Les techniques

Les techniques sont une partie importante du jeu car elles symbolisent à elles seules comment vous orienterez votre RP dans les aspects combatif du jeu ou d'autres plus subtiles mélangeant la science et l'influence.

Les techniques vous font perdre des Points de Forme ou PF (tout le monde en a 20 sans possibilités de bonus) voici le tableau

-Technique de niveau 1 2pts de perte
-Technique de niveau 2 4 pts de perte
-Technique de niveau 3 6 pts de perte
-Technique de niveau 4 8 pts de perte
-Technique de niveau 5 12 pts de perte
-Technique de niveau 6 16 pts de perte

Quelque soit la technique voici les bonus qu'elles allouent à celui ou celle qui les utilisent

-Technique de niveau 1 1d4
-Technique de niveau 2 2d4
-Technique de niveau 3 1d8 + 1d4
-Technique de niveau 4 2d8
-Technique de niveau 5 2d8 + 1d4
-Technique de niveau 6 3d8
Les bonus des techniques martiales, de mutation ou magie karmique, sont des dégâts(absorption etc..), des soins ou de la protection. Pour les techniques savantes et de métiers vous aurez droit à de la production d'objets ou des soins.

Le Karaté spatial

Le Zéru G Jujustu :

C'est une très ancienne technique de combat lunienne. Elle tire ses origines du Jujutsu un ancien art martial japonais servant à ce défendre lorsque l'on est désarmé.
La gravité sur la lune étant nulle ils l'ont adaptés pour qu'elle soit la plus efficace sur leur sol, car avec zéro G les mouvements sont ralenti il fallait donc pouvoir se défendre sans devenir une cible facile pour autant.
Le concept principal du jujutsu est le jū, littéralement la « souplesse », c'est-à-dire éviter l'attaque et la contrôler, sans opposition de force. Par cette technique, Ju yoku go o sei suru : le doux vainc le dur.
La Jujutsu né aux environs du 792 de l'ère chrétienne avec la classe des samouraïs.
La création du Zéru G Jutsu
Il prend sa naissance lors de la guerre du terraforming par l'iniciative du Premier ministre de l'époque Luminis qui voulue permettre à son peuple de ce défendre si ils étaient attaqués par des Berserkers Marsiens, les bases étaient les même que le panzer Kunst, il s'agissait de ce servir d'un afflut d'énergie adverse pour le renvoyer dans le corps plein d'énergie de son ennemi afin de le briser de l'intérieur sans le tuer même en plein espace.
-Technique niveau 6 : Le Jujustu sachut : Bouclier mental défensif utilisant l'aura pour se défendre(Pour connaître la taille du bouclier multiplier le chiffre de dégât que vous deviez infliger à son aura)
-Technique niveau 5 : Le Jujustu kokia : Point frontal enlevant toute agressivité
-Technique niveau 4 : Le Jujustu Flamboyant : Aura illuminé faisant perdre confiance à l'adversaire obligé de l'admirer.
-Technique niveau 3 : Le Jujustu ryô : Esquive sur côté à une vitesse hors du commun en saisissant le bras et en le brisant.
-Technique niveau 2 : Le Jujustu haut : Coup de pied sauté en tournant ce qui donne une multitude de coup de pieds .
-Technique Niveau 1 : Le Jujustu bas : Position accroupi rase motte du sol puis coup de pied montant à la figure.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Le Mondo

Art martial créer uniquement dans l'objectif d'éradiquer le panzer Kunst du système solaire au lendemain de la guerre du terraforming.
Cet art ne possède que peu d'arcane car il est dit invulnérable.
Tout est basé sur la solidité du corps et une inversion des points vitaux dans un corps cyborg rendant le fait d'éliminer un tel adversaire d'autant plus dur que l'on ne sait pas où sont placé les points vitaux dans le corps cyborg.
Leur puissance est aussi sans pareille capable de perforer une plaque d'acier rien qu'avec un doigt. Cette puissance est donnée par un fluide polymère à très haute densité Moléculaire pour générer une onde électromégnétique capable de tout détruire sur un rayon de 10 km. Mais l'inconvénient vient de l'avantage si le corps ne peut supporter la puissance qu'il réclamera pour vaincre il implosera.

technique de Niveau 1 : Hezurer Heuan technique consistant à retirer l'énergie d'un corps qui en a.
technique de Niveau 2 : Hegeinmis Eungiz Tesrungun (technique vicieuse) Coup de poing à la face et tirage des testicules.
technique de Niveau 3 : Hezurer Sarvhlog Coup dans le coeur suivit d'un Hezurer Heuan(necessite 2 tours, technique secrète)
technique de Niveau 3 : Elraßklengin (Attaque en puissance avec un second coup juste derrière)
technique de Niveau 4 : Mondo Ganke Keroshi (ultime,) Il aspire toute l'énergie de l'environnement pour la mettre dans son attaque
technique de Niveau 4 : Koykochu unsoko Riki Arrêt d'une charge avec une arme en aspirant son énergie.
technique de Niveau 5 : Shojo senkaikyaku (arcane ultime, Libère l'énergie accumulée pour blesser toutes personnes aux alentours .)
Technique niveau 6 : Shojo Tenkaikyaku : technique plus meurtrière que la précédente.

Le Karaté Spatial :

Un dérivé du karaté qui utilise la puissance de l'adversaire pour le détruire de l'intérieur. Les Space Karatéka sont nés pour pratiquer leur art la moindre minute passé sans entraînement pour eux est une perte de temps. Pour vous l'idéal se situe dans la lutte et le combat, la beauté ce trouve dans l'expression du corps dans la pratique de votre art. La simple vue d'une mauviette vous fait vomir de dégoût, seul le courage, l'abnégation sont les seules valeurs que vous respectés, gare à celui qui ne serait pas à la hauteur de vos espérances.

Solar Système Karaté

Solar Système Karaté est à base de Plasma et de Ki. Le principe est le même que pour le Shodenji et l'UKF. Ainsi le corps ennemi est consumé par la transformation du Ki en plasma.
-Technique de Niveau 1 :L'étourdissement de la vérité : avec la paume de la main , il fait pression sur l'oreille de l'adversaire pour lui faire exploser le tympan.
-Les météores de Pégase Niveau 1 : (série de coups de poing donc le nombre varie de 1 à 8)
-technique de Niveau 1 : L'aspic : technique mortelle agissant par simple pression des points sensibles.
-Niv 2 Poing de puissance : en un coup tu peux briser la roche.
avec sa jambe soit la puissance destructrice du son du coup porté.
-Technique de Niveau 2 :Chodenji tegu ira : Il arrache un oeil de son adversaire.
- Chodenji Gyaku-Tsuky : En frappant l'air le Karatéka Fourmilion provoque une onde magnétique qui non seulement envoie à terre son adversaire le blessant physiquement mais endommage son oreille interne lui faisant perdre temporairement le sens de l'équilibre (dextérité -2) (niveau 3)
-technique de Niveau 3 : Le dragon : Technique de force où l'on projette le chi pour emporter l'adversaire.
-La roulade du singe Technique Niveau 3 : (vous utilisez la force de l'adversaire pour le jeter au sol en le frappant au passage pour lui infliger quelques dégâts)

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

-Désactivation des chakras Technique Niveau 4: (Ne marche que sur adversaires possédant un corps humain, application de 3 pressions sur le dos de l'adversaire provoquant une paralysie totale)
-Jugement ultime de Bouddha Technique Niveau 5 : (jet de force + jet de volonté, vous jetez votre adversaire en l'air et vous le ramener violemment contre votre genou pour lui briser la colonne vertébrale ou la nuque.)
-Bone Crushing Dragon Slayer Technique Niveau 5: Un coup capable de briser tous les os d'un corps en gros le corps de l'adversaire est pulvérisé.
-Technique Suprême : Magma Solaris : Mélange du plasma et du Ki augmentant la force de l'attaque.

