



MARTIAL ARTS

 FRANZ COUDERC
 VU NGUYEN - GABRIEL IACONO



COMBATTANTS !

VOUS REPRÉSENTEZ LA QUINTESSENCE DES ARTS MARTIAUX !

VOTRE MAÎTRISE VOUS A VALU D'ÊTRE SÉLECTIONNÉS POUR VOUS MESURER AUX AUTRES MAÎTRES.

VOUS AVEZ RÉPONDU À L'APPEL DU GARDIEN, ET FOULEZ MAINTENANT LE SOL DU MYTHIQUE
SANCTUAIRE DE L'ÉQUILIBRE.

LA RÉCOMPENSE PROMISE EST GRANDE, PRENDRE LA PLACE DU GARDIEN ET VOUS DRESSER AU
SOMMET DU MONDE DES ARTS MARTIAUX.

ALORS FAITES PREUVE DE PUISSANCE, D'ADRESSE ET DE CONCENTRATION AFIN DE TRIOMPHER
ET DE VOUS MONTRER DIGNE DE CET HONNEUR !



BUT DU JEU

Dans Martial Art, vous avez pour but de mettre vos adversaires KO. Vous disposez de deux façons de gagner l'affrontement sur l'Aire de Combat :

- infliger suffisamment de dégâts sur tout le corps de votre adversaire pour provoquer un KO Technique
- infliger suffisamment de dégâts sur une seule partie du corps de votre adversaire pour le mettre KO

Le dernier combattant en lice gagne le combat !

LE MATÉRIEL

1 Plateau Aire de Combat



6 Personnages + 6 Socles



28 Cubes



33 Pions Effet

Déplacement Énergie Défense



6 Plateaux Combattant



5 Dés



Coup de Pied Coup de Poing Saisie Coup de Tête



30 Tuiles Technique



MODE ÉLÈVE

Le mode Élève est le mode de jeu simplifié de Martial Art.

Nous vous conseillons de faire quelques parties dans ce mode pour vous familiariser avec les règles avant de passer au mode Maître (voir page 12).

DESCRIPTION

Il y a 3 types de Pions Effet différents :



Énergie : Pour chaque Pion **Énergie** qu'il utilise, le joueur déplace d'une case vers le haut le Cube **Chi** ou le Cube **Rage** sur la Jauge correspondante. Il peut dépenser cette énergie immédiatement ou la garder pour les tours suivants.



Mouvement : Pour chaque Pion **Mouvement** qu'il utilise, le joueur peut déplacer son personnage d'une case sur l'Aire de Combat. Il ne peut ni traverser ni arriver sur une case occupée.



Défense : Lorsqu'un coup cible une Zone dans laquelle le Défenseur possède un ou plusieurs Pions **Défense**, il peut en révéler autant qu'il le souhaite pour essayer de diminuer les dégâts subis.
Un Pion équivaut à 2 dés de défense.

Il y a 4 types de Pions Action différents. Les Pions **Action** servent à donner des coups et à activer des Techniques.

Pour utiliser un Pion **Action**, l'Attaquant doit être sur une case adjacente à celle du Défenseur.

Sans technique particulière, un Pion **Action** équivaut à 2 Dés d'attaque.



Coup de
Pied



Coup de
Poing



Saisie



Coup de
Tête

Les Dés sont composés de 3 faces différentes :



2 faces **Échec**



3 faces **Réussite normale**



1 face **Réussite exceptionnelle**
Sans technique particulière, une **Réussite exceptionnelle** équivaut à une **Réussite normale**

Les **Plateaux Combattant** : Il en existe 6, chacun possède un style de combat et des caractéristiques uniques. Ces plateaux sont composés de 4 parties distinctes :



Jauges d'Énergie



Voir pages 7 et 11

Zones de localisation
Voir page 8

Techniques
Voir page 11

Colonnes de Vie
Voir page 10

MISE EN PLACE

- 1** Chaque joueur choisit un Personnage et prend le **Plateau Combattant** correspondant. L'**Aire de Combat** est placée au centre de la table. Les **Plateaux Combattant** sont répartis autour.



- 2** Les **Personnages** sont positionnés en fonction du nombre de joueurs.



2 JOUEURS



3 JOUEURS



4 JOUEURS
BATTLE ROYALE



4 JOUEURS
2 VS 2

- 3 Chaque joueur prend le set personnalisé de **Pions Effet** et **Action** correspondant à son Personnage : 10 Pions sont représentés sur le Plateau Combattant auxquels s'ajoutent **1 Pion Mouvement** et **1 Pion Énergie**.



10 Pions du Plateau Combattant



Set de Pions personnalisé

- 4 Chaque joueur écarte aléatoirement **2 Pions Effet** qu'il garde cachés à la vue des autres joueurs. Les joueurs disposent ensuite le reste des Pions aléatoirement sur leur Plateau Combattant. Il faut exactement **2 Pions par Zone** mais **jamais 2 Pions Action ensemble**.

Les Pions **Effet** ne doivent être visibles que par leur propriétaire.



- 5 Chaque joueur place **5 Cubes Vie** sur les carrés blancs désignant la position de départ de leurs Colonnes de Vie.

Chaque joueur place **1 Cube Chi** et **1 Cube Rage** sur les carrés blancs désignant la position de départ des Jauges d'Énergie.



