



HUNTER HUNTER

ハンター × ハンター

QU'EST-CE QUE CE GUIDE?

N'avez vous jamais rêvé de parcourir le monde à la recherche de nouvelles espèces, de mets inconnus, de trésor perdus ou encore d'être dont la tête est mise à prix ?

N'avez vous jamais ressenti en vous un pouvoir incroyable, capable de tout vous permettre?

Si c'est le cas ce guide est fait pour vous.



Hunter X Hunter est un shônen à l'univers riche et stylisé créé par Yoshihiro Togashi. Ce manga met en scène un jeune garçon Gon, partant à la recherche de son père, un Hunter professionnel. Mais qu'est-ce qu'un Hunter? C'est un aventurier d'élite capable de réaliser n'importe quelle mission au péril de sa propre vie et ce pour une somme pas si modique que ça.

Ce guide est conçu pour être une extension au jeu de rôle sur l'univers de Saint Seiya: Athéna no saint. Qui ne voudrait pas voir un duel entre Ikki et Kirua? Ou même tout simplement d'affronter seul la Brigade Fantôme. Pour ce faire je renoterai les règles d'aventures permettant de jouer pleinement à Hunter x Hunter comme un jeu de rôle et non une extension.

Ce guide sera constitué de trois parties prédéfinies:

- Le manuel de création: pour générer votre propre Hunter
- Une encyclopédie: comportant une explication de l'univers. Elle comportera les fiches de certains personnages issus du manga et de la série animée.

Bonne Lecture

CRÉER SON PERSONNAGE

Étape 1 : Identité et Background

Identité : indiquez le nom de votre personnage (et éventuellement la signification de ce nom), son sexe, son âge et sa description physique. Essayez si possible d'intégrer une photo ou une image de votre personnage.

Background : Où est-il né ? Son enfance a-t-elle été épanouie ou malheureuse ? Comment a-t-il appris à se battre ? Cache-t-il un lourd secret derrière lui ? Quel est son but dans la vie ? Veut-il se venger de quelqu'un, défendre la justice ou est-il un opportuniste qui ne vit que pour la richesse, la gloire ou le combat ?

Personnalité : décrivez l'aspect psychologique de votre personnage. Est-il de nature triste ou joyeuse, amical ou antisocial ? Est-il un individu loyal, fanatique, juste, rebelle ?

EXEMPLE

Gon est un jeune garçon irréfléchi élevé par sa tante sur une petite île. Il est proche de la nature et idéaliste. Il est cependant un peu idiot et lent à comprendre une explication. Il a un cœur pur et est prêt à tous pour ses amis

Note: Cette étape purement roleplay est très importante car ce qui suivra (caractéristiques, compétences, avantages, hatsu) devra être en cohérence avec l'histoire et la personnalité du personnage sous peine de ne pas être validée par le MJ

Étape 2 : Caractéristiques

Repartissez 20 points parmi ces caractéristiques (score mini : 1 - max. : 5).

Force: détermine si votre personnage est musclé ou non, et les dégâts qu'il peut causer.

Constitution: détermine sa résistance aux coups et aux maladies, et les points de vie.

Dextérité: détermine l'habileté et la vitesse de votre personnage.

Perception: détermine l'acuité des 5 sens, et la faculté de percevoir les illusions.

Charisme: détermine si votre personnage est un leader, si il inspire confiance et si il est convaincant.

Intelligence: détermine l'initiative, la faculté à analyser les attaques adverses et les repousser.

Les caractéristiques atteignent au maximum 20

Étape 3 : Les Sens

Multipliez votre score de perception par 5 et repartissez ces points parmi les cinq sens : vue, ouïe, odorat, toucher et goût (score mini : 1 - Max : 15). A moins que le personnage ne souffre d'un gros

handicap (muet, aveugle...), ces caractéristiques ne sont utilisées que dans des cas précis comme contrer des illusions ou subir des hatsu affaiblissant les sens.

Étape 4 : Vertus

Repartissez 20 points parmi ces vertus (score minimum : 1)

Sagesse: composante du Nen, et détermine la facilité à lancer des attaques mentales.

Maîtrise de soi: composante du Nen, faculté à contrôler ses émotions et se concentrer.

Courage: composante de la volonté, et degré de résistance à la peur.

Conviction: composante et limite de la volonté, détermine si votre personnage a un but dans la vie.

Conscience: détermine le nombre de points de Nen qu'un hunter peut utiliser en un tour.

