSION MIN.			

NOM		KI UTILISÉ	
TYPE		PERFORANT	
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS		ÉRUPTION	
CHARGE		PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE			
TENSION MIN.			

NOM		KI UTILISÉ	
TYPE		PERFORANT	
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS		ÉRUPTION	
CHARGE		PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE			
TENSION MIN.			

NOM			
TYPE		PERFORANT	
AMPLIFICATION DES DÉGÂTS		ÉRUPTION	
CHARGE		PROPRIÉTÉS	
EXP DÉPENSÉE			
TENSION MIN.			

NOTES À LA VOLÉE

LISTE :

- MISE EN PLACE DU SYSTÈME DE CRÉATION DE MÉCHANTS
- UN TAS DE PERSONNAGES PRÉDÉFINIS QUI COUVRENT TOUTE LA GAMME.
- CRÉER & DÉVELOPPER LA FEUILLE DE PERSONNAGE
- BOULES DU DRAGON
- COMBAT EN HYPER-VITESSE ET PERCEPTION
- ENCHAINEMENTS DE COMBAT
- MAGNITUDE DES RAYONS : INFLIGER DES DÉGÂTS INCRÉMENTAUX SUR LA DURÉE

MERCI D'ÊTRE PATIENT AVEC MOI ALORS QUE JE TRAVAILLE SUR CETTE VERSION.



NOTES DE VERSION

- CHARGER LINE ATTAQUE LUI
CONFÈRE MAINTENANT LINE
MAGNITUDE



