



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Points de Règles > **Techniques et Bottes Secrètes**

## Techniques et Bottes Secrètes

samedi 25 février 2006, par [Igor Polouchine](#)

A chaque technique ou botte secrète est associé un facteur de difficulté. Ce dernier est un malus à appliquer au jet de l'utilisateur, mais pas à l'adversaire. Si le jet est réussi, ce malus (majoré par la marge de réussite du jet) est doublé puis transformé en marge de réussite de l'action.

### **Le rire des Bateleurs de Tingaal (-5) Acrobatie**

Tingaal, cité lacustre perdue dans les marécages froids Woonēi, est réputée pour sa monotonie et son insalubrité. Tous ses habitants sont tristes et dépressifs. S'il n'y avait pas le cirque de Tingaal, bon nombre auraient déjà mis fin à leurs jours. Dans ce cadre désespéré, ces acrobates ont développé une technique basée sur le rire afin de bousculer leur auditoire lugubre. Chaque numéro commence par un éclat de rire, et se poursuit dans la bonne humeur. Les Bateleurs de Tingaal sont spécialisés dans la haute voltige, l'équilibrisme, les sauts acrobatiques etc. Pendant son numéro, le bateleur ne peut s'empêcher de rire. cela a pour effet de le rendre totalement inconscient du danger qu'il peut encourir et lui permet d'accomplir de véritables exploits acrobatiques.

### **Le regard Bakshar (-6) Commerce**

Les Bakshar sont une grande lignée de marchands Nomoï, réputés pour leur esprit de négociation hors du commun. Ils ont joué un rôle important lors des plans de mise en place des parcs naturels. Ils ont notamment permis à de nombreux sites de conserver une relative indépendance. Leur technique demande une grande concentration. Elle consiste à plonger dans une sorte de transe, de façon à ce que tout disparaisse autour de vous mis à part votre interlocuteur. Dans cet état, votre regard s'illumine et semble percer à jour tout intention avant qu'elle ne soit formulée. Cette technique ne peut s'apprendre que par un Bakshar.

On trouve ces derniers principalement dans le Shaaken.

### **L'empathie d'Akhial (-3) Psychologie**

Akhial était un Boréal érudit, fasciné par le comportement des gens. Durant de longues années, il a travaillé pour de grandes administrations telles que la magistrature ou la loge de commerce, en tant que recruteur. Il mis au point de nombreuses techniques de morphopsychologie, sa plus célèbre étant celle basée sur les comportement animaux. On associe un type d'animal à quelqu'un, en fonction de ses caractéristiques physiques et mentales. Il faut ensuite agir avec la personne comme s'il s'agissait réellement de l'animal en question, en faisant totalement abstraction de ce qu'elle peut dire ou penser, mais en se mettant à l'écoute de son âme. La personne devient alors transparente à vos yeux.

### **Respiration Mohalienne (-2) chant**

Les Mohals sont une peuplade des montagnes vivant à très haute altitude. L'air se raréfiant, ils ont développé une technique respiratoire permettant d'économiser leur souffle. On a coutume de dire que les Mohal respirent par le ventre. Toujours est-il qu'actuellement les plus grandes star de la chanson, sont Mohal. Leur voix possède une telle puissance et une telle résonance, qu'elle déchaîne les passions.

### **Pédagogie de Kal (-4) Enseignement**



Kal est la patriarche d'une grande lignée de Delhion des terres brûlées. Sa douceur et sa patience étaient appréciés de tous. Kal a été la responsable d'une grande école élementaliste de la capitale. Il est dit que tous ceux qui en sortaient possédaient une faculté d'apprentissage hors du commun. Il faut dire que Kal s'attachait au développement personnel de chacun de ses élèves en pratiquait un enseignement particulier : les élèves étaient tous allongés au sol et lisaient leurs cours ainsi. Toutes les heures, on les endormait afin de leur réciter des leçon complémentaires durant leur sommeil. À leur réveil, les élèves faisaient des associations de connaissances pertinentes et témoignaient d'une grande vivacité d'esprit.

### **Naïveté Tin-Malha (-3) Apprentissage**

Tin-Malha est un village perdu au cœur des glaces. La vie y est rude et le temps long. Ceux de Tin-Malha passent donc leurs journées à se raconter des histoires. Mais pour profiter pleinement de ces histoires, ils se sont attachés à conserver leur âme d'enfant. Pour eux, tout n'est que jeu. Ils croient pleinement ce qu'on leur raconte, pour vivre de façon plus intense le cours d'un récit. Il ont ainsi une faculté étonnante pour retenir tout ce que l'on peut leur raconter.