DÉBUT DE PARTIE

LE JOUEUR À AVOIR VU LE PLUS RÉCEMMENT UN FILM D'ARTS MARTIAUX JOUE EN PREMIER, PUIS C'EST AU JOUEUR À SA GAUCHE ET AINSI DE SUITE.

UTILISATION DES PIONS

Afin de pouvoir réaliser des **Actions** et utiliser des **Effets**, les joueurs utilisent les Pions répartis sur leur Plateau Combattant.

À chaque tour de jeu :

1. L'Attaquant **choisit** une Zone dont il va utiliser les Pions. Cette Zone est la **Zone de Départ**.

2. L'Attaquant **révèle tous** les Pions **Effet** de la Zone choisie. Il peut les appliquer ou non mais doit tous les révéler (Voir page 4 pour la description des Pions **Effet**).

3. L'Attaquant prend en main l'ensemble des Pions de sa Zone de Départ. Il en choisit un qu'il pose sur la Zone suivante (en suivant le sens des flèches). S'il lui en reste, il en pose un autre sur la Zone d'encore après (donc la troisième Zone à partir de celle de Départ). Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Pions en main. Il doit faire attention à ne pas montrer ses Pions à ses adversaires.

Pour pouvoir utiliser un Pion **Action**, l'Attaquant doit poser ce Pion **en dernier** et être sur une case adjacente au Défenseur. Le Pion **Action** désigne avec quelle partie du corps l'Attaquant frappe. La **Zone sur laquelle le pion est posé désigne la Zone Ciblée** par le coup.

Une seule Action peut être réalisée à chaque tour.

Si plusieurs Pions **Action** se trouvent sur la Zone de Départ, seul le dernier Pion posé est actif.

4. À la fin du premier tour de chaque joueur, les deux Pions **Effet** écartés lors de la mise en place sont placés dans la Zone de Départ qui est maintenant vide.

2. L'Attaquant révèle tous les Pions **Effet** et les applique s'il le souhaite.

Igor peut se déplacer d'une case.



3. L'Attaquant prend l'ensemble des Pions de la Zone de Départ et les pose un par un sur les Zones suivantes.



Le Pion **Mouvement** est déposé sur la Zone suivante.

Le Pion **Coup de Poing** est déposé sur la Zone d'encore après, Igor porte donc un coup au bras gauche de son adversaire.

EXEMPLE

1. L'Attaquant, qui joue Igor, choisit la Zone de Départ.





4. C'est la fin du premier tour de l'Attaquant. Il place les deux Pions **Effet** écartés lors de la mise en place dans la Zone de Départ laissée vide (voir page 7).



ATTAQUE ET DÉFENSE

Pour pouvoir attaquer, l'Attaquant doit se trouver sur une case adjacente à celle du Défenseur.

1. En posant un Pion **Action** en **dernier**, l'Attaquant cible une Zone et a le droit d'y porter un coup. Pour cela, **il lancera 2 Dés**.

Chaque  ou  est un succès qui occasionne 1 dégât sur la Colonne de Vie correspondant à la Zone Ciblée.

2. Le Défenseur peut tenter de diminuer les dégâts subis. Pour cela il doit, s'il le peut, révéler un Pion **Défense** présent dans la Zone Ciblée. Si le Défenseur n'a pas de Pion **Défense** dans la Zone Ciblée, il ne peut pas se protéger.

Les Pions **Défense** sont révélés avant que l'Attaquant ne lance les Dés.

Le Défenseur lancera **2 Dés par Pion Défense révélé**. Chaque réussite annule un dégât causé par l'Attaquant.

Note : Il n'est pas possible de soigner des dégâts antérieurs en obtenant plus de réussites que l'Attaquant.

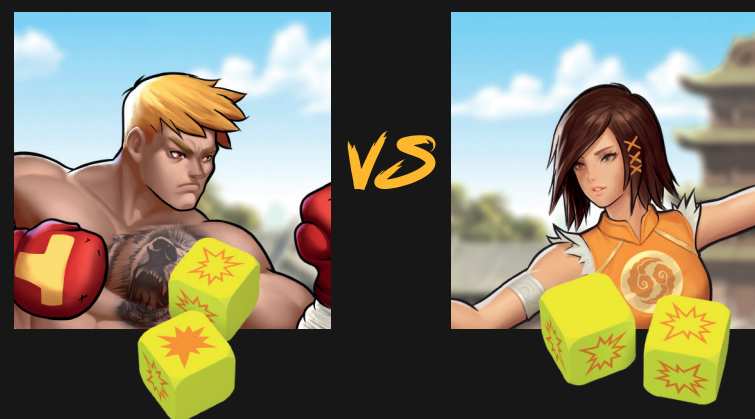
Les Pions **Défense** révélés sont cachés à nouveau et restent sur la Zone où ils étaient.

3. Le Défenseur descend le Cube Vie de la Colonne correspondante d'autant de cases que de dégâts subis.

2. Le Défenseur, qui joue Li-Ming, révèle un Pion **Défense** présent dans la Zone 2, son Bras Gauche.



3. Les deux joueurs lancent chacun 2 Dés.



L'Attaquant obtient 2 réussites. Le **Coup de Poing** occasionne pour le moment 2 dégâts. Le Défenseur obtient 1 réussite qui annule 1 dégât. Le Défenseur subit 1 dans le Bras Gauche.