Shodenji

Le shodenji est le karaté à base d'électromagnétisme et de force physique mélangée au Ki, la technique principale prend sa source à l'Heruser hauen du Panzer Kunst. L'électromagnatisme permet d'intensifier la force destructrice d'un coup par oscillation de l'énergie portée à l'intérieur du corps de l'adversaire. Les dégâts sont donc à l'intérieur d'un corps.
- Kata du fourmilion : Enchaînements de coups de poings et pieds de faible puissance. (niveau 1)
-Droite punch Technique Niveau 1 : Coup de poing basique enfin une bonne vieille droite quoi.
-ciblage magnétique Technique Niveau 1: (ne marche que sur les cyborg possédant une batterie, porte une attaque ciblée avec le point magnétique au niveau de la batterie pour la détruire)
-La grande muraille Technique Niveau 1: (vous vous défendez en faisant confiance à la solidité de votre corps ou autre équipement de plein fouet)
-Jitsunami Technique Niveau 2 : Technique utilisant un sonic boom -technique de Niveau 2 : Le Mur d'écailles : Quand on est en pleine concentration le corps devient insensible aux coups. Technique défensive.
-Straith punch Technique Niveau 2 : Coup de poing utilisant toute la puissance du combattant.
-Giaku Tsuki Technique Niveau 2 : Technique utilisant un sonic boom soit la puissance destructrice du son du coup porté.
-Rokin off Technique Niveau 2 : Technique défensive visant à se déboiter des os pour se dégager d'une prise ou d'un clef particulièrement efficace (+1CA à l'esquive)
-Niv 3 Coup de boule méga destroy: avec un coup de boule tu peux exploser ton adversaire.
-Zeï Technique Niveau 3 : Technique protectrice utilisant un sonic boom pour empêcher l'adversaire d'avancer.
- Chodenji Zeî Sonic Boom : Coup de poing électromagnétique qui a la faculté d'arrêter une balle (niveau 4)
-Super électromagnétique Boost Technique Niveau 4: Accélération des mouvement du karatéka provoquant un fort courrant d'air protégeant ce dernier.
-Lame de fond Technique Niveau 4 : Coup de poing porter sur la base du crâne faisant exploser l'adversaire sous l'impulsion.
-Super electro-magnetic Chain Stike Niveau 4 : Coup de poing porter avec puissance faisant exploser l'adversaire sous l'impulsion.
-Rockin off Technique Niveau 4 : Technique défensive visant à se déboiter le corps pour échapper à une situation périlleuse comme une clef. Par déboitage j'entend aussi bien un os sortie de sa cavité pour un humain que un démembrement pour un cyborg.
-technique de Niveau 4 : La vipère : Technique d'immobilisation qui consiste à placer un coups dans un point vital pour empêcher l'ennemis d'attaquer.
-La mainperçante Technique Niveau 5 : Avec une agilité et une vitesse incomparable, la main du karatéka peut percer un corps quelque soit sa résistance.
-Les 3 Styles de la carapace Armure Technique Niveau 5 : Le corps devient une armure impossible à percer, on peut courber l'espace et contruire devant lui un mur défensif très résistant.
-Crevette Mante Strike Technique Niveau 5 : Coup de poing porter avec puissance et utilisant la vitesse de l'adversaire pour faire exploser l'adversaire sous l'impulsion.
- Chodenji Jitsuani : Le Karatéka Fourmilion saute en l'air pour placer un coup de pied en utilisant toute sa puissance électromagnétique qui peut réduire son adversaire en bouillis et faire un énorme cratère dans le sol (niveau 5)

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

-Ground Tsunami Niveau 5 : Le coup d'une puissance incomparable détruit tout sur son passage grâce à son union avec un super électromagnétique boost.
-Tornade Lightning Kick Niveau 5 : Le coup de pied d'une puissance incomparable détruit tout sur son passage grâce à son union avec un super électromagnétique boost.
-technique ultime : Le Boa : Technique ultime où on utilise sa propre force et celle de l'adversaire pour le pulvériser
- Chodenji Tsumami :Le Karatéka Fourmilion provoque une onde de choc électromagnétique en frappant le sol de toutes ses force les adversaires autour de lui sont non seulement frapper de plein fouet par l'onde magnétique mais aussi par le tsunami de débris que l'onde de choc envoie (niveau 6)

L'Universe Karaté Fédération

L'Universe Karaté Fédération est à base de Ki et inertie permetant de refroidir le Ki. Lors d'échange de techniques, certains principes du shodenji, ainsi les coups portés peuvent refroidir un corps, allant même jusqu'à le geler.
-Mur de glace: Vous formez un mur de glace tout autour de vous. Niv 1
- Lame du fourmilion : La main du Karatéka Fourmilion deviens aussi tranchante qu'une lame. (niveau 2)
-L'envol brutal du dragon Niveau 2: (coup de pied sauté pouvant etre porté au menton ou latéralement)
-Technique Niv 3 : Gel de l'atome : grâce à cette technique vous pouvez geler l'atome en ralentissant sa vitesse et ainsi détruire un corps par le gel.
-Jugement des morts Technique Niveau 4: (vous jetez votre adversaire en l'air et vous le déchiqueté avec votre arme PEHP, si vous ratez l'attaque PEHP vous pouvez tenter de le finir avec le jugement ultime de Bouddha ou Gel d'atome)
-Technique Niv 5
Touché glacial : Il lance un attaque perforante qui gèle les parties qu'elle touche même les organes ou le sang si elle est en contact avec.
-Technique Niv 6
Cercueil de glace : Il gèle l'atmosphère autour de son adversaire pour l'enfermer dans une cercueil de glace.

Karaté spatial hybride-Godokai (cyborgs)

Godokaï dit aussi le karaté du Bousier.
Karaté basé sur la vitesse de ses attaques lui permettant d'en placé deux ou trois là ou on en place qu'une seule. Très pratique mais aussi très fatigante et aussi très dangeureuse car elle ne possède aucune parade.
Donc tout est misé sur le nombre impressionnant d'attaque.
Il prend aussi sa source du Panzer Kunst utilisant la base de toutes les écoles prennant leur source dans le Panzer Kunst, l'Heruzer Hauen.
La technique caractéristique de cet art est le Phalanx entre 1200 et 24 000 coups à la minute selon la maîtrise.
Les coups sont tellement nombreux qu'un adepte bien formé peut remodeler un corp en boule d'où le nom de Karaté Bousier.
L'art se transmet de maître à disciple aucun autre ordre n'est établis. Son créateur fut l'un des participant d'un astéroïde (d22) du premier ZOT du nom mystérieux de "Radical Limit" : C'est une sorte d'ermite habitant avec quelques autres maîtres l'un des astéroïdes de la bordure de Mars (séparant le système solaire) où les disciples se précipitent.
Il est un adepte Shinto, il croit donc aux kami.
1-Trapping bousier
Technique de combat rapprochée qui permet de déjouer la réaction et la défense de l'adversaire tout en attaquant
2-Le bousier
Vous Frappez très fort sur vos adversaire pour les remodeler en boule. Comme un bousier.
3-Le bousier berserk
Vous tentez de transformer en boule votre adversaire avec vos poings et pieds.
4-Phalanx
Permet d'envoyer 1200 coups à la minute
5-Phalanx After
Permet d'envoyer 2000 coups à la minute.
6-Phalanx After Burner
Permet d'envoyer 400 coups à la seconde.

Les techniques samouraï

Les samouraïs s'identifiaient à la beauté fragile et

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

éphémère des fleurs du cerisier. La fleur de cerisier ne reste pas accrochée à l'arbre jusqu'à ce qu'elle se fane. Elle tombe dans tout l'éclat de sa beauté, de la même manière qu'un samouraïs imagine qu'il mourra au combat, à la fleur de l'âge. Le préfixe "bu" signifie, en japonais, l'ensemble des techniques martiales. Shi signifie guerrier, et le suffixe do désigne la voie, celle qui mène à la maîtrise de soi par le travail conjoint du corps et de l'esprit. Le Bushido est le code d'honneur de la caste militaire japonaise qui a donné naissance aux écoles de karaté et autres arts martiaux orientaux, tous régis par des codes d'honneur et la maîtrise du corps esprit par un entraînement régulier.

