

DOMINUS EXXET

SOMMAIRE

Chapitre 1: L'Origine du Ki	4		
<i>Le Ki sur Gaïa</i>	4		
L'Origine du Ki	4		
<i>Le Ki dans les êtres sans âme</i>	4		
<i>Le Némésis</i>	5		
<i>Le Développement Intérieur</i>	5		
<i>Les points de Ki et l'Accumulation</i>	6		
<i>Règle optionnelle du Ki : unification des points de Ki</i>	6		
<i>Accumulation de Ki : usages et précisions</i>	6		
<i>Conséquences de l'Accumulation</i>	6		
<i>Récupération du Ki</i>	7		
<i>Niveaux de Ki très bas</i>	7		
Chapitre 2: Règles de Combat Avancées	8		
<i>Déséquilibre excessif dans les attributs</i>	9		
<i>Cécité et attaques de zone</i>	9		
<i>Détections spéciales au combat</i>	9		
<i>Combinaison de modificateurs de situation</i>	9		
<i>Les effets des Impacts</i>	10		
<i>Tremblements de terre et effets similaires</i>	10		
<i>L'environnement et les combats de haut niveau</i>	11		
<i>Attaques capables de pénétrer les armures et les boucliers surnaturels</i>	11		
<i>Perception étendue</i>	11		
Manœuvres de Combat	12		
<i>Accumulation de projectiles</i>	12		
<i>Écran de projectiles</i>	12		
<i>Prévoir la Surprise</i>	12		
<i>Manœuvres maîtresses</i>	13		
L'Apprentissage	14		
<i>Rang d'apprentissage et de complexités</i>	14		
<i>Développement Intérieur insuffisant</i>	14		
<i>Apprentissage des Arts Martiaux</i>	14		
<i>Qu'est-ce qu'un maître ?</i>	14		
Chapitre 3: Nouveaux Avantages et Compétences	16		
Nouveaux Avantages	16		
Nouveaux Pouvoirs du Ki	16		
Les Pouvoirs du Némésis	21		
Modules de Style	26		
Limites	27		
Chapitre 4: Les Arts Martiaux	28		
Les Arts Martiaux	29		
<i>Niveaux des arts martiaux</i>	29		
<i>Le coût des arts martiaux</i>	29		
<i>Combinaison de styles</i>	29		
<i>Les Dégâts dans les arts martiaux</i>	29		
<i>Limites des arts martiaux</i>	29		
<i>Coudières, genouillères, brassards et gantelets</i>	30		
Arts Martiaux Basiques	30		
<i>Aikido</i>	30		
<i>Kung Fu</i>	30		
<i>Pugilat</i>	31		
<i>Shotokan</i>	31		
<i>Boxe</i>	32		
<i>Moai Thai</i>	32		
<i>Capoeira</i>	32		
<i>Malla-Yuddha</i>	33		
<i>Sambo</i>	33		
<i>Kempo</i>	33		
<i>Tae Kwo Do</i>	34		
<i>Lama</i>	34		
<i>Pancrace</i>	35		
<i>Tai Chi</i>	35		
<i>Kardad</i>	35		
<i>Xing Quan</i>	36		
<i>Kuan</i>	36		
<i>Soo Bahk</i>	36		
Arts Martiaux Avancés	37		
<i>Emp</i>	37		
<i>Séléné</i>	37		
<i>Suyanta</i>	38		
<i>Velez</i>	38		
<i>Asakusen</i>	38		
<i>Lama Tsu</i>	39		
<i>Séraphite</i>	39		
<i>Melkaiah</i>	39		
<i>Dumah</i>	40		
<i>Mushin</i>	40		
<i>Hakyokuken</i>	41		
<i>Shephon</i>	41		
<i>Enuth</i>	41		
<i>Hanja</i>	41		
<i>Godhand</i>	42		
<i>Rex Frame</i>	42		
<i>Exelion</i>	42		
Les armes dans les arts martiaux	43		
Chapitre 5: Création de Techniques du Ki	44		
Les Techniques du Ki	44		
<i>Niveaux et arbres des techniques</i>	44		
<i>Comment créer une technique ?</i>	45		
<i>Modifier le coût en Ki et en DI des Techniques</i>	46		
<i>Types d'effets</i>	46		
<i>Types d'actions</i>	46		
<i>Maintenir les Techniques</i>	46		
<i>Les Techniques Soutenues</i>	47		
<i>Options</i>	47		
<i>Techniques Improvisées</i>	47		
<i>Effets Combinables</i>	47		
Effets	48		
<i>Effets offensifs</i>	49		
<i>Effets défensifs</i>	50		
<i>Effets destructeurs</i>	52		
<i>Effets d'action</i>	53		
<i>Effets de réaction</i>	55		
<i>Effets spatiaux</i>	56		
<i>Effets de solidité</i>	58		
<i>Effets d'augmentation</i>	59		
<i>Effets variés</i>	61		
Désavantages	69		