4. Le Défenseur descend le Cube Vie de la Colonne Bras Gauche de 1 case.

Le joueur redresse le Pion **Défense**, en le laissant dans la même Zone.

Le Cube Vie sur la Colonne Bras Gauche descend de 1 case.

EXEMPLE

1. Igor donne un **Coup de Poing** sur le Bras Gauche de son adversaire.



BLESSURES ET FIN DU COMBAT

Quand un Cube Vie atteint ou dépasse une case sur laquelle est représenté un Pion Action ou Effet, le Personnage blessé perd la capacité de se servir de ce Pion. Le joueur le retire de son Plateau Combattant et le pose à côté.

Si le Défenseur possède plusieurs Pions identiques, il perd celui qui est présent dans la Zone Ciblée. Si le Pion à retirer n'est pas présent dans la Zone Ciblée, il vérifie la Zone suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve le Pion correspondant.

EXEMPLE

1. Li-Ming vient de subir trois dégâts sur la Jambe Droite. Le Cube Vie de sa Colonne Jambe Droite descend de trois cases. Li-Ming va perdre un Pion Effet.

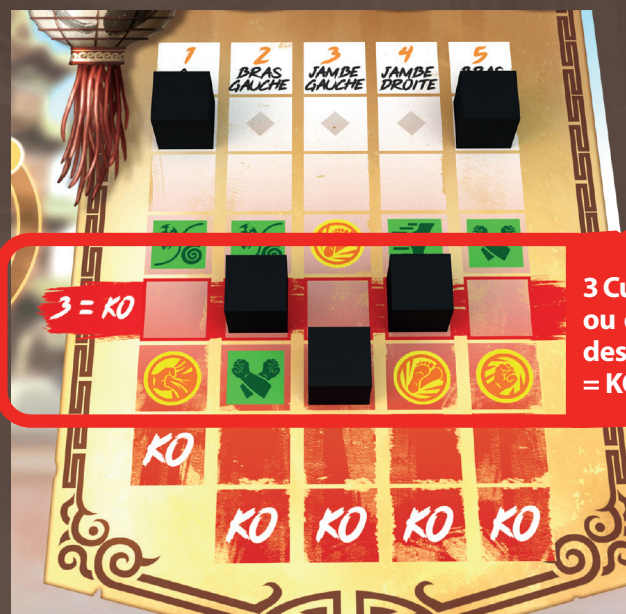


2. Le Pion Mouvement n'est pas présent dans la Zone 4, Jambe Droite. Li-Ming perd le premier Pion Mouvement que le joueur trouve dans les Zones suivantes, dans cet exemple la Zone 1, la Tête.



Quand 3 Cubes Vie atteignent ou dépassent la Ligne des Blessures Graves, le Combattant est KO Technique.

Le Gardien demande à ce Personnage de se retirer de l'Aire de Combat. Il est éliminé.



3 Cubes Vie atteignent ou dépassent la Ligne des Blessures Graves = KO Technique

Quand 1 Cube Vie atteint la dernière case d'une Colonne, le combattant est KO.

Le Gardien demande à ce Personnage de se retirer de l'Aire de Combat. Il est éliminé.



1 Cube Vie atteint la dernière case d'une Colonne = KO

Quand il ne reste plus qu'un seul Personnage ou plus qu'une seule Équipe sur l'Aire de Combat, le match est terminé.

Le Gardien en sait maintenant plus sur son successeur potentiel !

LES TECHNIQUES

Chaque Combattant connaît des Techniques spéciales qui découlent de son style de combat. Pour utiliser ces Techniques, les Combattants vont puiser dans leur énergie intérieure, le **Chi**, ou dans leur volonté de vaincre, la **Rage**.

Nom de la Technique

Mot clé d'Activation



CROCHET

DÉBUT

+1  pour , le Défenseur lance

-1  pour 

Coût en Énergie

Description de la Technique

Description des Mots clés d'Activation des Techniques :

- **Début** : la Technique s'active en début de tour, après que le joueur ait appliqué les **Effets** des Pions de sa Zone de Départ.
- **Fin** : la Technique s'active à la fin du tour du joueur. Elle s'applique soit tout de suite, soit au cours de son prochain tour.
- **Réaction** : la Technique s'active pendant le tour d'un adversaire, **avant que l'Attaquant ne jette les Dés**. Le joueur peut utiliser une Technique Réaction pendant le tour de chacun de ses adversaires, une seule fois par adversaire.
- **Style** : la Technique s'active à la fin du tour du joueur. Elle est active pour tout le reste du combat. Une fois le Coût du Style payé, la tuile est retournée. Un combattant ne peut avoir qu'un seul Style actif à la fois. Si le joueur active un deuxième Style, le premier est désactivé. Le joueur peut réactiver le premier Style en payant de nouveau son coût, mais il désactivera alors le deuxième Style.

Coût de la Technique : Pour activer une Technique, les joueurs vont dépenser de la **Rage** et/ou du **Chi** stockés dans les Jauges d'Énergie de leur Plateau Combattant.

ATTENTION !