Voici les principes
LA BONTÉ et LA BIENVEILLANCE : SHINSETSU
LA DROITURE : TADASHI
LE COURAGE : YUUKAN
LE RESPECT : SONCHOO
LE CONTRÔLE DE SOI : SEIGYO
L' HONNEUR : MEIYO
LA FIDÉLITÉ : CHUJITSU
LA SINCÉRITÉ : SEIJITSU
LA MODESTIE et L' HUMILITÉ : KEN

Le zanshatô

Technique de sabre dévastatrice utilisant la puissance du Ki supérieur, cette puissance permet au sabre de frapper sans toucher.
Il existe en plus de l'école originelle 3 autres écoles avec des techniques particulières utilisant les mêmes capacités du Ki supérieur.
Le Zanshatô en cette époque troublé post apocalyptique de l'ère spatiale est le rival éternel du Ryukisaï, Ils forment à eux deux les deux côtés d'une pièce, si le ryukisaï détruit en frappant dans l'intérieur du corps le zanshatö détruit par l'extérieur et les mouvements d'air.
Il n'est pas rare de voir un maître maîtriser quelques techniques de l'école adverse pour pouvoir avoir un avantage le moment voulue lors d'un duel contre eux.
Puissance du chi supérieur : Avec la puissance du chi on envoit une attaque avec le sabre ce qui permet de toucher en étant loin.
Technique ultime : Puissance du chi : Avec la puissance du chi on envoit une attaque avec le sabre ce qui permet de toucher en étant loin.
Technique niveau 4 : La paume de la mort : technique d'immobilisation en montrant la paume de la main on envoit le puissance du chi sur l'adversaire qui se trouve immobilisé.
Technique niveau 3 : La guillotine : Coup de genou sous le menton et décapitation .
Techniques de combats de base (niveau 2) : Zanshato teshi Coup à deux sabre sisaillant l'adversaire.
Techniques de défences de base (niveau 1) : Zanshato seki genki hai Déplacement du Chi par simple mouvement du sabre.

Arcanes Zanshatô de l'école DU NIKAIDÔ HEIHÔ

Technique poussant l'aspect Charismatique du Zanshatôt à son maximum. Des disciples de cette école peuvent hypnotiser ou pétrifier un adversaire rien que du regard, d'autre pourront augmenter leur masse musculaire rien que par pressions de points vitaux.
Haishato
Technique consistant à passer son sabre d'une main à l'autre derrière son dos pour attaquer son adversaire et donc le surprendre. C'est donc une technique de feinte en quelque sorte. (Niveau 1)
Ryukansen
Une technique qui consistes a éviter une attaque par rotation du corps. Puis se servir de la force centrifuge engendrée pour contre attaquer par un coup puissant. (Niveau 2)
Matsu-Daitatari
Technique consistant à frapper son adversaire d'un coup vertical mais de bas en haut (de l'entrejambe à la tête. (Niveau 3)
Shin No Ippô
Technique ou on utilise son ki, pour pénétrer la pensée de son adversaire d'une certaine façon, en le paralysant (1 tour) grâce a un hypnotisme provisoire. (Niveau 4)
Hyôki No Jutsu

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Technique secrète dans laquelle on utilise l'hypnose du Shin No Ippô sur soi de façon a s'auto-persuader de sa force et ainsi se rendre invincible. (Niveau 5)
Hyoki Ultimate
Peut rendre invicible.

Arcanes Zanshatô de l'école du Senkokutachi hanaogiri :

Techniques de sabre poussant à son paroxisme l'aspect volonté du guerrier. Souvant appellé le sabre du démon car les dégâts causés font des blessures qui mutilent presque à tous les coups. Une grand maître vers la fin de sa vie a souvant plusieurs membres coupés signe de ses duels et sa volonté face à la douleur, de ce fait ce sont de redoutable adversaire qui contunueront à combattre malgrès les blessures.
Il n'existe qu'un seul grand maître, la hiérarchie est donné en fonction des duels qui sont tous à mort, plus vous tuerez d'adversaires plus fort que vous plus vous monterez en niveau.
technique ultime : Hanaogiri : Technique qui permet de localiser et de trancher touts les points vitaux de l'adverse en quelques secondes (Mort assurer pour la victime).
technique de Niveau 5 : Kuraï Kaihou : Consiste a se glisser dans le dos de l'adversaire, lui trancher les tendons des genoux pour le mettre a genou et lui trancher la tete.
technique de Niveau 4 : Raijintô : Consiste a rassembler son Ki dans sa lame pour detruire tout membre ou arme qui rentrerai en contacte avec.
Technique Niv 4 Senkoku tachi Raijinto : Technique brisant tout sur son passage.
technique de Niveau 3 defencive: Hogo : Permet de parer une attaque puis de porter un coup avec 100% de reussite sans laisser le temps a l'adversaire de reagir.
Technique de Niveau 3 : Kyuuzou : Attaque fulgurente et extrement rapide qui necessite de grand reflex pour etre parer.
technique de Niveau 2 : Ryozankokan Le coup des milles douleurs une succetion de coup perforant
technique de Niveau 1 : Miabu zitaizu : Attendre le dernier moment pour Déguéner son sabre et ainsi préserver l'effet de surprise.

Ryûkisai

Technique de sabre dévastatrice utilisant la connaissances despoints vitaux pour frapper de façon précise un corps avec le sabre et le détruire de l'intérieur.
Tachibana Ryûkisai DEvenu maître au sabre à l'âge de 19 ans. Il a vécut pendant l'époque féodale du Japon. La légende veut qu'il ait grimpé au sommet d'une montagne pour qu'un dieu du tonnerre lui enseigne son ultime technique. Il y serait mort frappé par la foudre.
Il existe en plus de l'école originelle 1 autre école avec des techniques particulières utilisant les mêmes capacités de touché sur les points vitaux.
Le Ryûkisaï en cette époque troublé post apocalyptique de l'ère spatiale est le rival éternel du Zanshatô, Ils forment à eux deux les deux côtés d'une pièce, si le ryukisaï détruit en frappant dans l'intérieur du corps le zanshatô détruit par l'extérieur et les mouvements d'air.
Il n'est pas rare de voir un maître maîtriser quelques techniques de l'école adverse pour pouvoir avoir un avantage le moment voulue lors d'un duel contre eux.
Puissance du chi Divin : Avec la puissance du chi on envoit une attaque avec le sabre ce qui permet de toucher en étant loin.
Technique ultime : Force de conviction: Un coup vertical avec les deux sabre traversant les deux épaules.
Technique niveau 4 : Force du caractère : Le charisme arrête la technique de l'adversaire
Technique niveau 3 : Ryûkisai : On plante le petit sabre dans le bas ventre et le moyen dans l'épaule.
Techniques de combats de base (niveau 2) : Ryûkisai teshi Double coup vertical avec un petit et un moyen sabre
Techniques de défences de base (niveau 1) : Ryûkisai seki genki hai Double coup vertical avec un petit et un moyen sabre

Arcanes Ryukisaï de l'école du Battosaï supersonique :

Cette technique pousse à son paroxisme la

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

vitesse d'execution au point de porter plusieurs coups en un, même s'il est vrai que les coups sont moins puissant car moins précise que la technique originelle, celle-ci n'en demeurent pas néanmoins redoutable. La technique est souvant comparée à la mante religieuse car les adversaire finissent déchiquetés.
Technique niveau 6 : Puissance des 1000 douleurs : le sabre va tellement vite qu'il peut porter 1000 coups avant la fin de l'attaque.
Technique Niveau 5 : Puissance supersonique: Avec la rapidité on toucher un ennemi en étant loin.
Technique niveau 4 : le manche du sabre: technique d'immobilisation consistant à enfoncer le manche dans l'oeil de l'adversaire.
Technique niveau 3 : Batto : Coup de genou sous le menton Puis plongeon rapide dans le bas ventre
Techniques de combats de base (niveau 2) : Batto teshi Coup vertical du sabre.
Techniques de défences de base (niveau 1) : Batto seki genki hai Coup horizontal.