Équilibre: détermine la santé mentale du personnage, et la rapidité de régénération du Nen.

Étape 5 : Point de vie et volonté

Volonté = courage + conviction (limite en un round : score de conviction + limite selon le roleplay)

Points de vie = 10x vigueur + 3x volonté

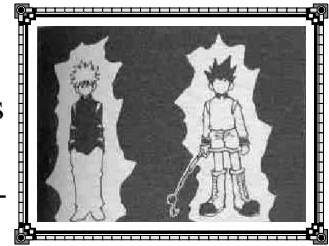
Étape 6 : Nen : Principe et calculs

Le nen est fondé sur le principe de l'énergie vitale, tout le monde le possède mais peut savoir l'utiliser. Certains le font aussi inconsciemment: peintres, surdoués, guide spirituel,...

Pour être capable de l'utiliser il faut ouvrir ses shôkos, pouvant être comparés à des robinets, l'énergie coulant toujours un peu à moins d'être totalement fermé.

Le nen est divisé en quatre principes de base:

- Le Ten: consiste à régler l'aura à l'aide des shôkos afin de faire circuler le Nen sur tous le corps et à se protéger, il servira de défense en cas d'attaque et peut être comparé à une armure, il se calcule de la manière suivante:



(Force + Sagesse)x1.5 arrondis à l'entier supérieur.



- Le Ren: c'est la capacité à ouvrir les shôkos pour laisser couler toute l'énergie. Il sert de réserve de point de Nen et se calcule de la manière suivante:

(Sagesse+Maîtrise de soi)

- Le Zetsu: c'est la capacité à cacher sa présence en se coupant de son Nen, il est à noter qu'il est très dangereux d'être en zetsu lorsque l'on combat car non seulement le Ten n'est plus actif mais on ne peut utiliser aucun point de Nen et donc aucun hatsu. Il est cependant possible d'utiliser le zetsu pour cacher une partie de son Nen. Il s'agit donc d'un groupement de dés à lancer et fonctionne comme une compétence dont le groupement serait:

(Maîtrise de soi + Intelligence)

- Le Hatsu: cette catégorie regroupe les techniques secrètes et sera définie dans l'étape 8 et n'est pas calculée.

Étape 7 : Les Compétences

Repartissez 24 points parmi ces vertus (score minimum : 0)

Bagarre : compétence principal e pour combattre son adversaire (coups de poing, de pied, parades).

Esquive : permet de se défendre contre les attaques adverses sans être touché.

Arts martiaux : forme évoluée de combat (ne peut pas être supérieur de 1 à la bagarre et l'esquive)

Lutte : pour effectuer des prises puissantes aux corps à corps (pré-requis de 4 en force)

Athlétisme : pour réaliser des figures acrobatiques, des sauts, ou pour escalader des montagnes.

Furtivité : capacité à se fondre dans l'ombre, à camoufler sa présence.

Survie: capacité à survivre en milieu hostile (pêcher, chasser, se soigner, construire un abri).

Connaissances: culture générale, mythes, légendes, astrologie et technologie.

Mêlée: utilisation d'armes blanches, gourdins , boucliers...



Étape 8 : Hatsu et techniques secrètes

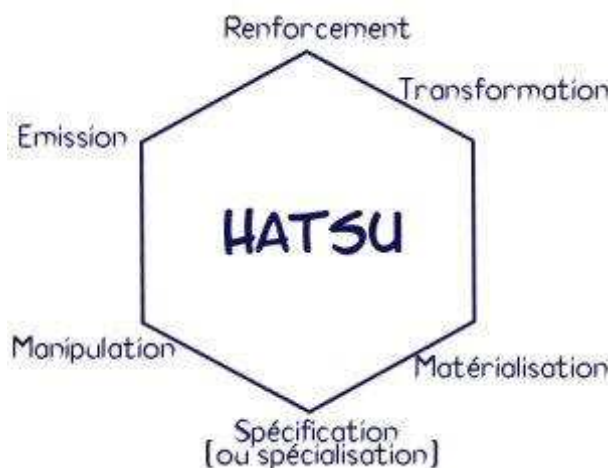
Le Hatsu correspond à un Nen plus personnalisé différent pour chaque personne, et permet de générer des attaques spéciales. Cette catégorie de Nen est divisée en six groupes:

- **Le Renforcement**, qui permet de donner plus de force physique ou d'augmenter l'efficacité au corps à corps.
- **L'Émission** qui permet de projeter l'aura hors du corps et de la maintenir sous contrôle. Le pratiquant peut d'ailleurs conjurer des créature faites de Nen mais comparé à la Matérialisation (voir ci dessous), l'émission de donne pas une grande efficacité aux créations
- La **Manipulation** permet de manipuler de la matière inerte ou vivante. Cela permet de contrôler mentalement ou via un vecteur un objet ou une personne. Lorsqu'il s'agit de manipuler quelqu'un, il y a souvent une condition particulière à remplir
- La **Matérialisation** autorise la création d'objet sorti de nulle part. Le principal avantage de cette catégorie est qu'elle permet de tout créer et donc d'avoir un effet de surprise. Généralement les objets sont très particuliers et possèdent des conditions.
- La **Transformation** permet de changer l'aura. Très surprenante également elle permet de générer toute sorte de possibilité: eau, feu , électricité, fil.
- La **Spécialisation** est une aura particulière que peu d'individus possèdent. Elle englobe toutes les autres mais permet des choses très différents (privation de nen, malédiction, don inné,...)

L'ordre des différents Hatsu peut se présenter comme une boucle soit: Renforcement—Émission—Manipulation—Spécialisation—Matérialisation—Transformation—Renforcement,...

Gon par exemple est du Renforcement, il pourra le maîtriser à 100%, la transformation et l'émission à 80% et la Matérialisation et la Manipulation à 60%. La spécialisation sera à 0 puisqu'à part.

En fait une personne devra toujours maîtriser son Nen de départ à un niveau supérieur aux autres. D'un point de vue règles, le joueur devra lors de la création attribuer un point au Hatsu de son choix et devra d'attendre d'avoir augmenté celui-ci pour augmenter les autres. En effet il doit posséder au moins le double de ses points dans le hatsu de base par rapport au approchant et le triple par rapport aux extrêmes. Ce schéma montre l'exacte disposition des Hatsu



Exemple, pour plus de clarté

Gon est un nouveau joueur et commence son aventure. Lors de sa découverte du Nen avec Wing, il place son point disponible dans Renforcement. Par la suite il acheta des points avec son expérience afin de passer à 2. Lors de Greed Island et son entraînement avec Biscuit, Gon Peut enfin placer 1 point en Transformation et 1 Point en Émission. Il aurait voulu placer 1 en Manipulation, il aurait du posséder 3 en renforcement. Cela peut vite coûter cher en effet passer l'Émission à 2 devra attendre car son Renforcement devra atteindre 4

Il existe pour le roleplay un test à faire pour connaître le hatsu: le test de l'eau, on remplit un verre et on pose une feuille sur l'eau. On place ses mains autour et on enclenche le Ren et on découvre selon l'effet suivant:

- La quantité d'eau augmente: **Renforcement**
- La couleur d'eau change: **Emission**
- Dans l'eau apparaissent des impureté: **Matérialisation**
- LA feuille bouge : **Manipulation**
- Le goût change: **Transformation**
- Autre effet(ex.: feuille fanée) **Spécialisation**



UTILISATION DES POINTS DE HATSU

Les points de Hatsu ont aussi un rôle à jouer dans la vie du Hunter, en effet il ne peut se créer une technique d'un type de Nen si il n'a pas de point dans celui-ci

Exemple: Gon n'a pas put créer immédiatement le Janken complet

Deplus ils limitent la puissance des attaques des nouveaux types. En effet l'attaque ne pourra disposer que d'un certain nombre de points maximum. Ce qui s'explique dans HxH par le fait que le Papier et le Ciseau du Janken de Gon sont moins puissant. Les points maximums suivent le tableau ci-dessous.

Points de Hatsu	Points de Botte disponible
1	15
2	20
3	25
Ainsi de suite...	...

Naturellement il n'y a pas de limite pour le type de Hatsu initial

Nous allons maintenant voir la création même des techniques , régies par certaine règles valable pour tous. Vous disposez à la création de 25 points de créations pour créer votre ou vos techniques/bottes sectes. Après les différentes explications nous aborderons la diminution de ce coût avec les restrictions. Les techniques suivantes seront rangées par catégorie de Hatsu et ne seront là qu'à titre indicatif. D'autres effets peuvent être créés soit en se référant au Manuel de Création AnS ou à inventer avec votre MJ.