### **Rage Talnith (-4) Combat rapproché**

Les Talnith sont une peuplade des sables calme et réservée. Leur vie s'écoule de façon lente et monotone. Ils n'ont aucune contrainte sociale, vivent en dehors de la réalité. Un Talnith ne s'énerve que très rarement : seulement lorsque lui ou les siens sont en danger. N'étant sujette à aucune restriction, la rage Talnith est alors redoutable. Un guerrier Talnith dans cet état ne possède pas de limite : il n'est plus question de moralité ou de respect d'autrui, au grand damne de son adversaire. La rage Talnith se déclenche dès que l'on commence à perdre des points de vie, et dure (Corps + per round).

### **Les doigts de tyr (-5) Escalade**

Tyr est un pic qui s'élève à plus de mille kilomètres dans le nord du Kamsha. Ses habitants en majeure

partie Méloidiens et Boréals, ont développé une technique qui leur permet de gravir rapidement des parois abruptes sans aspérités. En musclant d'une certaine façon le pouce et l'index, ils se sont forgé de véritables pinces. Dès lors, la moindre irrégularité devient une prise potentielle et permet à ces montagnards d'escalader les murs en un temps record...

### **La danse des 7 voiles (-2) Langage du corps**

Chaque voile correspond à un niveau de conscience. Le premier voile a trait au sexe, le second au ventre et à la nourriture, le troisième, au cœur et à l'amour, le quatrième, à la gorge et à l'émotion, le cinquième à la parole le sixième à l'imagination et le dernier à l'extase. La danse se pratique de façon langoureuse. Petit à petit on retire un voile après l'autre, pour finir nu. Cette danse est aussi bien pratiquée par les femmes que par les hommes. Originaire des courtisans Molash, cette danse s'est surtout développée chez certains peuples des sables.

### **Dressage Akenis (-3) Équitation**

Les Akenis sont réputés pour leurs techniques de dressage qui leur permettent de faire accomplir à toutes sortes de montures, les tours les plus audacieux. Le dresseur doit faire preuve d'une grande fermeté et d'une forte conviction pour que la technique opère. Avant chaque monté, le cavalier plonge ses yeux dans ceux de sa monture, avec insistance. Il lui impose son autorité. Le maître crée alors un rapport de force qui rend l'animal totalement servile. Ces techniques s'enseignent principalement en Akeneï.

### **Symbiose Tanakayanne (-4) vie en nature**

Développée par une peuplade Woon des forêts blanches, cette technique est un dérivé de la non-pensée shaanique. En s'oubliant corps et âme à la nature, cette dernière se trouve ainsi à l'écoute » des besoins du personnage. Cette symbiose permet de chasser, de pêcher et de se repérer avec une grande facilité. On pratique beaucoup cette technique dans le Kenock.

### **Droit Kheldar (-4) Protocoles (-2) droit divin**



Les Kheldar sont un peuple Mélodien des forêts blanches. Passés maîtres dans l'art de la dialectique et de la rhétorique, ils ont appliqué leurs talents à la législation et aux institutions gouvernementales. Les Kheldar sont célèbres pour destituer systématiquement, en toute légalité, les divers consuls de leurs parc naturel.

### **La diversion des malendrins d'Olkasi (-6) Substitution**

Olkasi la ville aux cent marchés, située en hautes herbes froides, est connue pour le nombre importants de marchands qui la foulent chaque jours. Rien d'étonnant à ce qu'autant de richesses potentielles n'attirent les voleurs de grande renommée. Cette technique de diversion est redoutable mais demande la présence d'un comparse afin qu'elle opère. Ce dernier fait semblant de se faire bousculer par la victime potentielle. Il l'interpelle alors pour lui demander des excuses et prétend qu'elle lui a volé sa bourse. La victime s'empresse alors de sortir la sienne pour se justifier. C'est ici qu'intervient le voleur. Il fait mine de vouloir arranger les choses, prend la bourse de la victime, recompte l'argent, mais en échange le contenu avec des pierres de même poids. Le voleur se met alors à insulter son comparse en le sommant de laisser cette victime tranquille...

### **Les larmes d'Arghöl (-2) Commerce**

Arghöl était un boréal pleurnichard, qui se lamentait sans cesse sur son sort. Marchand dans l'âme, il développa une technique de vente fondée sur la culpabilisations et la pitié. Acheteur ou vendeurs se retrouvent alors obligés » de baisser leurs prix pour avoir bonne conscience. Arghöl vit maintenant dans une des villes portuaires de l'Odeï.