Techniques armées ou militaires

Gun Hunter Elite : (technique pour tout revolver)

Technique utilisé par les hélites de l'Order lors des traques anti berserker. Ils n'avaient pas leur pareil pour dégommer du Kunstler à plusieurs kilomètres à la ronde . Yoiri Responsable de Jéru jusqu'à l'année 560 avant sa disparition mystérieuse en serait le grand instigateur. Notez qu'une assistance cybernétique ou un lien avec un module de communication, ainsi qu'un système de dégainnage automatique permet une plus grande efficacité.
tech nv1 : Tire au corps de l'adv
Tech nv1 : Le PJ tire une balle sur l'un pied de l'adv. (-2 dexterité pendant le combat)
tech nv2 : Permet au PJ de ne pas rater sa cible en plein jour.
tech nv3 : Attaque porté sur l'un des genou de l'adv. (Immobilise l'adv si le membre ne resiste pas)
tech nv4 : Contre attaque à bout portant sur l'adv. (Stoppe l'attaque de l'adv)
tech nv5 :Sniper head : tir de loin dans la tête de l'adversaire.
Tech nv6: Sniper head ultimate : tir de loin dans la tête de l'adversaire.

Xazi style (technique nécessitant mitralleuse, couteaux et fusil)

Ecole parallèlle du Gun Hunter Elite utilisant des mitralleuse, des couteaux et des fusils. Elle fut créer par Xazi une chasseuse de berserk réputé combattant au service du trône marsien qui mourrut lors d'un ZOT.
tech nv1 :tire à l'aide de la mitralleuse sur le torax de l'adv.
tech nv1 :devie le coup de son adv avec la crosse de son arme et le crible de balle.
Techniques Niveau 1~La pression éblouissante du laser~ Paralise l'ennemis en lui frappant la base de la colonne vertébrale, aucun bonus de dégats.
Techniques Niveau 2~L'averse protectrice de lasers~ Série de coup circulaires portés en toutes directions à une vitesse extrêmement rapide. Touche tous les enemis se situants autour de l'utilisateur. La personne utilisant cette technique ne peut se déplacer pendant son utilisation. Bonus de 3 aux dégats.
tech nv2 :utilise sa science du combat pour esquiver les attaques adverses.
tech nv2 :tire avec des charge plus puissante pour la mitrailleuse.
tech nv3 :tire avec des charge puissante pour le fusil à pompe sur l'un des membres de l'adv afin de le lui arracher.
tech nv4 :tranche l'un des bras de l'adv et le repousse avec un chassé au torax pour aussitôt lui tiré sur le système de survie à l'aide du fusil.(peut causer mort instantanée)
tech nv5 :le PJ lance son couteaux de combat en direction de la tête de l'adv et intensifie sa vitesse en tirant sur le manche. (surprend l'adv et mort instantanée
Tech nv 6 : Combinaison Tir plus jet de couteau pour finir par un enchaînement aux pieds.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Soldat et Sergent de la tribu des bérets vert

techniques :

- Close Combat (niveau 1) coup de poing et pied vicieux.
- Close Combat (niveau 2) planchette japonaise.
- Close combat (Niveau 3) Cassez un bras.
- Close Combat (niveau 3) le brise-nuque.
- Close combat (Niveau4) Étouffer
- Close Combat (niveau 4) le brise os.
- Close Combat (niveau 5) le rush en apnée : Série de violent coups de poings, de pieds et de coups de son couteau dans les points faibles d'un corps humain ou cyborg.
- Close combat (Niveau 5) Suicide kamikaze

-Close combat (Niveau 6) Casse Noisettes ; série de coups se terminant par un coup entre les parties et les fesses

Le Kung-Fu

L'art martial anti cyber :

Art martial basé sur le Kung-Fu mais amélioré pour contrer des corps cybernétiques beaucoup plus puissant qu'un corps normal. Le Kung-Fu est un art martial chinois, aussi appelé Gongfu. Le Kung-fu est né au Vème siècle dans le célèbre temple de Shaolin grâce au moine indien Bodidharma.En voulant y enseigner le bouddhisme Chan aux moines de Shaolin, Bodidharma leur appris des rudiments de boxe de son pays natal pour renforcer leur discipline du corps et donc celle de l'exprit. Pour protéger leur temple, les moines devinrent donc de grands guerriers et developpèrent le Kung-fu. Ce type de combat fut popularisé grâce aux films de Bruce Lee, réalisés à Hong Kong dans les années 1960.

-Technique Dim mak: ou touché de la mort, il s'agit d'une attaque portée sur les caneaux d'énergies, réputée comme une légende (elle a néanmoins était observé en 1957 à Hong Kong par J.F Guilby le combattant était du Ho Shing Yang)
-Le poing de raisonance (technique de combat niveau 5): Coup de contre utilisant l'énergie de l'adversaire pour la renvoyé vers l'adversaire, cette énergie rebondie dansle corps de l'adeversaire et le fait exploser de l'intérieur c'est de cette technique que tire son nom l'art anti cyborg, car même un cyborg peut succomber face à une telle attaque.
-Tenshikei Niv5 : technique visant à ce faire tourner son corps et à concentrer toute l'énergie dans l'attaque.
-La clef du cadenas (technique d'immobilisation niveau 4): technique qui faite en finesse passe inaperçu mais peut détruire un bras ou une jambe si l'adversaire force sur la partie cadenassée.
-Le Broyeur de démons : Technique consistant a concentrer toute sa force dans son poing afin de transpercer son adversaire d'un coup de poing. (Niveau 4)
- Ishiarnyao Niv 4: Technique défensive permettant de renvoyer une attaque vers son créateur.
-La danse de la grue (technique de combat niveau 3): technique basée sur le mouvement des jambes qui hypnotise l'adversaire pour le frapper dans des points sensibles.
-La puissance du chi (technique de mentale de défense niveau 3) : avec son chi il fait une barrière mentale.
-Raijin Guruma ou la charge du dieu du tonnerre : Technique consistant simplement à se laisser tomber d'un endroit haut en tournant autour de soi-même de façon a détruire tous ce qui trouve sur son passage. La technique a plus ou moins de force selon la hauteur ou tombe et la vitesse ou on tourne. (Niveau 3)
-Ashura Saï : Technique en 3 coup consistant à attraper par le cou son adversaire le faire tourner en l'air pour enfin le lancer sur un obstacle quelconque. (Niveau 2)
-Shintsuikei Niv2 : Adaptatiion du Kung fu pour porter des coups en 0 G.
-L'éclatement de l'épine : Technique consistant a frapper de son bras le cou de la personne afin de provoquer un choc a la base du cou, pouvant même tuer selon l'intensité du coup et la résistance de la victime. (Niveau 1).
-Le Teai (niveau1): La technique principale est le Teai, basé sur des coups portés par la paume de la main ouverte (shoda) et partant du coude. Par contre, les coups portés par des cyborgs sont issus de l'épaule. En se rapprochant pour être à le distance optimale (Teai), un homme est avantagé.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Ba gua zhang Hahatomastarday:

Le Ba Gua Zhang est un style à la fois esthétique, bénéfique pour la santé et qui propose une conception originale de l'efficacité martiale. C'est un style interne mais vif. Il renforce le corps et l'esprit par sa dimention spirituelle et méditative. C'est un viel art martial assez proche du Kunf-Fu il est une des trois écoles de l'art anticyber.
l'attaque divine de chuan nv 1 :
série de coups très rapides visant un point vitaux.
Ishiarnyao nv 1 :
Technique secrète utilisant la puissance de l'adversaire en changeant le sens de rotation d'un attaque.
Bha gua zhang idou kyuugeki nv 1 :
Accélère les rythmes de rotation à 40 km/h pendant la duré du combat
Ba gua zhang mokushi sunpou nv 2 :
Coups très rapides porté avec le plat de la main sur le plexus de l'adv.
Dépendances, maladies, Handicaps, religion: aucune
Hei lon Chuwan Choi nv 2 :
Technique défensive permettant en bougeant les jambes de faire tomber un adversaire au corps à corps.
Ba gua zhang mokushi kansetsu ude nv 3 :
Coups du porté avec la paume de la main sur l'articulation du bras de l'adv. Brise le bras de l'adv.
Tenshikai nv 3 :
Technique consistant à faire tourner son corps pour ce concentrer sur l'attaque peut être utiliser aussi bien en défense qu'en attaque.
Ba gua zhang mekushi kensetsu ude nv 4 :
Coups du porté à la base du crâne.
Ba gua zhang mikushi kensutsa ude nv 5 :
Coups du porté sur la nuque.
Xe Xiao Lon Wan fan Xen nv 5 :
Technique ultime utilisant la puissance de l'adversaire en changeant le sens de rotation d'un attaque.
Ba gua zhang mukushi kunsetse ude nv 6 :
Coups du porté sur le nez.