À son tour, un joueur ne peut activer qu'une seule Technique. Il doit choisir entre activer une Technique Début, une Technique Fin ou une Technique Style.

Le joueur peut néanmoins toujours activer une Technique Réaction durant le tour de chaque Adversaire, dans la limite d'une seule activation par adversaire.

Les Techniques Début et Réaction doivent être activées avant que l'Attaquant ne lance les Dés.

EXEMPLE

1. Le joueur choisit sa Zone de Départ.



2. Le joueur applique le Pion **Effet** et choisit de gagner 1 **Chi**. Il monte le Cube **Chi** d'une case.



3. Le joueur dépense 2 **Chi** pour activer la Technique Crochet. Il descend le Cube **Chi** de 2 cases.

4. Le joueur pose les Pions un par un en terminant par le **Coup de Poing**. Igor porte un Crochet à la tête de son adversaire.

5. Le joueur applique la Technique et lance 3 Dés.



MODE MAÎTRE

Le mode Maître est le mode de jeu normal de Martial Art.
Ce mode de combat reprend toutes les règles du mode Élève auxquelles s'ajoutent plusieurs modifications.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit le positionnement de ses Pions **Effet** et **Action** en respectant la mise en place du mode Élève :

- Écarter deux Pions **Effet**
- Mettre 2 Pions par Zone
- Ne pas mettre 2 Pions **Action** dans la même Zone

Tous les joueurs font la mise en place simultanément. Ils positionnent les Pions **Action** face cachée et les révèlent en même temps.

LA SAISIE

Le Pion Saisie nécessite un Pion **Mouvement** pour être utilisé.
Ce Pion ne peut pas servir à se déplacer.



Cette attaque nécessite donc plus de ressources pour être utilisée, mais il est plus difficile pour l'adversaire de s'en défendre. Le Défenseur ne compte que les Réussites Exceptionnelles comme Défense réussie, les Réussites Normales sont des échecs.



MOUVEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Il est possible de dépenser 1 **Chi** et 1 **Rage** afin d'obtenir un **Mouvement** supplémentaire.



Ce Mouvement supplémentaire n'est pas un Pion. C'est une action à usage unique utilisable pour se déplacer ou pour réaliser une Saisie. Cette dépense est possible autant de fois que la réserve d'énergie de l'Attaquant le permet.

Rappel : Sans technique particulière, il n'est pas possible de se déplacer après avoir frappé.

ORIENTATION

Les Personnages sont orientés sur l'Aire de Combat de manière à avoir 3 **hexagones devant** et 3 **hexagones derrière**.



Pour pouvoir donner un coup à un adversaire, l'Attaquant doit s'orienter de manière à ce que le Défenseur se trouve sur l'un des **hexagones devant** lui.

Si l'Attaquant se trouve sur l'un des 3 **hexagones derrière** le Défenseur, il lance +1 Dé pour Attaquer, qui se cumule avec les Techniques.

L'Attaquant peut s'orienter comme il le souhaite après chaque déplacement.

Le Défenseur doit attendre son prochain tour en tant qu'Attaquant pour changer d'orientation.

Au début de son tour, l'Attaquant peut s'orienter comme il le souhaite gratuitement. Il n'a pas besoin de Pion **Mouvement** pour le faire.

TECHNIQUES DE MAÎTRE

Chaque Combattant maîtrise l'ensemble des Techniques de son art martial.

Chaque Combattant connaît 5 Techniques en plus des 2 présentes sur son Plateau Combattant. Les joueurs prennent les 5 Tuiles Techniques correspondant à leur Personnage et choisissent celles qu'ils vont utiliser pour le combat. Ils doivent en choisir 3 parmi les 7.

Les joueurs peuvent garder les Techniques de leur Plateau Combattant ou les remplacer.

Ils placent la première Tuile Technique choisie sur l'emplacement libre de leur Plateau Combattant et les autres Tuiles sur les emplacements des Techniques de base qu'ils souhaitent remplacer.



DÉPLACEMENTS FORCÉS, SORTIES DE L'AIRE DE COMBAT ET COLLISIONS

Certains Combattants ont la capacité de Pousser leurs adversaires. C'est un déplacement forcé en ligne droite qui ne nécessite aucun Pion **Mouvement**.

Quand un Personnage en pousse un autre, les deux Personnages se déplacent du même nombre d'hexagones. Ils se déplacent en ligne droite dans l'axe de la Poussée de l'Attaquant.



Hirumasa pousse Kimberley d'un hexagone et la suit.

Si un Personnage se retrouve hors de l'**Aire de Combat** suite à ce type de déplacement, il est déclaré **vaincu**.

Si le Défenseur arrive sur un hexagone déjà occupé par un troisième Personnage suite à ce type de déplacement, l'Attaquant lance 1 Dé pour attaquer, qui se cumule avec les Techniques.

L'Attaquant lance également 1 Dé contre le troisième Personnage en ciblant la même Zone que pour le Défenseur. Si le troisième Personnage possède un Pion **Défense** dans cette Zone, il peut se protéger normalement.

Aucun Personnage ne bouge, la Collision arrête tous les déplacements pour ce tour.

