



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Conspiracy X > Aides de jeu > Les créations non-officielles > **Adapter les Art Martiaux de Gurps dans Conspiracy X**

# Adapter les Art Martiaux de Gurps dans Conspiracy X

jeudi 16 novembre 2017, par [Torquemada](#)

## Mécanique

On part de la compétence Martial Art de Conspiracy X qui est une compétence général pour toute personne pratiquant un art martial ou un sport de combat. A la base elle englobe à la fois l'aspect « Boxing » qui correspond à « Karate » dans Gurps et l'aspect « Grappling » qui lui est couvert par la compétence général « Judo ». J'emploie indifféremment les deux versions dans cette aide.

Une première possibilité est de prendre une spécialité avec Martial Art pour se rapprocher de l'approche de Gurps. Martial Art (Boxing) et Martial Art (Grappling). Ainsi même si un pratiquant utilise un art ou un sport basé sur les coups, il pourra faire des prise ou des clef, même si ce n'est pas son cœur de pratique et vice-versa, un pratiquant de lutte, Judo ou autre forme de combats rapproché - basé sur les clef, étranglement et autre projection - pourra donner quelques atemis, crochets ou autres même si sa spécialité est axée sur la maîtrise de l'adversaire.

On acquiert ensuite les manœuvres qui correspondent aux techniques de Gurps, suivant la mécanique de Conspiracy X (le Niveau 1 de Martial Art donne trois manœuvres, chaque niveau suivant une manœuvre supplémentaire et trois point d'achats pour une autre qui peuvent dans ce cas là se cumuler aux PX).

Les avantages et défauts : on regarde si il existe un équivalent dans Conspiracy X, si oui on utilise le coût indiqué, si non un approximation acceptable après - avoir regarder quelques uns des avantages et défauts communs des 2 jeux - est de diviser par 2 le coût de Gurps dans Conspiracy X avec un

minimum de 1. Encore une fois c'est le maître de jeu qui à la finalité de l'acceptation et/ou de l'adaptation d'un avantage de Gurps ou de compétences cinématiques.

Dans Gurps, les compétences Judo et Karaté peuvent être décomposées en 3 formes : « Art » pour les démonstrations et autres performances, « Sport » pour les compétitions, et la compétence de base pour le combat. On peut soit complètement ignorer ces déclinaisons pour éviter de compliquer le jeu, soit on utilise encore la règle de la spécialisation de la compétence : ainsi un personnage peut avoir Martial art : 3/Karaté : 5/Karaté (Art) 7 ce qui donne un bon pratiquant d'art martiaux (3), spécialiste des coups de poings/pieds (5) et grand démonstrateur dans les exhibitions d'art martiaux, applaudit par une foule en délire (7) Chacune des spécialisations coûte 1 point et donne un bonus de deux dans leur champs d'application (dans ce cas énoncé, le personnage n'aura qu'une compétence à 3 s'il tente de faire une clef ou un étranglement, mais une compétence à 5 pour coller un atemi dévastateur à son adversaire, et 7 quand il s'agira de faire du karaté show comme au cinéma.)

## Test avec l'Aïkido

Pour être un équivalent ceinture noire lambda, un personnage doit maîtriser toutes les compétences classiques ci dessous. Un fois toutes ces compétences et avantages acquis, il pourra développer la partie optionnelle avec accord du maître de jeu. Si un personnage doit être créer avec le package complet il faudra bien additionner tous les points de création nécessaires à un ceinture noir



« lambda », ou a un pratiquant mythique,

*Compétences :*

Martial Art (Judo)

Connaissance (Dojo)

Techniques : Acrobatic Stand, Arms lock, Finger Lock, Ground Fighting, Low Fighting,

Avantages : Power Grappling (Gurps, 1 point)

*Compétences et traits optionnels*

Compétence Cinématiques : Dual Weapon Attack, Roll with Blow

Avantages : Cultural Familiarity (Japan) ; Enhanced Dodge ; Inner Balance ; .

Désavantages : Delusions.

Compétences optionnelles : Breath Control ; Judo ; Knife Art (Tanto) ; Staff Art (Bo) ; Theology (Omoto) ;  
Two-Handed Sword Art (Katana), Language (Japanese)

Exemple de pratiquant ceinture noire lambda :

Martial Art 3 (Judo) : 5 coût  $(8+2)+ 3+4=17$

Connaissance (Dojo) : 3 coût  $6+2+3=11$

Techniques : Acrobatic Stand, Arms lock, Finger Lock, Ground Fighting, Low Fighting (pour un total de 5 points d'achat donné par le niveau 3 en Martial Art.

Avantages : Power grappling (importé de Gurps) : coût 1

Soit 29 points de création. Et donc beaucoup plus pour un personnage de niveau mythique...