Shin Ryu U Hing Pieng

Technique qui permet d'aimanter une lame pour en faire un véritable fouet. Cette technique une lame très souple et très longue permétant une flextion du métal. Bien manier avec une lame bien tranchante la technique est très efficace notamment pour combattre à distance, car elle combine la défensive et l'offensive en même tant. En revanche une grande dextérité est demandé.
1-Fouet d'acier : la lame devient un véritable fouet
2-Bouclier d'acier : la lame bouge tellement vite qu'elle forme un bouclier autour de vous. Pouvant même arrêter des balles.
2-Ba Tuan Suh Men Chen : Double attaque avec deux lames
3-Dépiotage : Avec votre lame vous poussez sur le menton de votre adversaire pour lui enlever la tête.
3-Chi kon Low Su Cheng : La lame devient telle un foret pouvant transpercer n'importe quoi.
3-Kuichen: déplacement rapide de 2 lames pour découper un adversaire. Ces lames produisent des effets fantômes.
4-L'étoufement du Boa : la lame enroule l'adversaire et se resserre sur lui.
5-Lon'in pieng hao : la lame est tellement aimanté que des petits bouts de métal foncent aussi sur votre adversaire
6-Tuan chang san chi : coup latéral pouvant pouvant fendre un adversaire en deux à partir de la base du coup jusque dans l'autre sens.

Les arts martiaux martiens

Panzer Kunst :

(vient de l'allemand, Panzer=Armure, Kunst=Art)
Le panzer Kunst est censé être l'art martial à l'origine de tous les autres arts martiaux modernes. Il se calle sur l'opposant en utilisant des contres.
Il existe plusieurs branche du Panzer Kunst.
technique de Niveau 1 : Heruzer Hauen technique consistant à envoyant de l'énergie dans un corps remplit d'énergie pour le faire exploser.
technique de Niveau 1 : Shiatztenfolgen

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

technique de base du Panzer Kunst consistant à prendre le dos de l'adversaire et l'attaquer, il se retrouve alors sans aucunes défenses.
technique de Niveau 1 : Astral Decoy
Technique utilisant l'illusion que peut produire un déplacement très rapide, l'image reste imprimé dans la rétine alors que le geste continue.
technique de Niveau 1 : Verschlag
Il s'agit d'une technique qui envoit des solitons dans un corps grâce à une onde spécifique. La puissance du coup est équivalante à une balle d'arme à feu mais en entrant en raisonnance avec la matière environnante, il engendre un pouvoir de destruction supérieur à celui envoyé, il se propage assez facilement d'un corps à un autre du moment qu'ils sont en contact.
technique de Niveau 1 : Geheimnis Einzug Rüstüngen
On décroche un coup de coude ou de genou quand l'adversaire attaque ou baisse sa garde.
technique de Niveau 1 :Geheimnis Einzahshrutmen
Permet de se décaler sur une attaque pour achever par une attaque à oscillation.
technique de Niveau 1 :Geheimnis Tanka Kaigeki
Lorsque l'ennemi attaque avec ses poings elle vise à neutraliser les coudes puis à bloquer les bras au niveau de la hanche et a finir par une technique à oscillation en pleine tête.
technique de Niveau 1 :Mauser Schule Elbogen-Blatt
Technique de lames de coude.
technique de Niveau 2 : Geheimnis Einzug Rustungen
(technique vicieuse) Coup de pied dans les testicules suivit d'un coup de genou à la face.
technique de Niveau 2 : Heruzer Nadel
C'est une version amélioré consistant à envoyer un heruzer Hauen avec un doigt et un Vershlag (envoyer une petite décharge dans le corps ennemi) les deux provoquant une petite explosion elle est principalement Utilisé en 0G. Il existe une Variante avec une esquive de type Geheimnis nommé Heruzer Falen.
technique de Niveau 2 : Geheimnis Heruzer Falen
C'est une version amélioré d'esquive consistant à envoyer un heruzer Hauen avec un doigt et un Vershlag (envoyer une petite décharge dans le corps ennemi) les deux provoquant une petite explosion elle est principalement Utilisé en 0G.
technique de Niveau 3 : Heruzer Vorshlag Coup dans le sternum suivit d'un Heruzer Hauen(necessite 2 tours, technique secrète)
technique de Niveau 3 : Mauser Schule Elbogen-Blatt Erlaßklingen (défense contre une attaque avec une lame puis riposte avec cette lame)
technique de Niveau 3 :Renka Geshiko
10 coups par secondes puissant et rapide pour finir par les deux poings sur le coeur.
technique de Niveau 4 :Rasen Kyoku
Consiste à attaquer la tête en tournoyant sur son bras. Et en lui projetant du plasma dans le bras sur lequel il tourne. Le Bissen lancer du plasma au niveau des articulation de l'ennemi.
technique de Niveau 4 : Mauser Schule Elbogen-Blatt Isho(ultime,) De multiple coupures sont faîtes au corps
technique de Niveau 4 : Mauser Schule Elbogen-Blatt Isho Riki force augmentée par la vitesse, encore plus de coupures sont faîtes au corps
technique de Niveau 4 : Maxx Genka Rekisho (ultime,)
Esquive de coup en ricochant sur son bras pour arriver à sa tête.
technique de Niveau 5 : Josho senkaikyaku (arcane ultime, d'attaque, blesse tous les ennemis présents, .)
Technique niveau 6 : Seinerweisen Technique individuelle ne pouvant être apprise ceux qui l'ont sont les meilleurs techniciens.

Panzer Kunst école Sechster Angriff

Version la plus bestiale du Panzer Kunst Certains rebelles marsiens ne se reconnaissant pas dans le Kuikoken fonderont le Sechster Angriff et deviendront pas là même des criminels traqués par l'Order et les pratiquants du Kuikoken. Son fondateur est un certain Sech (bon là j'improvise) clone de combat d'une certaine Yoko, aujourd'hui disparut après un attentat raté.
L'art se caractérise par une assimilation du virus B plus importante donc une plus grande part aux aspects primaire d'un combattant, à un tel point que sur un champs de bataille ils ont du mal à dicerner ennemis et alliers, frappant

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

au hasard.
technique de Niveau 1 : Bestial tsuki technique Technique de base consistant à déchirer bestialement le corps de son adversaire avec son poing.
technique de Niveau 2 : Garou tungen deux coup de poing en un pouvant défoncer une cage thoracique.
technique de Niveau 2 : Hertz hauen doppelt : Hertz Hauen version Schester angriff.
technique de Niveau 2 : Boule de Plasma démoniaque : Boule de plasma basique envoyée sur un adversaire..
technique de Niveau 3 : Verschlag Gat Vag Coup dans le sternum suivit d'un Bestial Tsuki
technique de Niveau 3 : Sword revenge Mur la bestialité du personnage empêche l'attaque.
technique de Niveau 4 : Berserk(ultime,) Une énorme coupure sur la poitrine
technique de Niveau 4 : berserk Riki force augmentée par la vitesse, le coup peut casser des côtes
technique de Niveau 4 : berserk Riki kaikyaku force augmentée par la vitesse, Le coup peut tuer
Technique niveau 5 : berserk Riki Tenkaikyaku : force augmentée par la vitesse, Le coup peut couper le corps en deux
technique de Niveau 5 :Expand Punch La force du coup est tellement puissante et rapide que l'impact est comparable à celui d'un canon.
Technique niveau 5 : Implosion Punch : Le coup porté se propage tout autour et détruit de l'intérieur ce qui entoure le combattant.
Technique niveau 6 : Expand Implosion Punch : La force du coup jumelé avec sa vitesse se propage autour du combattant détruisant tout de l'intérieur(donc implosion) sur son passage.

