



# Les Arts martiaux dans Prophecy



Avertissement : Le but de cette aide de jeu est de créer quelques règles simples concernant les Arts Martiaux. Les principaux concernés sont les **Prodiges et les Combattants**. Cette valorisation du combat à mains nues n'a pas pour objectif de répandre des ninjas et des moines Shao-Lin dans tous le royaume de Kor. Il s'agit simplement de valoriser un peu les « étranges capacités de combat » des Prodiges dont il est fait mention dans le livre des règles...

Il reste évident qu'au vu des problèmes d'allonge, des armures et des armes utilisées un combattant à mains nues restera la plupart du temps en infériorité face à son homologue armé.



## Compétences

### Méditation (R : Mages et Prodiges)

Son fonctionnement est déjà expliqué dans le supplément « *Les Voiles de Nanya* ». (en gros elle permet aux Magiciens de récupérer leur énergie)

Ici la Méditation favorise aussi le recueillement et la concentration de l'énergie interne. « Méditation » reste une Compétence Réservée en ce qui concerne les Combattants, mais les Prodiges peuvent la développer comme les Mages sans doubler le coût en Expérience.

A la Méditation sont associées des Trances. Les méthodes pour acquérir ces techniques de transe sont laissées à l'appréciation du MJ. On peut les considérer comme des Privilèges qui ne seraient disponibles que pour certaines castes...

Il y a des conditions nécessaires pour pouvoir finaliser une transe. Le joueur rajoute +5 à la Difficulté de son jet de Transe par point de condition manquant.

#### **La Transe de l'Homme : « Paix Intérieure »** (1)

Conditions : 1 en « Homme » et 5 en Empathie  
Difficulté : 15

Temps : 4 heures

A l'issue de cette transe la journée écoulée semble avoir été une journée de repos. Cela est important car le jet de récupération des blessure ne peut être effectif que si la journée de repos a été totale. Le personnage se vide de la fatigue accumulée lors de cette journée, même s'il l'a passée à sa battre ou à marcher. Cela ne l'empêche pas d'avoir besoin de dormir normalement.

Si le personnage réussit un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20 il émane de lui une aura de force tranquille. Tous ses Attributs sont augmentés de 1 pendant les 1+1/NR heures suivants la transe. De plus l'Attribut Social personnage est augmenté de 2 jusqu'à sa prochaine période de repos.

### **La Transe de la Fatalité : « Serment de Mort »**

(4)

Conditions : 1 en « Fatalité » et 8 en Volonté

Temps : 10 jours

Difficulté : var.

Cette transe est généralement utilisée par un assassin. Celui-ci se prépare au meurtre qu'il va commettre, uniquement concentré sur cette tâche pendant un minimum de 10 jours. Durant cette période il étudie toutes les informations qu'il possède sur sa future victime, ses déplacements, ses habitudes. Il effectue un jet de Mental + Méditation contre une Difficulté de 5. Cette Difficulté augmente de 2 par jour jusqu'à ce que 10 jets au total aient été réussis. Par jour supplémentaire passé à se conditionner le personnage peut bénéficier d'un bonus de +2 à un jet de dé.

Une fois le conditionnement effectué l'assassin est obnubilé par le meurtre de sa victime. Il peut endurer des conditions éprouvantes lors de sa traque. Il n'a besoin ni de dormir, ni de manger et parcourt deux fois plus de distance en une seule journée. Il ne subit aucun des malus liés à son état physique et agit jusqu'à la mort. Une sorte de lien psychique se crée entre lui et sa victime et il sait intuitivement où elle se trouve, ce qu'elle ressent même si elle est à des kilomètres de lui. Il ne connaîtra pas le repos tant qu'elle sera encore en vie.

La réalisation de son forfait l'obsède à tel point que s'il parvient à approcher sa victime à moins de dix mètres il entre, quelques soient les circonstances dans une furie meurtrière qui se prolonge jusqu'à sa mort ou celle de sa cible. Il rajoute alors +5 à son score d'arme +2 D10 aux dégâts qu'il fait subir.

L'assassin peut soutenir ce rythme pendant un nombre de jours égal à sa Volonté. Après il doit effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 0 ou il meurt à cause des conditions éprouvantes de sa traque. La difficulté de ce jet augmente de +2 par jour.