IGOR

Igor est un fier combattant qui mise tout sur la puissance dévastatrice de ses poings pour s'imposer. Sa rage au combat lui permet d'ignorer la douleur et de rester offensif, encore et encore, en toute circonstance. Mais ne vous y fiez pas, Igor utilise parfaitement sa tête lors de ses enchaînements, au sens propre comme au sens figuré. Ses coups destructeurs servent également à parer ceux de ses adversaires, tandis que ses esquives permettent de mieux atteindre leurs points vitaux.

Igor passa sa jeunesse dans un vieux gymnase, abandonné depuis longtemps. Ce lieu était autrefois un symbole de fierté pour la Russie. Le propriétaire, son grand-père, était un grand champion de Boxe, un héros de l'URSS. Mais il s'est vu dénigré et rejeté après une défaite humiliante à l'international. Bien que n'étant pas encore né à cette époque, Igor grandit en subissant le dédain des autres pour sa famille. C'est de là que proviennent sa rage et son isolement. Aujourd'hui, maîtrisant la Boxe transmise par son grand-père et l'ayant même transcendée, il préfère laisser parler ses poings et faire taire ceux qui osent encore lui manquer de respect. Bien qu'Igor demeure invaincu, il cherche toujours le combat ultime qui le satisfera, prouvant aux autres mais surtout à lui-même qu'il est le plus grand combattant du monde.



Pour pratiquer son Art Martial, Igor dispose de :

- 4 Pions **Action** : 2 **Coup de Poing**, 1 **Coup de Tête**, 1 **Saisie**
- 8 Pions Effet : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 4 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Crochet** – 2 **Chi** – Début : Igor lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** et le Défenseur lance -1 Dé pour la **Défense**.
- **Uppercut** – 2 **Rage** – Début : Igor lance +2 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1).
- **Œil du Tigre** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Réaction : Igor annule 1 ou 2 Réussites Normales de l'Attaquant quand ce dernier cible sa Tête ou ses Bras (Zone 1, 2 ou 5).
- **Bouledogue** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Igor lance +2 Dés pour donner un **Coup de Tête**.
- **Série de Jabs** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si les deux Pions **Coup de Poing** sont dans la Zone de Départ, Igor lance + 2 Dés pour donner un **Coup de Poing** et il Pousse l'adversaire d'un hexagone.
- **Danseur** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Igor peut parer les **Coups de Poing** de ses adversaires avec ses Pions **Mouvement** en plus des Pions **Défense**.
- **Puncheur** – 3 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Igor inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand il donne un **Coup de Poing**.

Hirumasa compte sur sa formidable capacité à encaisser des coups et à absorber les dégâts sans sourciller. Il peut être blessé mais sera le dernier debout à la fin du combat. Avec son corps à la puissance démoniaque, le Sumotori utilise prises et coups ravageurs afin de briser le corps et la volonté de ses adversaires.

Hirumasa est un orphelin des rues de Kyoto. Dès son plus jeune âge, il arbore un physique impressionnant, s'imposant par la force face aux autres enfants. Il est vite remarqué par les yakuzas, l'Oyabun du clan le prenant même sous son aile. Mais en échange de sa protection, il l'éduque à l'Art du Sumotori clandestin pour en faire son champion personnel. Aujourd'hui redouté et respecté par toutes les familles Yakuza, Hirumasa, que l'on appelle le démon kyotoïte, souhaite gagner sa liberté. Il accepte donc l'invitation du Gardien et espère qu'obtenir l'honneur ultime de prendre sa succession convaincra les Yakuzas de le laisser sortir de leur monde...

Pour pratiquer son Art Martial, Hirumasa dispose de :

- 5 Pions **Action** : 2 **Coup de Poing**, 1 **Coup de Tête**, 2 **Saisie**
- 7 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 1 **Défense**, 4 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Gasshō Hineri** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Hirumasa lance +2 Dés pour réaliser une **Saisie** sur la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5).
- **Oniyama** – 2 **Chi** – Réaction : Hirumasa annule une Réussite Normale de l'Attaquant.
- **Tsuppari** – 2 **Rage** – Début : Hirumasa pousse son adversaire de 2 hexagones quand il donne **Coup de Poing** dans les Bras (Zone 2 ou 5).
- **Futsu no Atama** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Hirumasa lance +1 Dé pour donner un **Coup de Tête** et il gagne 1 **Chi** ou 1 **Rage** par Réussite Exceptionnelle obtenue sur le lancer de Dés.
- **Harite** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Hirumasa lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing**. Lors du prochain tour du Défenseur, celui-ci aura besoin d'un **Mouvement** supplémentaire par Réussite Exceptionnelle sur le lancer de Dés d'Hirumasa pour se déplacer ou réaliser une **Saisie**.
- **Yotsu-zūmo** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Hirumasa inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand il réalise une **Saisie**.
- **Oshi-zūmo** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Hirumasa annule automatiquement 1 Réussite Normale de l'Attaquant pour chaque Pion **Coup de Poing** présent dans la Zone Ciblée.

HIRUMASA



Kimberley

Lorsque Kimberley bloque les attaques de ses adversaires, ils doivent s'attendre à un contre capable de rompre les os. Elle utilise toute la panoplie de coups classiques du Karaté, mais elle en maîtrise tellement l'exécution que chaque frappe est portée chirurgicalement. Contrairement à l'image qu'elle peut donner, sa pratique du combat est extrêmement disciplinée et la rend impossible à tromper. La moindre erreur face à elle cause une lourde défaite à son opposant.