DONNEES POUR TOUS TYPES

La Maîtrise

Il s'agit du nombre de dés que le joueur lancera pour sa technique. Elle détermine donc le nombre de réussites brutes qu'obtiendra le joueur. La difficulté par défaut est de 6 mais elle varie selon plusieurs critères: le roleplay des joueurs (un bon roleplay diminue la difficulté), le contexte (effet de surprise, déstabilisation) et les malus ou bonus affectés aux combattants. Certains effets n'ont pas besoin de maîtrise.

Base: 6 dés

Amélioration: +1 dé de maîtrise pour 1 point de botte secrète

Complexité	Pré requis
6	Aucun pré requis
7	Maîtrise de 9 ou supérieure
8	Maîtrise de 13 ou supérieure
9	Maîtrise de 17 ou supérieure
10	Maîtrise de 23 ou supérieure

La Complexité

La complexité correspond à la difficulté adverse pour se défendre

Base: 5

Amélioration: +1 point de complexité pour 2 points de botte.

Pré requis: pour augmenter la complexité, il est nécessaire d'avoir une certaine maîtrise.

La Zone d'effet

Zone d'effet : une seule cible

Amélioration : zone 1 (cou^t 3), zone 2 (cou^t 5) ou zone 3 (cou^t 10).

Zone 1 : cibles multiples. L'attaque peut toucher autant de cibles désirées, même dispersées mais les dégâts sont divisés par le nombre de cibles touchées.

Zone 2 : zone large. L'attaque peut jusqu'à 4 personnes situées dans la direction de l'attaque. Chaque cible subit la totalité des dégâts. Une telle attaque est inévitable à moins d'utiliser la téléportation ou un autre procédé spécial de défense.

Zone 3 : zone immense. L'attaque peut recouvrir toute la zone désirée par le lanceur (devant, derrière, sur les côtes), peut toucher autant de personnes désirées et est inévitable. Chaque cible subit la totalité des dégâts.

Le Coût

Faites la somme totale et divisez par 4 arrondis à l'entier inférieur

1^{ER} TYPE: RENFORCEMENT



Effet 1: Dégâts ponctuels

Il s'agit de l'effet le plus simple qui soit, dont l'unique objectif est de faire perdre des points de vie à l'adversaire. Le joueur choisit de quelle manière se matérialisera cet effet (dégâts contondants, tranchants, perçants, dégâts de souffle, de froid, de feu, de poison ou même psychiques...) Coût : 1 point.

Réussites nettes	Bonus aux dégâts
1 réussite nette	+2 points de dégâts (bras touchés)
2 réussites nettes	+4 points de dégâts (jambes touchées)
3 réussites nettes	+6 points de dégâts (torse touché)
4 réussites nettes	+10 points de dégâts (partie sensibles touchées)
5 réussites nettes	+15 points de dégâts (partie vitales touchées)

Puissance : 5 points de dégâts + bonus de localisation selon la table ci dessous.
Amélioration : +5 points de dégâts pour 2 points de botte.

Jet adverse : Base : jet de défense classique (exemple : esquive, parade, blocage, analyse...)

Améliorations : l'attaque est sou vent inesquivable. Un jet spécial doit être employé pour se défendre :- jet physique spécial : 3 points de botte secrète (exemple : perception + athlétisme pour bloquer une feinte) - jet non physique : 6 points de botte secrète (exemple : équilibre x2 pour bloquer une vague psychique)

Effet 2: Défense Améliorée

Principe : cette technique permet de retirer un certain nombre de points de dégâts d'une attaque adverse. Les dégâts minimums de puissance sont retranchés même si la maîtrise échoue. Coût : 1 point

Puissance : 5 points de dégâts + 2 points par réussite nette.

Amélioration : +5 points absorbés pour 2 points de botte secrète.

Effet 3: Amélioration

Permet au Hunter de devenir plus fort, plus rapide et plus résistant en augmentant temporairement ses caractéristiques. La limite peut être dépassée. Coût : 5 points

Puissance : Base : +3 points de caractéristiques (n importe lesquelles, mais à définir une fois pour toutes).

Amélioration : +1 point de caractéristique supplémentaire pour 1 point de botte.

Complexité : Base : complexité par défaut de l'action entreprise par le joueur.

Amélioration : +1 pour 2 points de botte. Remarque : dans le cas d'un boost de vigueur, les points de vie gagnés temporairement disparaissent à la fin de la durée quel que soit le nombre de points de vie actuel du joueur. Cela peut donc le tuer !