### **Logique d'Amos (-4) Toute construction**

Amos, véritable Maître d'oeuvre dans le bâtiment, la charpenterie et la mécanique, a développé une façon de penser propre à ses corps de métier. On peut résumer cette technique par le fait de dissocier l'acte de penser avec celui d'agir. En d'autres termes, d'avoir une vision globale des choses à leur création et au contraire, de réduire ce champs de

vision à la tâche que l'on doit accomplir lors d'une réalisation. On peut trouver Amos à l'est du Monga.

### **Les tatouages des maîtres Kenjalh (-3) Dissuasion**

Ces tatoueurs se sont spécialisés dans le tatouage guerrier qu'ils pratiquent depuis des milliers d'années. Pour que le tatouage opère, il faut se mettre torse nu. Ces tatouages paraissent abstraits au prime abord mais comportent en réalité des stimuli chargés d'exagérer la puissance de celui qui les porte et brochant une liste fictive de victimes illustres. Ces maîtres-tatoueurs ont par ailleurs ouvert une école de combat d'où viennent les fameux guerriers Kenjalh. Ces derniers auraient, dit-on, à une dizaine d'entre eux, entièrement nus, mis une armée en déroute.

### **Les recettes Ormgöl (-3) Gastronomie**

Pour que cette technique soit efficace, il faut se procurer les dix épices d'Ormgöl (chance + gastronomie très diff en hautes herbes chaudes) et se faire enseigner leur utilisation par un disciple d'Ormgöl. Chacune de ces épices engendre des saveurs qui se contrastes ou se mélangent les unes aux autres, permettant ainsi d'obtenir selon certains dosages, des goûts extraordinaires.

### **Le langage des plantes Neûmite (-5) Botanique**

Les Neûmites sont une tribu de Nomoï entièrement dévoué au culte du végétal. En symbiose totale avec leur environnement, ils ont développé une langue particulière pour communiquer avec les plantes. Les recherches en botaniques s'en trouvent alors considérablement améliorées.

### **La feinte des guerriers Tanak (-3) Armes moyennes**

Les guerriers Tanak sont renommés pour la façon qu'ils ont de se déplacer en combat. Cherchant toujours à prendre l'adversaire à contre-pied, changeant leur arme de main en plein assaut, ils semblent plus vouloir déstabiliser l'adversaire que de le toucher réellement. Le défenseur, troublé par



l'attitude Tanak ne porte plus son attention où il faudrait. Et là, au moment où l'on s'y attend le moins, le coup mortel est placé...

### **La prise du groak (-4) Pugilat**

Le groak est un gros mammifère des forêts blanches, que les woons chassent depuis toujours. Acculé, le groak se dresse sur ses pattes arrières et se laisse violemment tomber sur sa victime, afin de l'écraser au sol en lui rompant les os. Si cette technique développée par les woons lors de leurs luttes rituelles paraît redoutable, elle reste totalement inefficace si un Kelwin tente de l'appliquer.

### **La passe de Tanghor (-5) Armes longues**

Tangorélinésafelemis fut un redoutable gladiateur mélodien, remarqué pour l'élégance avec laquelle il combattait. Il fut à l'origine de nombreuses autres bottes secrètes, mais celle-ci demeure la plus pratiquée. Lors d'un combat, le guerrier se retourne. L'adversaire en profite normalement pour se ruer sur le personnage qui lui tourne le dos. Ce dernier, par un fléchissement du genou, se retrouve au sol et projette son épée en arrière, au niveau du thorax de son adversaire. Si la prise échoue, il est toujours temps de se redresser pour faire face à son adversaire le round suivant.

### **Le coup de boule (-1) Pugilat**

Coup donné avec la tête sur le nez de son adversaire. On projette la poitrine en premier, puis on ramène la tête pour que le coup est un maximum d'efficacité. Le coup de boule est pratiqué surtout en combat à mains nues, au moment de déclarer les hostilités. Très employée par les voyous et les videurs de cités de plaisirs, c'est une technique simple mais efficace.

### **Esquive acrobatique Kalkane (-6) Esquive**

La kalkanie est une toute petite province du Kelwé. Principalement habitée par des Kelwin, elle fut souvent la cible de trafiquant d'esclaves et d'enroleurs pour les arènes. Peu belliqueux, les Kalkans ont mis au point une technique d'esquive

qui permet de rapidement se débarrasser d'adversaires, même nombreux. En mélangeant sauts périlleux, salto et vrilles, à une esquive traditionnelle, les kalkans augmentent considérablement leurs chances de réussite. Après cette technique, il est possible d'enchaîner sur un sprint. Une esquive acrobatique peut se faire contre plusieurs adversaires en même temps (max sens adversaires). Si celui qui esquive possède la meilleur réussite, il sort indemne de l'altercation.