Kimberley a connu dès l'enfance ses premières épreuves. Son père, un officier de l'armée américaine, ne lui cache pas sa déception de ne pas avoir de fils. Il refuse même de lui enseigner le Karaté, pratiqué dans leur famille depuis plusieurs générations. Mise à l'écart, elle apprend tout de même l'Art Martial en observant et en s'exerçant en secret. Mais lorsqu'un jour elle fait la démonstration de ses capacités en espérant gagner le respect de son père, son talent brut suscite la haine et même la jalousie. Cet événement marque une rupture pour la jeune femme qui décide de couper tout lien familial. Elle continue de se perfectionner dans la rue et s'autorise enfin à être elle-même, une Karatéka d'exception. L'invitation du Gardien du Sanctuaire est pour elle une occasion de se trouver une nouvelle famille, respectant la pureté des Arts Martiaux, sous toutes ses formes et origines.

Pour pratiquer son Art Martial, Kimberley dispose de :

- 4 Pions **Action** : 2 **Coup de Poing**, 2 **Coup de Pied**
- 8 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 3 **Défense**, 3 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Shuto Uchi** – 2 **Chi** – Début : Kimberley lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing**.
- **Mawashi Geri** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si un Pion **Coup de Pied** et un Pion **Défense** sont dans la Zone de Départ, Kimberley lance + 2 Dés pour donner un **Coup de Pied**.
- **Kiaï** – 2 **Rage** – Fin : Kimberley cible un adversaire, il ne peut pas dépenser de **Chi** ou de **Rage** durant son prochain tour.
- **Mae Tobi Geri** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Kimberley lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied** dans la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5) et elle Pousse l'adversaire d'un hexagone.
- **Tameshiwari** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Si le Défenseur utilise un ou plusieurs Pions **Défense** contre un **Coup de Poing** de Kimberley, il lance les Dés normalement et 1 Pion **Défense** utilisé est défaussé.
- **Shôtôkan** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, le Défenseur lance -1 Dé pour une **Défense** contre un **Coup de Pied** de Kimberley. S'il utilise deux Pions défense, il lance 3 Dés.
- **Gôjû** – 2 **Chi** - Style : Tant que le Style est actif, Kimberley peut inverser 1 Pion **Effet** avec 1 Pion **Coup de Pied** sur son Plateau Combattant à la fin de chacun de ses tours. Kimberley peut inverser les Pions dès le tour d'activation du Style.

Vif comme l'éclair, Ricardo se balance en rythme pour prendre d'assaut ses adversaires. Sa mobilité hors du commun lui permet de multiplier les angles d'attaques et de rapidement surpasser les défenses adverses. Son équilibre parfait entre puissance et technique est la clé de sa danse continue de mouvements et d'attaques, impossible à arrêter ou à distancer.

Faisant partie d'une grande famille, Ricardo a toujours été entouré de ses proches. En particulier de ses frères, avec lesquels il a développé une saine rivalité dans de nombreux domaines. Toujours joyeux et bienveillant, Ricardo transforme n'importe quel événement en occasion de faire la fête. Mais ne confondez pas cela avec de l'immatunité, car bien qu'il soit toujours prompt à s'amuser, il prend très au sérieux son Art Martial, la Capoeira. Il la pratique en famille depuis toujours, mais a fini par développer sa propre variante du sport, plus adaptée au combat. Fier de son style et de ses capacités, il n'hésite pas à les employer face à de puissants adversaires. La maîtrise de Ricardo lui a valu d'être invité par le Gardien, ce qui est pour lui une opportunité de partager au monde sa vision des Arts Martiaux. Pour ce Brésilien, les combats ne sont pas qu'une histoire de victoire et de défaite, mais plutôt un moyen de prendre du plaisir et de partager de bons moments.

Pour pratiquer son Art Martial, Ricardo dispose de :

- 4 Pions **Action** : 1 **Coup de Tête**, 1 **Coup de Poing**, 2 **Coup de Pied**
- 8 Pions **Effet** : 3 **Mouvement**, 2 **Défense**, 3 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Macaco** – 2 **Rage** – Début : Quand Ricardo donne un **Coup de Pied**, il lance +1 Dé et peut se déplacer de 1 hexagone après avoir frappé.
- **Ginga de Bahia** – 1 **Chi** et 2 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé par Pion **Mouvement** présent dans la Zone de Départ.
- **Negativa** – 1 **Chi** – Réaction : Les Pions **Mouvement** de Ricardo deviennent des Pions **Défense** pour ce tour. Ricardo lance seulement 1 Dé pour chaque Pion **Mouvement** utilisé pour se défendre.
- **Cotovelada** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** et ce **Coup de Poing** inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle.
- **Estrala Mortal** – 2 **Rage** – Début : Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied** et le Défenseur lance -1 Dé pour la **Défense**.
- **Samba de Viola** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Ricardo peut se déplacer d'un hexagone supplémentaire après chaque coup qu'il donne.
- **Revolta do Escravo** – 3 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Ricardo lance +1 Dé pour donner un **Coup de Tête**.