Effet 4: Guérison

Permet de regagner des points de vie perdus à cause d'une blessure physique. Coût : 4 points

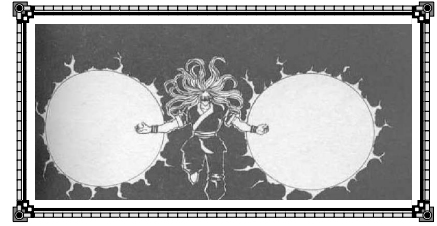
Puissance : Base : guérit 5 points de vie + 1 point de vie par réussite nette.

Amélioration : guérit 5 points de vie supplémentaires pour 2 points de botte.

Jet d'opposition : aucun, la réussite est automatique. Par conséquent, une technique de guérison ne nécessite pas de jet de maîtrise, ni de complexité.

2^e TYPE: TRANSFORMATION

IMPORTANT: *tout utilisateur de type TRANSFORMATION doit spécifier une fois pour toute en quoi il transforme son nen. Cela peut être un simple changement de forme (Machi en fils de nen ou Zeno en dragons) ou d'éléments (Kirua en électricité)*



Effet 1: Dégâts ponctuels

Voir RENFORCEMENT

Effet 2: Dégâts persistants

La victime perd un nombre de points de vie pendant plusieurs tours. Il s'agit généralement d'empoisonnement, de brûlure ou d'hémorragie grave. Coût : 3 points.

Puissance : 5 points de dégâts + bonus de localisation selon la table ci-des sus.

Amélioration : +2 points de dégâts pour 1 point de botte.

Durée : 2 tours

Améliorations :

- passer de 2 à 3 tours coûte 2 points de botte.
- passer de 3 à 4 tours coûte 3 points de botte
- passer de 4 à 5 tours coûte 4 points de botte
- ainsi de suite...

Jet adverse : Possibilité 1 : la victime aura droit à un jet adverse à chaque tour. Chaque jet réussi lui permet de ne pas subir de dégâts, mais n'arrête pas pour autant les dégâts des tours suivants. Le Ten absorbe les dégâts. Exemple de jet adverse : vigueur x2 pour stopper une technique de poison.

Possibilité 2 : la victime effectue un premier jet de défense classique. En cas de réussite, la botte est annulée. En cas d'échec, la victime effectue un second jet de résistance à chaque tour de la botte. Le Ten n'absorbe plus les dégâts.

3^e TYPE: MATÉRIALISATION

IMPORTANT: tout utilisateur de type MATÉRIALISATION doit spécifier définitivement ce qu'il matérialise. Cela peut être très divers comme leurs effets (aspirateur pour Shizuku, Roulette d'arme pour Kaito) ou directement un clone de soi. Vu son étendu les effets sont à voir avec le MJ.



Effet 1: Dégâts ponctuels

Voir **RENFORCEMENT**

Effet 2: Double réel

Le hunter parvient a se dédoubler. Chaque double est alors bien réel et peut agir indépendamment selon la volonté du Hunter Cependant leurs caractéristiques, vertus, compétences, points de vie et maîtrise de botte sont divisés par leur nombre. Coût : 10 points

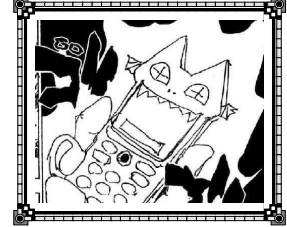
Puissance :Base : 1 seul double créé.

Amélioration : 1 double supplémentaire pour 4 points de botte.

Ten :Au choix, le hunter peut a la création de sa botte décider si son Ten sera également divisé (toute la défense seront alors également divisée), ou si un seul double utilisera le Ten.

4^e TYPE: MANIPULATION

IMPORTANT: tout utilisateur de type **MANIPULATION** doit spécifier une condition à remplir pour manipuler un autre être humain ou forme de vie approchante (Veeze embrasse sa victime et Sharnalk doit lui planter une antenne) et préciser aussi si il le contrôle via un objet divers (téléphone pour Sharnalk) ou si sa voix suffit (Veeze). De plus si il y a suffisamment de RN il pourra utiliser les bottes de la victime et son Nen. Il n'y a pas de conditions à remplir si il s'agit de manipuler un type d'objet comme des toupies.



Effet 1: Dégâts ponctuels

(uniquement si objets car un humanoïde utilisera ses bottes et caractéristique)

Voir **RENFORCEMENT**

Effet 2: Aliénation

Le chevalier peut manipuler les émotions de sa victime, soit en les poussant à leur paroxysme, soit en les affaiblissant totalement. Coût : 5 points

Jet adverse : vertu touchée x2

1 réussite nette malus de +1 en difficulté pendant 1 tour (quelle que soit son action)

2 réussites nettes malus de +2 en difficulté et perte de -1 en vertu pendant 2 tours.