L'assassin ne peut se concentrer que sur une seule victime à la fois. S'il décide d'abandonner sa mission il doit réussir un jet de Volonté - nombre de jours de traque contre une Difficulté de 10. Cette purification de l'âme prends une semaine après quoi il peut s'il le désire se concentrer sur une nouvelle victime.

### **La Transe de la Pierre : « ... »**

(3)

Conditions : 1 en « Dragon », 1 en Pierre et 6 en Résistance

Temps : 1 minute

Difficulté : 15

Cette transe peut-être prolongée autant de que le personnage le désire (ou qu'il le peut). Il subit un malus cumulatif de -2 par heure de Méditation. Les effets durent tant que la transe est active. Le personnage devient insensible aux variations extrêmes de températures. Il peut ainsi survivre à un plongeon dans de l'eau glacée ou encore à une journée en plein désert. Il est partiellement immunisé

contre les flammes (Protection : score en Volonté) et certains autres types d'attaques élémentales à la discrétion du MJ. Tant que dure la transe le personnage n'a pas besoin de respirer. Ces effets ne durent que tant que la transe est active le perso doit donc rester concentré. Ainsi il ne peut combattre, se déplacer rapidement ou utiliser la magie s'il souhaite en conserver les bénéfices.

### **La Transe de l'Eau : « ... »**

(2)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Eau et 5 en Intelligence

Temps : 5 heures

Difficulté : 15

Au moment d'entrer en méditation le personnage doit se focaliser sur un sujet précis. Il libère alors son esprit de toute autre considération. Il peut classer, associer, trier et comparer des éléments en rapport avec le sujet traité. Cela peut l'aider de multiples manières. En corrélant divers indices il peut arriver à mener à terme une enquête (le MJ lui rappelle les éléments « manqués » du scénario). Il peut réussir à comprendre les rudiments d'un code ou d'un langage inconnu par simple déduction. Cela peut l'aider pour toute forme d'activité mentale nécessitant une profonde réflexion. La Magie étant surtout intuitive elle n'entre pas dans cette catégorie.

### **La Transe des Cités : « L'œil du chat »**

(3)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Cité et 6 en Perception

Temps : 15 minutes

Difficulté : 20

Le personnage éveille une zone endormie de son esprit et active une faculté, qui lui permet d'opérer dans l'obscurité. Il s'agit d'une sorte de sonar mental d'une portée d'une quinzaine de mètres qui lui permet de déceler les obstacles les fosses ou les êtres vivants se trouvant à proximité de sa personne et ce quelque soit les directions. Une fois activé ce pouvoir dure 5 minutes + 2/NR.

### **La Transe des Vents : « ... »**

(6)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Vent et 7 en Coordination

Temps : 1 heure

Difficulté : 25

Après le laps de temps nécessaire à cette transe le personnage devient intangible. Totalement inconsistant il peut se déplacer à travers les matières solides. Seuls les matériaux magiques peuvent l'arrêter ou le blesser. La durée de ce pouvoir est de 1+1 tour par NR.

### **La Transe de l'Ombre : « ... »**

(4)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Ombre et 5 en Résistance

Temps : 2 heures

Difficulté : 15

A l'issue de son temps de méditation le personnage peut entrer en catalepsie. Ses fonctions vitales sont ralenties près de soixante fois. Il ne consomme quasiment plus d'oxygène et son corps n'a besoin d'aucune nourriture. Ses pensées sont quasi-indétectables. Le personnage en catalepsie perçoit ce qui se passe autour de lui. Cette méditation peut être prolongée sans risque pendant Volonté + Mental jours. Après cela le personnage doit réussir un jet de Volonté contre une Difficulté de 0 avec un malus de 1 cumulatif par jour supplémentaire sous peine de mourir bel et bien.

### **La Transe des Rêves : « Sommeil Relatif »**

(4)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Rêve et 5 en Empathie

Temps : 12 heures

Difficulté : 20

Durant la nuit le personnage arrive à séparer le fonctionnement des deux lobes de son cerveau. Ainsi il peut se reposer du coté droit tandis que le gauche restera actif. La durée totale de la nuit afin que le repos soit effectif est donc rallongée. Le personnage peut cependant faire autre chose pendant qu'il se repose. Il peut par exemple monter la garde ou même pratiquer la méditation ou toute autre activité n'exigeant pas une concentration absolue. Dans ce cas là le temps nécessaire est doublé.