Chapitre 6: Héritages du Sang

Héritages du Sang

Sang d'Aeon : Lien Élémentaire	74
Yeux de la Mort	76
Yeux de l'Âme	77
Héritage de la Lune (Tsukiyomi)	77
Le Sang d'Uroboros	77
Sang des Grandes Bêtes	78
Yeux du Destin	78
Sang Éternel	79
Le Sang d'Orochi	79
Dévoreur d'Existence	79
Essence Vénéneuse	80
Armes Naturelles	80
Sang des Morts	80
Sang de Kami	81
Sang du Dragon	81
Sang Latent	81

Chapitre 7: Ars Magnus

Ars Magnus Mineurs

Berserker	82
Yuuse Batojutsu	82
Kiaï	84
Gardien	84
Attaque Finale	84
Manœuvre Spéciale	84

Ars Magnus Majeurs

Ashuriam : Assaut Dimensionnel	84
Agnitum : Œil Absolu	85
Chaos Meister : Contrôle du Chaos	85
Etherial : Attaques Infinies	86
Haima : Ombre de Sang	86
Magnum : Libération de Pouvoir	87
Infinium : Fluctuation de l'Espace	88
Matrix : Division Existentielle	88
Mundus : Contrôle de l'Environnement	88
Raikou : Lame Éclair	90
Rem : Les Yeux du Destin	90
Samiel : Rétribution Finale	90
Shinkyou : La Position Miroir	91
Summun : Accumulation d'Énergie	91
Transformation : L'Éveil	91
Transformation : Pouvoir Physique	92
Transformation : Eliodon	92
Transformation : Rupture du Destin	92
Transformation : Les Sceaux du Dragon	93
Umbra : Attaque d'Ombres	94

Précis d'armes impossibles

Aries Massifications d'armes et de chaînes	95
Taurus Énormes armes doubles	96
Gemini Marionnettes	96
Cancer Fils	98
Cancer Magister Fils	99
Leo Armes-pistolet	99
Virgo Instruments de musique	99

74

74

74

76

77

77

77

78

78

79

79

79

80

80

80

81

81

81

81

82

82

82

84

84

84

84

84

84

85

85

86

86

87

88

88

88

90

90

90

91

91

92

92

92

92

93

94

95

95

96

96

98

99

99

99

Libra Arme variable

Scorpius Épée-fouet

Sagittarius Objets lançables

Sagittarius Magister Objets lançables

Capricornus Aiguilles

Aquarius Capes et vêtements

Pisces Ya-yo

Ophiuchus Seigneur des Épées Infinies

100

101

102

103

103

103

104

105

Chapitre 8: Sceaux d'Invocation

106

Convocation par le Ki

106

Les Sceaux d'Invocation

106

Sceaux Mineurs et Majeurs

106

Apprentissage des Sceaux

106

Invocation des Créatures

107

Contrôle d'Invocation

107

Échec de l'Invocation

107

Maintien des créatures dans le monde

108

Invocation Initiale : Pactes de Sang

108

Pactes Majeurs

108

Types de créatures invocables

108

Créatures et Sceaux

109

Comment détermine-t-on les Sceaux d'Invocation d'une créature ?

109

Chapitre 9: Recueil de Techniques

110

Ormus

110

Hyosetsu Jigoku

111

Hypnos Requiem

112

La Rose Du Sang

113

Arashido, Le Chemin des Tempêtes

114

Di Quiu

116

Obscuritas

117

Cosmos

118

Kagami

119

Magus Abstergo

119

Gunhell

120

Satyagraha

121

A'arab Zaraq

123

Wushu

124

La Voie de Meizo

125

Maître des Catastrophes

126

Thanathos

127

Héritage de Salomon

128

Frostkoiler

130

Anima, Le Chant des Anges Déchus

130

Appendice I: Nouvelles Armes et Armures

132

Épées

132

Poignards

132

Lances et Hallebardes

133

Haches et Contondantes

134

De jet et Projectiles

135

Armures

135

Appendice II: Index

136