3 réussites nettes malus de +3 en difficulté et perte de -2 en vertu pendant 3 tours.

4 réussites nettes malus de +3 en difficulté et perte de -3 en vertu pendant 4 tours.

5 réussites nettes malus de +4 en difficulté et perte de -4 en vertu pendant 5 tours.

+5 réussites nettes malus de +4 en difficulté et perte de -5 en vertu pendant

(RN-1) tours.

Le MJ prendra garde aux conséquences secondaires du a` la perte de points de vertus (baisse de ren, baisse de volonté, et risque graves de coma, folie ou fureur furieuse). Les points perdus remontent progressivement.

Effet 3: Effacement mental

Permet à un hunter d'effacer partiellement ou totalement les souvenirs d'une personne. Il doit cependant déjà connaître le souvenir à moins de vouloir supprimer aveuglement n'importe quel souvenir de la cible. Coût : 8 points

Jet adverse : conviction + équilibre

Difficulté : malus de 1 à 5 en fonction de l'importance du souvenir de la victime.

1 réussite nette souvenir efface de manière très temporaire (quelques heures voire quelques jours)

2-3 réussites nettes souvenir efface plus durablement (semaines, mois)

4-5 réussites nettes souvenir efface définitivement à moins d'un choc ou d'une implémentation.

+5 réussites nettes souvenir efface définitivement, irrémédiablement si ce n'est par un effaceur de Nen

Effet 4: Contrôle mental

Jet adverse : conviction + équilibre

Ce pouvoir permet de s'imposer à la conscience de la cible et de lui dicter des ordres comme sil s'agissait d'une marionnette. Coût : 20 points

Jet adverse : sagesse + équilibre

Spécial : aucune amélioration possible pour la portée et la zone d'effet.

1 RN le télépathe est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant il peut l'influencer, le déstabiliser et le ronger petit à petit. Un jet d'équilibre réussi aux tours suivants permettra à sa victime de chasser le télépathe.

2 RN le télépathe contrôle temporairement l'esprit de sa victime et peut lui im-

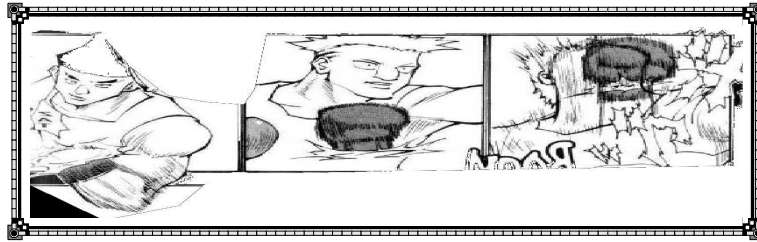
poser des ordres. Elle se réveillera d'elle-même si elle réussit un jet de conscience (test à chaque tour). Un ordre allant à l'encontre même de sa morale et de son subconscient risque de rompre le charme.

3 RN le télépathe est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci est désormais à ses ordres. Seuls des ordres heurtant profondément ses convictions permettront à la victime de se rebeller et de reprendre ses esprits (jet de conviction+équilibre). Mais elle éprouvera alors une souffrance immense.

4 RN le manipulateur est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions pourront permettre à la victime de se rebeller, sans toutefois briser le charme. La cible éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.

5 RN la cible est devenue une véritable marionnette au service du chevalier. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps qu'il le voudra : même jusqu'à sa mort. Le jet devra être refait à chaque fois que le MJ le décidera (essentiellement lors d'un choc émotionnel, grâce à une aide externe, une faiblesse de la part du télépathe, ou au bout d'une assez longue période).

5^e TYPE: ÉMISSION



Effet 1: Dégâts ponctuels

Voir RENFORCEMENT

Effet 2: Dégâts persistants

Voir Transformation

Effet 3: Dédoublément

Le hunter parvient à créer des doubles illusoires de lui-même.
Coût : 1 point

Durée : 1 tour

Amélioration : 1 tour supplémentaire par point de botte secrète.

Nombre de doubles illusoires : 1 double par réussite brute.

A moins d'agir sur le toucher, un double qui touche ou qui est touche disparaît automatiquement. Si le hunter dispose d'une intelligence supérieure ou égale à 5, il est capable de faire effectuer à ses doubles des gestes différents des siens. Autrement, chaque double copie exactement les mêmes gestes de l'original.