### **La moulinette Galinalienne (-3) Armes moyennes**

Galinal est une ville boréal perdu au cœur du Nem-rod. Les galinans pour se déplacer, sont constamment obligés de tailler les lianes qui leur barrent le passage. L'idée d'une technique de combat fit alors son apparition. Faire tourner sans arrêt son arme de gauche à droite et inversement, puis au quatrième ou au cinquième moulinet, porter une attaque circulaire au cou de l'adversaire. Les combats galinéens sont ainsi très stupéfiants : les épées tournent, volent puis entaillent la chair.

### **L'Estoc Meïnos (-2) Armes courte**

Meïnos était un garde du corps Kelwin qui servait au près du gouverneur Omarsian X. souvent raillé en raison de sa taille, il se fit rapidement un nom avec sa technique de combat. Il visait systématiquement les parties génitales de ses adversaires en projetant son arme selon une trajectoire rectiligne. Cette botte n'est pas recommandée aux Woons ni aux Darkens, qui mettraient ainsi en se penchant, leur tête à la merci de leur adversaire. Cette technique est inefficace sur les Nomoï et les Delhions.

### **L'empale Khel (-6) Armes d'Hast**

Khel était un Delhion à qui les humains arrachèrent les ailes en signe de soumission. Devenu totalement autodestructeur, Khel voulait en finir avec son existence. Mercenaire, il pris un malin plaisir lors de ses combats, à mettre volontairement sa vie en péril. Il remarqua l'effet de surprise produit chez son adversaire, et améliora sa technique qui devint redoutable. On plonge sur son adversaire, puis en se retournant rapidement dos au sol, on lui plante



son arme dans l'abdomen. C'est avec de l'élan que cette technique prend tout son effet, mais expose la vie de celui qui la tente.

### **Balayage d'N'therr (-4) Pugilat**

N'therr, un gladiateur ygwan porté sur le combat à mains nues développa cette technique que l'on enseigne de nos jours dans l'archipel d'Hengos. Il faut utiliser sa queue caudale, pour en se retournant, faucher son adversaire. Les autres races ont adapté cette technique en se mettant rapidement au sol, en pivotant sur un de leurs pieds et en balayant avec l'autre jambe.

### **La toupie (-6) Pugilat**

Seuls les Nomoï, les Delhions et les Ygwans peuvent pratiquer cette technique. Ils se fixent sur leur queues, leurs membranes ou leurs ailes, de longues lames effilées. En tournant sur eux mêmes de plus en plus vite et selon un déplacement spécifique, ils se transforment en véritable hélice vivante, pouvant attaquer 2 adversaires engagés, en 1 seul jet de dé. Ils ne peuvent par contre pas esquiver tant qu'ils pratiquent cette technique.

### **Créer sa propre technique**

Une technique demande beaucoup de temps pour être mise au point. Le joueur doit faire part à son meneur de jeu de ce qu'il aimerait développer chez son personnage et doit expliquer la nature de sa technique. Généralement une seule compétence peut être prise en compte.

Le temps de création varie en fonction de la difficulté de la technique :

Esprit + sensuel + compétence concernée + modif

- diff. -1 = normal
- diff -2 = laborieux
- diff -3 = difficile
- diff -4 = très difficile
- diff -5 = héroïque
- diff -6 = 1 net

La durée de base est de 50 mois divisés par le nombre de réussites

Si le personnage rate son jet, il peut recommencer son tirage mais en prenant en compte le temps de recherche :

(50 mois x marge d'échec).

Le temps de recherche de cette technique sera de toute façon prise en compte. (50 mois x échec).

En fonction de la complexité de la technique, le Meneur du jeu est libre d'augmenter la difficulté lors du tirage.

### **Maîtriser une technique**

Tout au long de sa vie, le personnage aura le temps d'améliorer la technique qu'il aura apprise. en terme de jeu, il pourra réduire les malus de base tout en conservant l'effet sur ses réussite. Pour chaque 1 net lors de l'utilisation d'une de ces techniques, on comptabilise 1 point. Pour chaque 20 net, on gagne 2 points (comme pour l'expérience). Il faut 5 points pour réduire la difficulté de 1 niveau. On ne peut aller en deçà de 0.