Un personnage en sommeil relatif n'accède pas au Rêve et ne dort pas vraiment. Au bout d'un moment il aura forcément besoin de se reposer vraiment.

**La Transe du Feu : « ... »**

(4)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Feu et 6 en Coordination

Temps : 1 heure

Difficulté : 25

Lorsqu'il a fini de méditer le personnage a une perception du temps différente de la notre. Aux yeux du commun des mortels il semble alors agir à une vitesse phénoménale. Il rajoute +3 à tous ses dé d'Initiative et +2 à toutes ses actions physiques. Il peut courir deux fois plus vite et toute attaque cherchant à le toucher voit sa Difficulté augmenter de +5. Ces effets durent 1 minute +1 par NR. Tant que dure cette transe et que le personnage se sert de ses capacités d'accélération il subit une blessure qui s'aggrave de 1 D10/minute.

**La Transe de la Nature : « ... »**

(5)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Nature et 6 en Volonté

Temps : 1 journée

Difficulté : 20

Une fois cette méditation menée à terme le personnage parvient à soigner une blessure ou à dissiper un poison. A l'issue du temps impartit il doit lancer un D10 + NR. Ce résultat est retranché de la Virulence d'un poison (qui reste inefficace tant que la transe se prolonge). Cette transe guéri parfaitement toutes les Egratignures mais également une blessure légère qui se transforme en Egratignure. Une blessure plus sévère verra sa Gravité diminuer d'un Rang.

**La Transe du Métal : « ... »**

(4)

Conditions : 1 en « Dragon » , 1 en Métal et 5 en Empathie

Temps : 15 minutes

Difficulté : 20

Grâce à cette technique méditative le personnage acquiert une connaissance innée d'un objet qu'il doit obligatoirement tenir en main. Celui devient alors comme une extension vivante de son propre corps et il l'utilise avec beaucoup plus d'efficacité. Il gagne un bonus de 2 + NR pour toutes les actions qu'il effectue avec cet objet. Cependant s'il le lâche ce bonus se transforme en malus qui s'appliquera sur toutes ses actions Manuelles et Physiques tant que dure la transe (5 minutes + 2 / NR).

**La Grande Unité : « ... »**

( ? )

Conditions : ... (*impossible pour un PJ débutant*)

Temps : 1 action

Difficulté : ?

En une fraction de seconde le personnage peut devenir l'Entité (voir les Danseurs Runiques pour la description de l'Entité). Seul les maîtres absolu de la Méditation peuvent accomplir une telle prouesse...

Note 1: Si vous avez des noms bien pour les trances je suis preneur...

Note 2: Pour la transe des Cités j'aurais bien vu un truc qui dégage une certaine prestance ou bien une sorte d'empathie qui améliore les rapports sociaux...



## Accupuncture (R : Erudits et Prodiges)

Cette Compétence n'est traitée ici que dans un but martial et non pas dans un usage médical. Voir le privilège Kibanoroko pour comprendre comment se servir de l'accupuncture lors d'un combat à mains nues.

Les autres Compétences utiles existent déjà :

- « Acrobatie »
- « Esquive »
- « Corps-à-Corps »
- etc.



## Privilèges

Ces Privilèges sont accessibles aux **Combattants et aux Prodiges\***. Le coût varie sensiblement suivant les deux castes (les Prodiges seront plus orientés « spiritualité » alors que les Combattants seront plutôt « physique ». Le coût des Privilèges respecte la logique suivante (Combattant/Prodiges)

\* note du webmaster: Les mages de combats, sont aussi proche de la magie que du combat. Les duellistes en sont la preuve. C'est pour cela que certains privilèges pourraient être acquis par les mages combattants. Seulement, ces privilèges seront alors considérés comme une compétence spéciale et son cout sera multiplié par deux, histoire de ne pas tomber dans le bourrinisme. La base de dépence est comparable a celle des Guerrier et non des prodiges. (cette note n'apparait pas dans le fichier Doc).