6^e TYPE: SPÉCIALISATION

IMPORTANT: la SPÉCIALISATION est un type à part capable d'utiliser tous les effets possibles et imaginables mais doit respecter leurs règles: si un hunter dont le hatsu SPÉCIALISATION veut manipuler quelqu'un, il doit remplir une condition. Mais il est le seul à posséder l'effet suivant qui peut être physique ou sur le nen.



Effet: Mise hors d'état de nuire

La victime est mise hors d'état de nuire pendant une durée indéterminée. Elle peut ainsi être pétrifiée, enfermée dans un cercueil, plongée en léthargie ou emprisonnée dans une dimension. De plus c'est ce pouvoir qui permet d'enlever le Nen à quelqu'un ou ses hatsu. C'est aussi elle qui permet l'inverse (même jet mais on compte en plus les RN qui ont permis de mettre hors d'état de nuire). Coût : 35 points

Jet adverse : Il dépend de la nature la technique. Il est tenté une fois au moment de la technique. En cas d'échec, l'adversaire sera emprisonné. Il pourra tenter 1 jet toutes les 20 minutes mais cela lui coûtera 1 point de volonté (ce point ne lui donnera pas de bonus). Si perd tous ses points de volonté, il ne pourra plus tenter de se libérer. Une fois la victime emprisonné, son ren et sa volonté ne peuvent pas être régénérés.

Fin de l'effet : La mort du lanceur permet de sauver ses victimes. Le lanceur peut volontairement sauver ses victimes.

RÉDUCTION DU COÛT

La Condition et le serment

Dans Hunter x Hunter on a pu grâce au personnage de Kurapika découvrir la condition et le serment. Cela permet à un utilisateur « faible » d'utiliser de très puissants hatsu grâce à des conditions. Le serment est la sanction si on ne respecte pas la condition. La diminution du coût est variable et à l'appréciation du MJ.

Un exemple concret: Chain Jail

C'est le hatsu de Kurapika pour capturer les membres de la Brigade Fantôme.

Vu que cela prive l'ennemi de son Nen il s'agit clairement d'une Mise hors d'état de nuire à 35 points. Kurapika s'impose donc des conditions:

- Il doit utiliser sa chaîne: une fois libéré le membre récupère son Nen +2 pt*
- Il n'utilise que contre la brigade +5*

Cela nous ramène donc à 28 (35-5-2) mais cela reviendrait encore) 7 pt de Ren à utiliser (28/4=7).

Kurapika décide de poser le serment ultime: si il s'en sert contre quelqu'un qui n'est pas de la brigade il meurt. Le MJ décide donc de lui diminuer le coût par 2 cela ramène à 14 (on part du calcul post condition) et ne lui coûte en pt de Ren que 3.

Naturellement il y a le risque de mauvais jet qui envoie à la mort si il capture quelqu'un d'autre.

Naturellement pour éviter le grosbillisme un Mj possède le pouvoir du Non magique.

On peut imaginer de nombreuses choses:

- un sabre qui coupe une seule matière +6
- Un Matérialisateur qui a besoin de matière première +3

C'est aussi le cas de Kuroro Lucifurul qui doit remplir 4 conditions pour voler un pouvoir.

Le tout reste à l'appréciation du MJ qui peut refuser des conditions trop strictes tel le Nen volé par Kuroror INDOOR FISH : il ne peut l'utiliser que dans une pièce hermétiquement fermée. Elle est donc inutile en aventure à moins de rester enfermés non stop.

AUTRE UTILISATION DU NEN

L'utilisation modérée

Dans Hunter x Hunter on a pu découvrir des techniques très faibles tel le dog-ging chain de Kurapika. Cela permet d'économiser son Nen et, pour le cas de la matérialisation, générer l'objet.

Pour 1 pt de Ren, l'utilisateur génère l'équivalent de 4 pt de puissance ou un effet désiré.



L'effet peut l'activation d'une matérialisation (sans pouvoir liés aux hatsu) ou un petit roleplay. L'exemple le plus frappant est Kira qui se sert d'un léger choc électrique pour enflammer de l'alcool.

Le In



Il s'agit de la capacité à faire disparaître un objet ou un effet de Nen aux yeux de tous. C'est la technique préférée d'Hisoka qui camoufle constamment son Pansy Gum. Cela permet de générer un effet de surprise. En terme de règle cela fonctionne comme ceci

Utiliser 2 pt de Ren donne un bonus de 4 Dés en Zetsu uniquement pour cette technique (elle reste invisible indéfiniment). Cela ne permet pas de disparaître soi même.