RICARDO



Li-Ming

Li-Ming est une Maître reconnue du Kung-Fu chinois. Elle excelle dans sa pratique sous toutes ses formes s'adapte ainsi à chaque situation, chaque adversaire. Avec la sagesse transmise par ses prédécesseurs, elle analyse ses adversaires et réalise des attaques à la précision létale. L'ensemble de ses techniques vise les points faibles du corps humain et ne laisse aucune chance à ses adversaires.

Héritière d'une dynastie d'Artistes Martiaux, Li-Ming était impatiente de suivre les traces de son père. Elle se consacre à la tradition familiale dès son plus jeune âge et s'y donne corps et âme. Rendre fiers ses ancêtres est son unique leitmotiv, ce qui la rend très exigeante envers elle-même. Les aspects superficiels des Arts Martiaux d'aujourd'hui, le marketing, les produits dérivés, le cinéma, ... sont pour elle une hérésie. Ne comptez donc pas sur elle pour faire la promotion de son Art à la télévision ! Mais qu'importe, Li-Ming est l'incarnation du Kung-Fu sous sa forme la plus pure, et elle compte bien en prouver la suprématie au Sanctuaire. Très attachée aux traditions, il ne faudrait pas que le titre de Gardien tombe aux mains d'un non-méritant...

Pour pratiquer son Art Martial, Li-Ming dispose de :

- 4 Pions **Action** : 1 **Coup de Poing**, 2 **Coup de Pied**, 1 **Saisie**
- 8 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 4 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Fureur du Léopard** – 1 **Chi** et 2 **Rage** – Fin : Quand Li-Ming donne un **Coup de Poing**, elle joue immédiatement un tour bonus. Li-Ming peut utiliser une autre Technique durant ce tour supplémentaire mais ne peut pas utiliser de nouveau la Fureur du Léopard.
- **Souffle du Dragon** – 3 **Chi** – Fin : Au prochain tour, Li-Ming lance +3 Dés pour donner un **Coup de Pied** dans les Jambes (Zone 3 ou 4).
- **Sérénité de la Grue** – 1 **Chi** – Fin : Li-Ming inverse 2 Pions **Effet** sur son Plateau Combattant.
- **Baiser de la Mante** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Li-Ming lance +2 Dés pour réaliser une **Saisie** sur les Bras (Zone 2 ou 5).
- **Morsure du Tigre** – 1 **Chi** et 1 **Rage** – Début : Li-Ming lance +3 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1).
- **L'Homme Ivre** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, quand Li-Ming est attaquée par un **Coup de Poing** ou par un **Coup de Pied**, les Réussites Normales sont des Échecs et les Échecs sont des Réussites Normales sur les dés de l'Attaquant. Les Réussites Exceptionnelles sont toujours des Réussites Exceptionnelles.
- **Voie du Serpent** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Li-Ming lance +1 Dé quand elle attaque une Zone dans laquelle le Défenseur n'a aucun pion.

Telle la montagne, Wonja se dresse devant ses adversaires et en impose par sa résistance. Elle est capable de supporter des tempêtes de coups sans faiblir, se concentrant pour ses prochaines attaques. Chaque coup qu'elle délivre est potentiellement une exécution. Se mettre en garde face à Wonja est comme vouloir arrêter une éruption à mains nues.

Appartenant à une tribu Massai vivant au pied du Kilimandjaro, Wonja est une fière guerrière Kenyane. La pratique du Muay-Thai, un Art Martial originaire d'un autre continent, lui vient d'un Maître étranger. Ce dernier, qui était en voyage afin de découvrir la montagne, avait décidé de faire sa vie au sein de la tribu, charmé par son peuple. Depuis cette époque, via des joutes amicales entre guerriers, il fait la démonstration de ses talents martiaux. Wonja, éprise de cet Art, est devenue son élève et après en avoir maîtrisé l'ensemble, développe sa propre version du Muay-Thai. Elle, qui ne s'est pourtant que rarement mesurée à d'autres Artistes Martiaux, a été invitée par le Gardien, signe qu'elle a atteint sans même s'en rendre compte un niveau de maîtrise exceptionnel. Combattre au Sanctuaire et succéder au Gardien sont pour Wonja un moyen de montrer la force potentielle de l'union des cultures.

Pour pratiquer son Art Martial, Wonja dispose de :

- 5 Pions **Action** : 1 **Coup de Tête**, 2 **Coup de Poing**, 2 **Coup de Pied**
- 7 Pions **Effet** : 2 **Mouvement**, 2 **Défense**, 3 **Énergie**