**Défense Naturelle (5/5)** (requiert 6 en **Coordination**)

Ce Privilège permet au personnage d'accroître sa vivacité en combat. Il devient ainsi beaucoup plus difficile à toucher. La difficulté pour l'atteindre lors d'une attaque au corps-à-corps est augmentée de +5 et la difficulté de ses Esquive est réduite de 5. Le personnage ne peut utiliser ce Privilège que s'il ne porte aucune armure (Armure=0) et s'il combat sans armes (sauf une arme de Katta s'il dispose de ce Privilège). Les effets ne sont pas cumulables avec des sortilèges tels que « File-Vent » ou « Fulgurance ».

### **Combat Aveugle (4/4) (requiert 6 en Perception)**

Le personnage est capable de se battre sans se servir de son sens de la vue. Ce Privilège annule les pénalités de combat dans l'obscurité et diminue celles octroyées en cas d'aveuglement total.

### **Arts Martiaux (4/4)**

Le personnage accroît ses capacités de combat à mains nues. Il bénéficie des avantages suivants lorsqu'il combat au corps à corps :

- Dégâts : FOR+5 quelle que soit le type d'attaque (poings, pieds, tête).
- Possibilité d'effectuer une deuxième attaque s'il y a plus de 2NR sur la première (comme armes doubles).
- Bloquer une arme à mains nues : Difficulté +5 au lieu de +10 dans le livre de base.

De plus il ne faut pas oublier que la difficulté de la 2<sup>ème</sup> action ne voit pas sa Difficulté accrue de 5 (mais ce cas existe déjà dans les règles de base).

### **Arme de Katta (3/5) (requiert Arts Martiaux)**

Certains pratiquants d'Arts Martiaux se servent parfois d'armes dites « de katta ». Ce privilège permet de choisir une arme que le personnage utilisera conjointement avec sa technique de combat à mains nues. L'attaque se fera sous la Compétence « Corps-à-Corps » mais la Parade se fera sous la Compétence de l'arme en question (généralement les artistes martiaux préfèrent esquiver). Les dégâts des armes de Katta sont amputés de 1 D10 mais le personnage bénéficie de tous les avantages apportés par le Privilège « Arts Martiaux ».

Le personnage peut utiliser le Privilège « Défense Naturelle » lorsqu'il se bat avec une telle arme.

Le choix de l'arme de katta appartient au MJ et au joueur. Il faut bien garder à l'esprit que ce style d'arme est toujours très léger et maniable (couteau, sabre, baton, etc...).

### **Yado (4/6) (requiert Arts Martiaux)**

Grâce à ce Privilège le personnage arrive à « intuitiver » sur les trajectoire des attaques qu'il subit. Il permet de dévier ou d'arrêter des projectiles à mains nues ou avec une arme. Il faut être conscient du tir et avoir un bon score en Perception. La difficulté augmente de +5 par point de Perception manquant. Si le jet est réussi avec 2NR le projectile est attrapé.

Difficulté		Perception	Type
<b>20</b>	<b>Faible Vitesse</b>	<b>5</b>	<b>Armes de Jet</b>
<b>25</b>	<b>Forte Vitesse</b>	<b>7</b>	<b>Flèches</b>

La connaissance de ce Privilège permet également de bloquer à Mains Nues des attaques effectuées à l'arme blanche et ce sans aucun malus supplémentaire.

### **Technique animale (6/4) (requiert Arts Martiaux)**

Même des nos jours certains Arts Martiaux s'inspirent des techniques de déplacement et des postures de combat des animaux. Les Prodiges par osmose avec la nature peuvent eux aussi copier des techniques animales de façon à combattre comme eux. Au début d'un combat à mains nues le personnage peut effectuer un jet de Connaissance des Animaux contre une Difficulté de 10. Pour chaque NR il rajoute +1 à ses jets de Corps à Corps.

De plus le personnage peut apprendre diverses techniques

Technique du Singe

Technique de l'Ours

Technique du Tigre

Technique du Loup

Etc...

Les effets de ces techniques seront expliqués plus tard...

### **Chi (5/3) (requiert 6 en Empathie)**

Le *chi* ou encore Ki est l'énergie intérieure propre à chaque être vivant. En se focalisant sur une activité à accomplir le Ki peut servir à disposer d'un bonus à une action. Le potentiel de Ki est égal à la Réserve de Volonté du personnage. Plus le personnage dispose de temps pour focaliser son Ki plus le résultat sera efficace. Le personnage doit réussir un jet de Mental + Méditation contre une Difficulté variable. Il rajoute à son action +1 par NR. Lorsque le personnage se concentre il perd 1 Point de Ki. Il n'est pas possible de s'infliger des blessures comme les Mages peuvent le faire pour dépenser le Ki.