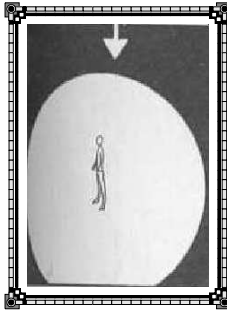
Le Gyo

Le Gyo est l'opposé du In car il permet de le découvrir automatiquement. En effet le Gyo consiste à concentrer son Nen dans ses yeux afin d'en accroître l'efficacité. Le Gyo permet aussi de deviner les émanations venant d'un utilisateur puissant. En terme de règle cela fonctionne comme ceci

Utiliser 2 pt de Ren donne un bonus de 4 Dés en Vue pour suivre une trace ou une simple présence. Contre le In cela permet de découvrir la supercherie mais à l'inverse du In il faut utiliser 2 pt toutes les 10 minutes pour prolonger l'effet.



Le En



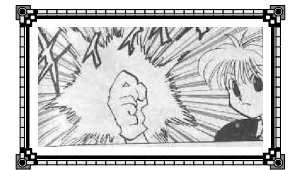
Le En est la technique la plus difficile à utiliser si on ne l'a pas appris auprès de quelqu'un. En effet il s'agit d'utiliser son Ten sur une longue distance afin de détecter des présences autour de soi. Même un puissant manieur de Nen peut être nul en En. Kिरुa a par exemple un en de 18 cm.

En utilisant 4 point de Ren on obtient un En de perception x3 mètres. Si on ne l'a pas appris on obtient uniquement la perception en mètre voir moins selon les situations. Cela permet de détecter automatiquement quelqu'un même en Zetsu.

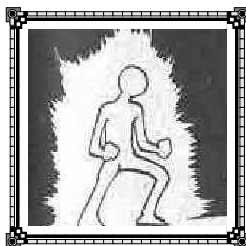
Note: il y a des exception dans HxH Zeno possède un En de 300 mètre, il n'a bien entendu pas 100 en perception. Il s'agit de la source de l'entraînement. Un an à s'entraîner au En (utiliser 3 pt d'expérience) donne 10 mètres en plus (non multipliables).

Le Kô

Le Kô est l'ultime assaut envers un ennemi mais fonctionne comme une lame à double tranchant. En effet, tout le Nen présent autour du corps est placé dans l'attaque mais le reste du corps n'est plus protégé. En terme de jeu cela signifie qu'un joueur peut utiliser tous les points de Ten (défense) et les ajouter à la puissance de sa botte lors d'un assaut, il peut aussi le faire lors d'un simple coup. Mais il y a une contrepartie, le Kô ne permet pas de régénérer le Ten après l'assaut, le joueur doit attendre son prochain tour pour réactiver sa défense. Si il est attaqué il n'a aucune protection durant ce laps de temps. Le Kô est donc à utiliser avec parcimonie.



Le Ken



Le Ken est l'ultime émanation de Nen, croisement entre le Ren et le Ten et qui accroît de façon exponentielle l'aura. Toute personne suffisamment entraînée peut l'utiliser. En terme de jeu on multiplie le Ren par le nombre de points de Hatsu pour obtenir un nouveau total. De plus l'utilisation de la conscience se calcule désormais par **[conscience x pt de Hatsu]** divisé par 2. Mais pour s'en servir le joueur doit l'avoir appris auprès d'un maître et n'est disponible à l'apprentissage qu'au second point de Hatsu.

Cela remplace l'ultime cosmos de AnS mais est plus facilement disponible car découvert très tôt par les héros

DERNIÈRE TOUCHE

Afin de différencier bien chaque personnages, les joueurs obtiennent 15 points magique à répartir comme ci dessous et consulter la liste d'avantages et inconvénients d'AnS

Point Supplémentaire	Valeur en points de finalisation
1 point de caractéristique	4 pt magiques
1 point de vertu	4 pt magiques
1 point de compétence	2 pt magiques
1 point de botte secrète	3 pt magiques
1 point d'avantage	1 pt magique
1 point de Hatsu (catégorie)	5 pt magiques

Note : le point de Hatsu reflète le parcours du personnages et n'est pas régi par la règles du double ou triple mais le joueur ne peut acheter qu'un seul point