Panzer Kunst école Kuikoken

Version édulcorée du Panzer Kunst en fait les survivants de la vallée du Panzer Kunst suite à l'interdiction du Panzer Kunst fonderont cette école. L'art en est pas moins redoutable mais souvant dépouiller que son aspect bestial. Celui-ci n'étant dévellopper qu'en cas de dernier recours, le virus B des corps Berserk est contrôlé, les pratiquants en deviennent même des chasseurs de Berserker très efficaces au service du trône marsien. Ils sont les ennemis héréditaires du Sechster Angriff.
technique de Niveau 1 : Heruzer Henau technique Technique de base consistant à déchirer le corps de son adversaire avec son poing.
technique de Niveau 2 : Geheimnis tungen deux coup de poing en un
technique de Niveau 3 : Heruzer Vag Coup dans le sternum suivit d'un Heruzer Henau (nécessite 2 tours, technique secrète)
technique de Niveau 3 : Elablinken défense avant le genou monté
technique de Niveau 4 : Kyokucho onsoku kiri force augmentée par la vitesse, rapport , course avec une lame puis coup supersonique avec la lame.)
- Kikoken : série de coups de poings à très haute vitesse sur les points faibles de l'adversaire avec ses 4 bras (niveau 4)
- Proéminence plasmique (le bouclier) : formation d'un bouclier à base de plasma CA8 (niveau 5)
- Proéminence plasmique (le projectile) : Envoie une grosse boule de plasma sur son adversaire (niveau 5)
technique de Niveau 5 : Isho Riki kaikyaku force augmentée par la vitesse, encore plus de coupures sont faîtes au corps pouvant couper des membres
Technique niveau 6 : Isho Riki Tenkaikyaku : force augmentée par la vitesse, encore plus de coupures sont faîtes au corps pouvant découper un corps en entier.
- Toryu Shiho Satsu : Les 2 premiers bras lames du super guerrier tranche les 2 bras de son adversaire tandis que le troisième et le quatrième bras lame du super guerrier s'enfoncent profondément dans le torse du même adversaire. Il utilise enfin le plasma via ses lames pour mettre en morceau son adversaire (niveau 6)

Panzer Kunst école Kammer Fraü

Troupe d'élite de femmes ayant reçu un enseignement et un entraînement spécifique.
technique de Niveau 1 : Plasma Ball: vous pouvez lancer une boule de plasma à haute pression.
technique de Niveau 2 : Double Plasma Ball :Vous pouvez

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

lancer deux boules de plasma à haute pression.
technique de Niveau 3 : Heruzer plasma vous portez un coup dans le sternum de l'adversaire avec du Plasma.
technique de Niveau 4 : Kyokucho Plasma : avec la vitesse la boule plasma à la température qui augmente donc plus dévastatrice.
technique de Niveau 5 : Isho plasma : vos mains dégagent une multitude de filaments de plasma en apparence très peu offensive mais très destructrice.
Technique niveau 6 : Isho Riki Plasma blood: Une décharge de plasma entre dans votre sang ou ce qui vous sert de sang et vous détruit de l'intérieur.

L'escrime

Quelques maîtres d'escrime auraient survécûent à l'Apocalypse notamment le plus célèbre Gilbert de la Roseray, qui en se cachant dans une abrie anti atomique américain, alors qu'il était en pleine compétition, avec quelques uns de ses disciples a pu ressortir indemne de cette expérience.
C'est donc tout naturellement qu'à sa sortie il se dirigea vers Starcity et le renouveau humain. Le chemin étant remplit de mutants des Landes il perfectionna son art et se rapprocha de ce qu'il était à ses débuts, mais l'améliora en y incorporant des prises impossibles sans des apports cybernétiques (ce qui explique sa longévité pour l'époque). Lors de l'exode vers la construction de Gurat et de l'anneau orbital il partit aussi (Vers 125 de lère spatiale) c'est d'ailleur là bas qu'il mourra en devenant une des légendes de Gurat sous le nom de Magna primero.
Les armes
L'escrime étonne surtout par la richesse de son répertoire, contrairement aux idées reçues. On y pratique quasiment toutes les armes blanches et contondantes possibles : l'épée, la masse, le marteau de guerre, la lance, la hache, la dague et le poignard, entre autres.
Les valeurs
Philosophiquement, le respect de l'autre et le courage sont des valeurs primordiales de l'escrime
Intellectuellement, la maîtrise de soi
Physiquement, l'escrime exige, et contribue à, une grande souplesse, l'acquisition de réflexes et une rapidité dans tous les mouvements.
L'escrime contribue à développer et renforcer ces valeurs, dans une harmonie du corps et de l'esprit.

Aqua Knight et Demon Knight

Les Aqua Knight et les démons Knight sont là pour organiser le maintient de l'ordre dans l'archipel bien que son efficacité soit limitée à cause de l'éparpillement des îles et îlots. Ils reçoivent en échange de leur adoubement par Melchizedek un des îlots ou îles pour la gouverner et y faire régner la justice.
Ils sont régies par le code de l'honneur bien que cela n'empêche pas certains de ce fourvoyer du côté obscur. Ils peuvent protéger un lieu avec leur propre Karma et Aura de ce fait s'ils meurent le lieu s'effondre sur Lui même. Ils ont une capacité à appréhender de Karma plus évolué que vers Kuzutetsu de ce fait il n'est pas rare qu'ils soient capable de faire des choses incroyables avec.
Techniques :
- Coup de Dague (niveau 1)
- Attaque aquatique: l'attaque est beaucoup plus rapide sous l'eau , on utilise pour sa son bouclier pour glisser plus vite et porter des coups plus rapides.(niveau 2)
-Passe de la boucle : au lieu d'attaquer avec votre arme vous faites un demi tour vers votre adversaire avec votre bouclier. (Niveau2)
- Escrime de base (niveau 3).
-Le Gant Quebrar : ou comment causer un maximum de dégâts avec un minimum d'effort. Touchez directement la main qui tient l'arme pour qu'il la lâche. (Niveau 3)
- Escrime amélioré (niveau 4).
- Enchaînement à l'épée (niveau 5).
-Science des anciens : Botte secrète en escrime aquatique prenant en compte le déplacement dans l'eau et dans l'air pour moduler sa propre vitesse et porter un multitude de coup d'épée. (niveau 6).

Le bouclier

Certains chevaliers n'ont qu'un bouclier et aucune armes blanche par préférence leur bouclier fait office de protection et d'arme tranchante cette section est

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

une école d'escrimeur à part entière et originale comparé à leur confrère, car il n'attaque qu'en dernier recourt et en général cela se termine toujours par une attaque fatale donc un coup surpuissant.
-Protection basique Niveau 1
- Coup de pointe du bouclier Niveau 2
- Twisted metal : la tactique favorite est de foncer sur son adversaire en faisant tourner son bouclier et en essayant de le transpercer avec sa pointe lui étant réfugier derrière son bouclier à l'abri des coups et des balles. Niveau 3
-Ouragan : le bouclier est envoyé sur votre adversaire comme un chakram Niveau 4
-Sphère de sureté : Une protection quasi parfaite avec votre bouclier niveau 5
-Sphère de pecfection : votre bouclier et votre corps ne font plus qu'un vous êtes bien protégé (niveau 6)