Temps de Concentration	Difficulté
<b>1 action</b>	<b>25</b>
<b>1 tour</b>	<b>20</b>
<b>2 minutes</b>	<b>15</b>
<b>1 heure</b>	<b>10</b>

Le perso peut dépenser des Points de Ki supplémentaires pour accroître son bonus. S'il en dépense 1 il aura un +1 , 3 => +2 , 6 => +3 etc...

### **Yabsamune - Jitsu (6/4) (requiert 6 en Volonté et Chi)**

Grâce à ces techniques secrètes le personnage peut utiliser le Ki lors d'un combat à mains

nues. A fur à mesure que sa conscience s'éveille à cet art le personnage à accès à différentes possibilités. Le personnage doit obligatoirement se trouver à mains nues et sans aucune armure. En exacerbant de cette manière son instinct de survie il peut pratiquer les techniques suivantes :

### § ***Kiai***

*Conditions* : *Volonté 6 , Présence 7*

Le personnage se concentre pendant 1 action et dépense 1 Point de Ki. Il externalise de manière drastique son pouvoir en une poussé d'énergie visant à déstabiliser son adversaire. Les maîtres d'Arts Martiaux ne poussent même plus de hurlement lors du Kiaï. Leur présence et leur maîtrise permettent à elles seules une telle action. Si le personnage réussit un jet de Mental + Présence / 15 son adversaire subit un malus de -2 à 1+NR jets d'Initiative suivant et -5 à sa prochaine action visant à agresser le personnage pendant 1 tour. Il est possible de dépenser des points de Ki supplémentaires pour apporter un bonus de +2 au jet de dé.

Il n'y a pas véritablement de jet de résistance au Kiaï mais il faut savoir qu'un adversaire expérimenté sera moins soumis aux effets voire même restera totalement impassible si sa Volonté est supérieure à la Présence du personnage.

### § ***Projection d'Impact***

*Conditions* : *Volonté 7, Présence 8*

Le personnage arrive à projeter un coup de poing à distance. Il doit se concentrer pendant 1 action, dépenser 2 Points de Ki et réussir un jet de Mental + Présence / 15. Ce jet remplacera son attaque au corps à corps. Si l'adversaire est conscient d'une telle attaque il peut effectuer ne parade en utilisant Mental + Volonté.

La porté maximum d'une telle attaque est de Volonté mètres...

### § ***Résonnance Mentale***

*Conditions* : *Volonté 8, Coordination 7*

Lorsqu'il frappe sa cible à mains nues, le personnage est capable de frapper en même temps avec son esprit. Un jet de Mental + Volonté / 15 doit être effectué avant chaque coup. Chaque NR obtenu permet d'augmenter les dégâts de 1 D10. Mais par chaque D10 supplémentaire qu'il souhaite effectivement conserver le personnage devra dépenser 1 Point de Ki puis 2 puis 3 etc... Ses dommages supplémentaires traversent n'importe qu'elle armure normale (les armures magiques protègent de leur bonus).

### § ***Conscience Ki***

*Conditions* : *Volonté 9, Perception 9, Coordination 8, Empathie 7*

Le personnage ouvre totalement ses perceptions au combat. Il intuite exactement sur le moment et le point précis que son adversaire va attaquer. Il peut donc concentrer toute son énergie sur ce moment précis et se relâcher complètement une fraction de seconde après. De même lorsqu'il attaque il ne concentre son énergie que sur un point et un instant très précis. Seuls les plus grands maîtres d'arts martiaux peuvent atteindre ce niveau de conscience.

La préparation à la conscience est généralement une posture de combat qui doit durer pendant un tour complet. Pendant cette posture le personnage entre en méditation et ouvre son esprit aux flux de Chi

qui l'environnent. Il doit réussir un jet de Mental + Méditation contre une Difficulté de 15. La transe dure 1 tour par NR durant lequel le personnage dépensera un Point de Ki par tour. Après il sera forcé de reprendre sa posture de combat pour se remettre en transe où il dépensera 2 Points de Ki puis 3 etc...