DESCRIPTION DES TECHNIQUES

- **Tei Tat** – 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Wonja lance +2 Dés pour donner un **Coup de Pied** dans les Jambes (Zone 3 ou 4).
- **Kra Tot Chok** – 2 **Chi** – Début : Wonja lance +1 Dé pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête ou les Bras (Zone 1, 2 ou 5) et le Défenseur lance -2 Dés pour la **Défense**.
- **Guerrier d'Angkor** – 2 **Chi** et 1 **Rage** – Réaction : Wonja annule 1 ou 2 Réussites Normales de l'Attaquant quand ce dernier cible sa Tête ou ses Jambes (Zone 1, 3 ou 4).
- **Khai Kong** – 2 **Rage** – Début : Wonja lance +1 Dé pour donner un **Coup de Pied**. Si elle obtient une Réussite Exceptionnelle et si le Défenseur a utilisé un Pion **Défense**, ce Pion est défaussé. Comme pour n'importe quelle attaque, le Défenseur annonce l'utilisation du Pion Défense avant que l'Attaquant ne lance les Dés.
- **Sok Klap Lang** – 1 **Chi** 2 **Rage** – Fin : Au prochain tour, Wonja peut se déplacer d'un hexagone supplémentaire, puis elle lance +3 Dés pour donner un **Coup de Poing** dans la Tête (Zone 1).
- **Muay Khao** – 3 **Rage** – Style : Tant que le Style est actif, Wonja inflige 1 dégât supplémentaire par Réussite Exceptionnelle quand elle donne un **Coup de Pied**.
- **Kon Muay Kee** – 2 **Chi** – Style : Tant que le Style est actif, Wonja peut déplacer un Pion **Effet** dans la Zone qui suit celle où il est à la fin de chacun de ses tours. Wonja peut déplacer un Pion dès le tour d'activation du Style.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Chaque tour de jeu se déroule comme suit :

- **L'Attaquant choisit sa Zone de Départ.**
- **L'Attaquant révèle TOUS** les Pions présents dans la Zone de Départ.
- **L'Attaquant applique les Effets** qu'il veut appliquer :
 - o Génération d'énergie : le joueur déplace vers le haut le Cube **Chi** ou le Cube **Rage** sur la jauge d'énergie correspondante à raison d'**une case par Pion Énergie** utilisé.
 - o Mouvement : le Personnage peut se déplacer sur l'Aire de Combat à raison de **1 hexagone par Pion Mouvement**.
 - o Les Pions **Défense** sont révélés mais n'ont pas d'effet à ce moment.
- **Activation Technique Début**, l'Attaquant peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Début ».
- **Utilisation des pions**, l'Attaquant cache ses Pions **Effet** révélés. Il prend tous les Pions de la Zone de Départ, les Pions **Effet** et les Pions **Action**, puis les repose un par un sur le Plateau Combattant, en commençant par la Zone qui suit la Zone de Départ. Pour utiliser un Pion **Action**, l'Attaquant doit poser ce Pion en dernier et être sur un hexagone adjacent au Défenseur. Le Pion Action représente le coup porté, la zone d'arrivée représente la Zone Ciblée.
- **Activation Technique Réaction**, le Défenseur peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Réaction ». L'annonce de l'activation et la dépense d'Énergie sont faites avant que l'Attaquant ne lance les Dés.
- **Révélation des Pions Défense adverses**, si le Défenseur a un ou plusieurs Pions **Défense** dans la Zone Ciblée, il peut les révéler afin de se défendre.
- **Application des Techniques**, Modification du nombre de Dés d'attaque ou de défense, application des effets particuliers.
- **Lancer des Dés**, l'Attaquant lance 2 Dés plus les Dés accordés par sa Technique. Le Défenseur lance 2 Dés par Pion **Défense** qu'il a révélé. Chaque Réussite du Défenseur annule 1 dégât causé par l'Attaquant.
- **Application des dégâts**, pour chaque Réussite excédentaire de l'Attaquant, le Défenseur subit 1 dégât. Il descend alors le Cube Vie de la Colonne correspondante d'autant de cases que de dégâts subis.
- **Perte des Pions**, quand un Cube Vie atteint ou dépasse une case représentant un Pion **Effet** ou un Pion **Action**, le Défenseur perd immédiatement ce Pion. Si le Défenseur possède plusieurs Pions identiques, il perd celui présent dans la Zone Ciblée. Si le Pion à retirer n'est pas présent dans la Zone Ciblée, il vérifie la Zone suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve le Pion correspondant.
- **Activation des Techniques Fin et des Techniques Style**, l'Attaquant peut dépenser de l'Énergie pour activer une Technique avec le mot clé « Fin » ou le mot clé « Style ». Certaines de ces Techniques s'appliquent immédiatement, les autres sont appliquées durant le prochain tour de l'Attaquant.
- **Changement de joueur**, le tour de l'Attaquant est fini, il devient Défenseur. Le joueur suivant devient le nouvel Attaquant et un nouveau tour de jeu commence.

Une **seule Action** peut être réalisée à **chaque tour**.

Si **plusieurs Pions Action** se trouvent sur la case de départ, **seul le dernier** pion posé est **actif**.

Chaque joueur ne peut activer qu'**une seule Technique par tour** !

Les joueurs peuvent activer **soit** une Technique **Début**, **soit** une Technique **Fin**, **soit** une Technique **Style** pendant leur tour et utiliser une Technique **Réaction** pendant le tour de **chacun de leurs adversaires**.

Chaque Technique ne peut être activée qu'**une seule fois par tour** !

Les Techniques Début et Réaction sont activées **avant que l'Attaquant ne lance les Dés**.

Les Techniques **Début**, **Fin** et **Réaction** doivent être payées à chaque activation.

Les Techniques **Style** sont payées une fois et sont actives pour tout le combat ou jusqu'à activation d'un autre Style.



www.jyde-games.com - facebook.com/JyDe.Games - instagram.com/jyde_games

© JyDe 2020 tous droits réservés.