Techniques du Sabre Draconique

Technique d'escrime utilisé par un grand maître de l'outland. Il semblerait que ça soit un résidue du passage de Gilbert de la Roseray avant de partir vers Marmundo. La technique est basé sur le souffle chaud de l'Outland aussi appellé souffle du Dragon. Le chi est utilisé pour attaquer à distance un adversaire et le souffle chaud peut ajouter des brûlure à l'attaque. Il s'agit en fait un frottement intense de la lame dans l'air qui profoque un échauffement de celui-ci grâce à son extrême vitesse.
lvl 1 :
-Queue du dragon : un grand coup horizontal avec le sabre.
-Envol du dragon : un grand coup vertical, de bas en haut pour projeter l'adversaire en l'air, ou le déséquilibrer (selon force du PJ et poids de l'adversaire)
lvl 2 :
-Ecaille du dragon : un moulinet avec le sabre devant le PJ, qui détourne les attaques et les projectiles. Moins efficace si en fait mouvement.
-Œil du dragon : le PJ se concentre pour deviner les mouvements de l'adversaire, et prévoir une contre-attaque.
Lvl 3 :
-Canon 108mm : un tir concentré de chi projeté par un coup de sabre, capable de percer un trou de 108mm de largeur dans un corps humain, et ressortir de l'autre coté.
-Vent du dragon : une forte projection de chi, qui cause peu de dommages mais qui soulève tout sur son passage comme une gigantesque bourrasque.
Lvl 4 :
-Souffle du dragon : le PJ enflamme son aura et subit des dommages, mais charge comme une furie en tranchant avec une grande force tout ce qui se trouve devant lui (allié comme ennemi, animé ou non) jusqu'à mourir, test de volonté pour s'arrêter, ou plus de pts de forme (en draine a chaque tour)
-Mâchoire du dragon : technique a deux sabres. Une double frappe verticale, prenant l'ennemi en ciseaux pour essayer de le couper en deux.
Lvl 5 :
-Griffe du dragon : le PJ saute puis plonge en frappant brutalement le sol devant lui, frappant avec trois lames de Chi, une droite et les autres en diagonales (comme la patte d'un oiseau)
Lvl 6 :
-Les Ailes de Noir Chatoyant : L'esprit du PJ fusionne avec sa lame, et il frappe l'ennemi avec les sept points d'entrainements de sabre : la tête (vertical), les deux creux entre le cou et les épaules (diagonal descendant), dans les cotes au niveau du cœur (horizontal) et juste en dessous des cotes (diagonal montant).

Le Rocket Hammer :

Technique né dans les rues de Kuzutetsu grâce au légendaire chasseur de primes Archibald poigne de fer, entré dans la légende pour avoir décapité plus de deux têtes en une seule nuit réduisant à néant, à lui seul un gang. Le rocket Hammer ou Hache roquette ou alors marteau à propulsion selon les traducteurs est un art basé sur la manipulation d'une hache ou un marteau munie d'un propultion à l'arrière permettant à son utilisateur une plus grand force de frappe, de pénétration et de vitesse vers des ennemis bien souvant cyborgs donc très solide.
La manipulation de tel objet n'est pas une chose facile car la propultion rend la trajectoire aléatoire, il faut donc une grande force physique ou une puissance élevé pour

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

apprendre à le contrôler de façon efficace. Il existe à l'heure actuelle plusieurs maîtres tous hunters warriors, ils enseignent leur art à leurs élèves, des apprenties Hunters.
Niveau 1 Projection : Il jette son adversaire contre un mur avec son marteau.
Niveau 2 Le cercle de survie : il tourne autour de lui même avec le marteau pour dégager ce qu'il y a autour de lui.
Niveau 3 Le double coup du marteau : IL tape sur la tête avec le marteau puis revient par en bas avec le manche.
Niveau 4 Le disque : il envoit le marteau en le faisant tourner et en mettant en marche le propulseur (découpe tout sur son passage).
Niveau 5 Le balayage : IL fauche les jambes avec son marteau.
Niveau 6 Le disque infernal : Envoit deux marteaux

Scalpel

Appellé aussi art du bistourie. Il s'agit d'une petite arme on ne peut donc l'utiliser pour un duel mais elle est idéal pour un assassinat car les coupure sont franche précise et profondes pour peu que l'on sache s'en servir. Le premier maître du Bistourie fut le premier cyberdocteur de Kuzutetsu Rodorio, on raconte que son coup de main était tellement légendaire, qu'il est devenue hunter warrior et qu'il tuait tous les malfrats fichés qui fréquentaient son établissement pour se faire réparer. Aujourd'hui cet art et un peu en désuétude, hormis pour le dernier cyberdocteur Hunter warrior dont on ne connait pas le nom.
- Coupure au scapel : Niveau 1
- Début de l'opération : Il envoie de nombreux scalpels comme projectile (Niveau 2).
- Défibrillation : Il envoie un puissant coup de poing dans la poitrine de sa victime afin de lui endommager le coeur (Niveau 3).
- Opération terminé : Il donne un coup de genou dans l'estomac de son adversaire puis l'envoie en l'air pour lui sauter dessus et lui écraser la tête entre son coude et son genou au moment de l'atterrissage (Niveau 4).
- Vasectomie : il vous coupe avec ses scapels ... Ce que je pense. Niveau 5
- Sonde Anale : Il vous envoit pleins de scapels dans ... Le trou de balle Niveau 6

Techniques cyborg

La Maschine Klatsch

Technique basé sur la force de l'esprit et du Ki. Le corps n'est ni plus ni moins qu'une machine qui abrite l'esprit. Si l'espirt est fort alors le corps sera aussi dur que l'acier telle une armure. Cet état ne s'atteint que par la pratique quotidienne de la méditation. Ceux qui la pratique sont tous des cyborgs et possèdent tous des engrenages sur une partie de leur corps, il existe plusieurs maîtres en général.
Les adeptes sont redoutable de volonté leur esprit peut même à ce qu'il paraît survivre à leur corps mort lors d'un combat pour porter une dernière attaque mortelle à leur adversaire.
-Technique Suprême : Force de l'esprit et du Chi: La force de la volonté permet une attaque même en mauvaise posture surpuissante et inarrêtable
-technique ultime : La tranquillité du bouddha: Technique qui permet d'affronter plusieurs ennemis en même temps sans pour autant être en difficulté.
-Niveau 5 Libération du KI :Le Ki se déploie au delà de l'aura naturelle du personnage pouvant paralyser un personnage facilement impressionnable
-technique de Niveau 4 : Transpercement de l'ennemi : avec son poing il peut transpercer n'importe qui et n'importe quoi.
-technique de Niveau 3 : Le mur d'acier : le corps devient un armure indestructible les coups donnés s'ils ne touchent pas subissent les dégâts qu'ils devaient donner.
-Technique de Niveau 2 :Teki tenkai:le chi détruit les parties vitales de l'intérieur (préciser lesquelles).
-Technique de Niveau 1 :Tenki denki: Il entrevoit la prochaine attaque de l'adversaire.

Le Kung-fu du Renard/Hyène

Technique de Kung-fu basé à l'origine sur l'observation de deux animaux, la hyène et le renard. De là

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

découle de multiples mouvements d'esquive et d'attaque assez agile et très adapté pour divers sports. C'est ainsi qu'on le retrouve assez souvant dans le motorball. A noter aussi que les corps cybernétiques permettent des variantes à l'infinie des mouvements de bases et des techniques de niveau plus élevées, plus élaborées.
-Technique ultime Niveau 6: La morsure du renard : Cette technique permet d'utiliser la vitesse pour augmenter la force de frappe.
-Technique ultime Niveau 5: La morsure de la Hyène: Cette technique permet d'utiliser la vitesse pour augmenter la force de frappe.
-Technique niveau 4 : Le glapissement : cette technique permet d'envoyer une onde sonore qui détruit le système nerveux.
-Technique niveau 4 : Les neufs queues du renard Technique ultime qui permet au de concentrer son Chi et d'en faire une arme qui détruit toutes matières.
- Technique niveau 4 : Le Rire de la hyène: cette technique permet d'envoyer une onde sonore qui détruit le système nerveux.
-Technique niveau 4 : Les neufs queues du renard Technique ultime qui permet au de concentrer son Chi et d'en faire une arme qui détruit toutes matières.
-technique de Niveau 3 : technique d'évitement du renard : permet de prévoir et d'esquiver les coups de l'adversaire.
-technique de Niveau 3 : technique d'évitement du renard : permet de prévoir et d'esquiver les coups de l'adversaire.
-Techniques de combats de base (niveau 2) : Kotegaeshi torsion du poignet
-Techniques de combats de base (niveau 2) : Coup de pied du soleil technique d'évitement consistant à éviter un coup par une rondade arrière en lançant son pied pour toucher la tête de l'adversaire.
-Techniques de défenses de base (niveau 1) : Zioku zachi Coup de pied au niveau du coude pour réduire la puissance d'une attaque.
-Techniques de défenses de base (niveau 1) : Coup de queue du renard : technique d'évitement consistant à briser les côtes flottante de l'adversaire.