Les bénéfices de la Conscience Ki sont les suivants :

- Dégâts à Mains nues : +3
- Toute action physique de Combat (Attaque, Parade, Esquive) ainsi que toutes les perceptions (Yado, Combat Aveugle, Coups Visés) liées au combat voient leur Difficulté réduite de 5.
- Le personnage sait intuitivement où sont ses compagnons et ses adversaires.
- + 1D à l'Initiative (comme l'Avantage : Sens du Combat)
- +1 aux jets d'Initiative
- Difficulté pour être touché au corps à corps : +5

### **Kibanoroko (6/6)**

Ce Privilège terrible autorise le personnage à se servir de sa connaissance des méridiens d'acupuncture pour infliger des blessures terribles à ses adversaires. Certaines de ces techniques sont interdites depuis longtemps et les utiliser peut être passible de la peine de mort. Il est de plus extrêmement rare de trouver des maîtres qui utilisent ces techniques et encore plus rare d'en trouver qui acceptent de les apprendre.

Il n'est pas forcément nécessaire de frapper la victime. Parfois un pincement de nerf ou de l'artère appropriée peut suffire. Lors de l'attaque qui ne peut se faire qu'à mains nues le personnage subit une Difficulté supplémentaire de +15 (on considère l'attaque comme un « Coup Mortel »). Une armure particulière peut interdire certaines attaques à moins que le personnage n'utilise des techniques martiales permettant de délivrer les dégâts à travers l'armure (**Résonance Mentale** par ex.)

Il est possible de frapper des points combinants plusieurs effets. La Difficulté augmente de +10 par effet supplémentaire désiré (bonne chance pour toucher !!!)

Les techniques connues par le personnage dépendent directement de son niveau dans la Compétence **Accupuncture**. Il est possible de soigner les effets secondaire d'une technique mais le médecin doit obligatoirement disposer de la compétence **Accupuncture** d'un niveau supérieur à celui dont son patient est victime.

Les attaques en Kibanoroko n'infligent pas de dégâts direct. Mais le calcul du NR de l'attaque est important pour en déterminer les effets

Accupuncture	Technique
1	<b>Douleur</b> Malus de - 1 pendant NR tours suivants
2	<b>Etourdissement</b> Etourdit (+5 Diff) pendant NR tours
3	<b>Souffrance</b> Malus de - 2 pendant NR tours suivants puis -1 pendant 1 heure

- 4**            **Inconscience** Inconscient pendant NR tours puis étourdit pendant ½ heure
- 5**            **Agonie** Malus de - 3 pendant NR minutes suivantes puis remonte de 1 par heure
- 6**            **Paralysie** Paralysé pendant NR tours puis étourdit pendant 1 journée
- 7**            **Torture** Malus de -5 pendant NR heures puis remonte de 1 par jour
- 8**            **Mort** Difficulté de l'attaque : +5. Le personnage meurt sur le coup à moins de réussir un jet de Resistance contre une Difficulté de 20. Si c'est le cas il est paralysé pendant NR semaines et étourdit pendant 1 mois.
- 9**            **Contrôle** Peut servir à déclencher certains réflexes latents ou à perfectionner un conditionnement. Voir avec le MJ
- 10**           **Malédiction** Effets terribles... La victime meurt peu à peu. Ces os se disloquent lentement et ses organes internes se désorganisent petit à petit. Seul le plus sombre des Prodiges peut réaliser une telle technique dont personne n'a pu guérir jusqu'à présent. Le personnage subit à tout jamais un malus de -2 dans toutes ses actions à cause de la douleur. Chaque semaine il effectue un jet sous chacune de ses caractéristiques contre une Difficulté de 10. En cas d'échec il baisse définitivement cette Caractéristique d'1 point. Lorsque toutes ses Caractéristiques sont à 0 ce n'est plus qu'un légume vivant qui se torture continuellement de souffrance tout en étant incapable de s'alimenter, de bouger ou de percevoir son environnement. La folie a depuis longtemps emporté son esprit et seule une mort définitive et miséricordieuse octroyée par ses pairs permettra d'accorder le repos au malheureux.



## Inspirations

- Terres de Légendes
- Ninja Scroll
- Rolemaster
- Ken le Survivant
- Gunnm
- Star Trek
- La Pierre et le Sabre

**Cette page est une production Jashugan**