Robotic Offensive Tecnhics And Defensive Abilities

ROTADA Permet d'utiliser toutes les possibilités offertes par le corps Cybernétique autant pour robots que cyborgs
Elles permettent malgrès l'apparente lourdeur d'un corps cybernétique d'exploiter au maximum les ressources que celui-ci peut apporter il existe plusieurs techniques. Toutes très prisées notamment dans les rues de Kuzutetsu par les Hunters et certains voyoux. Le Rotada ne se pratique que sans armes à feux qui je le rappelle sont interdîtes sur Kuzutetsu.
Il fut inventé par Archibald Poigne de fer le célèbre Hunter qui tua 100 criminels en une seule nuit. Il enseigna sont art à ses camarades avant de disparaître mystérieusement.

->ROTADA v.1.o ou Technique offensive de base
Cette technique permet de porter des coups de base
->ROTADA v.2.d ou Technique défensive
Cette technique est basé sur les capacités d'intégration et de traitement des données de la CPU d'un androïde. La vitesse de réaction est beaucoup plus élevée que pour un cerveau humain et le robot peut aisément parer les attaques de bases.
->ROTADA v.3.o ou Technique à précision assistée
Cette technique permet de porter des coups de base assistés par l'IA et les capacités d'analyses de la CPU. Cette technique permet dans une mesure plus ou moins variable de porter des coups plus précis et plus difficilement parables.
ROTADA V.3.A Lance flamme
Il utilise ses réacteurs comme lance flamme pour noyer son adversaire d'un déluge de feu (Niveau 3)
->ROTADA v.4.d ou Technique d'esquive par l'assaut
Cette technique est utilisé pour parer les coups lents et/ou portés par des adversaires massifs. Le principe est de placer une attaque à la jonction que l'ennemi expose lorsqu'il attaque (épaule ou coude dans le cas d'un coup de poing...) Dans la pratique, cette attaque n'a comme effet que de dévier l'attaque mais face à un ennemi peu résistant, elle peut s'avérer plus destructrice.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

->ROTADA v.5.z La gestuelle du cyborg
Tout le monde pense qu'un cyborg est un être lent à cause de son corps encore une fois c'est une idée reçu. Les coup son porter sur des endroit précis d'un corps et très rapidement pour le rendre plus fragile.
->ROTADA v.6.o ou Technique de l'immobilité feinte Technique de maître
Cette attaque extrêmement dévastatrice s'apparente à la roulette russe pour un individu normal. Le principe est assez subtil et raffiné mais les effets le sont rarement... L'androïde reste stoïquement face à l'adversaire sans effectuer le moindre mouvement, dans une posture non-apparenté au combat. Le moment où ça se corse, c'est quand il faut frapper. La rapidité d'intégration et de traitement des données de la CPU de l'androïde y est pour beaucoup dans la réussite de cette attaque. A un instant donné bien précis, il faut placer un coup extrêmement précis et parfaitement minuté. Toute l'énergie motrice de l'androïde est basculé vers le membre qui portera le coup afin d'en amplifier la force.
Malheureusement, le décalage d'une nanoseconde peut suffire à expédier l'androïde à la casse de manière plus ou moins définitive

École Disque coupant

Appeller aussi technique de Tonatuih dieu du soleil Aztèque très en vogue dans certaines arènes de gladiateurs. Technique meurtrière visant à tuer à distance et du premier coup grâce à l'envoit d'un disque sur un adversaire, qui revient automatiquement tel un boomerang. Notez que le disque peut aussi être intégré à un bras et remplir une fonction comparable à un bras tronçonneuse, elle est alors appellée scie circulaire.
->ROTADA v.1.1 tech nv1 :mouvement en croix sur le thorax de l'adv.
->ROTADA v.1.2 tech nv1 :attaque de haut en bas à l'aide du disque coupant. Peut couper en deux l'adv.
->ROTADA v.2.b tech nv2 :tranche l'une des artères de l'adv. provaquand un saignement important.
->ROTADA v.2.c tech nv2 :contre attaque effectuer sur le membre utilisé par l'adv. pour attaqué afin de le lui trancher.
->ROTADA v.3.1 tech nv3 :feinte une attaque porté sur le visage de l'adv. pour ensuite lui trancher les jambes à la base des genoux.
->ROTADA v.4.0 tech nv4 :effectue une attaque horizontale sur le torse de l'adv. pour aussitôt effectuer un demi tour sur lui même et trancher l'adv. de haut en bas.
->ROTADA v.5.o tech nv5 :frappe le plexus de l'adv. avec le coude afin de le repoussé suffisamment lui tranché d'un axe descendant les bras à la base des épaules puis aussitôt d'un mouvement montant et verticale la tête.
->ROTADA v.6.a tech nv6 : Le disque découpe entièrement le corps.

École Bras à combustion

Le bras à combustion fait tout fondre à son contact grâce à un système de chaleur radiante inclus dans le bras du coup la température augmente très vite et très fort suffisament pour être dévastatrice mais pas assez pour faire fondre le métal du bras.
En général ceux qui pratique le maniement de ce bras peut tuer sans toucher rien qu'avec le souffle d'air chaud produit par le bras.
->ROTADA v.1.3 tech nv1 : nenshou aigansuru : coup porté à l'aide du bras à combustion droit activé sur le genou gauche de l'adv. le faisant chuter par la même occasion.
->ROTADA v.1.4 tech nv1 : Nenshou otosu : Tente un balayage avec le bras droit afin de brûler les tendon d'Achille de l'adv.
->ROTADA v.1.6 tech nv1 : nenshou aigansuru : coup porté à l'aide du bras à combustion droit activé sur le genou gauche de l'adv. le faisant chuter par la même occasion.
->ROTADA v.2.e tech nv2 : Nenshou fukubu slash : attaque simultané avec les deux bras à combustion porté sur l'abdomen de l'adv. lui causant de grave brûlure au poumon
->ROTADA v.2.j tech nv2 : Nenshou fukubu slash : attaque simultané avec les deux bras à combustion porté sur l'abdomen de l'adv. lui causant de grave brûlure au poumon (p-3 pv à chaque tour).
->ROTADA v.3.3 tech nv3 : Nenshou dakishimeru : Attaque consistant à passé derrière l'adv. et de lui emprisonné le corps à l'aide des bras à combustion et de les

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

actionnés fin de les lui trancher.
->ROTADA v.4.e tech nv4 : Nenshou shibutsura : Déviation de l'attaque adverse à l'aide d'un des bras à combustion suivi d'une attaque au visage avec l'autre bras à combustion actionné. Rend aveugle l'adv. et peut le rendre fou.
->ROTADA v.5.2 tech nv5 : Nenshou ippatsu ultima : les deux bras à combustion actionnés le PJ feinte un coup au corps afin de faire baisser la garde de l'adv. et l'attrape au cou. Si force égale à 18 sectionne la tête sinon occasionne de grave dégât
->ROTADA v.6.2 tech nv6 : Le bras fait automatiquement fondre ce qu'il touche.

Ecole Main pique

La main pique possède un fort pouvoir perforant très rapide puisque la pique est comparable à un marteau piqueur, ce qui empêche toutes attaques de front comme ce type de guerrier. L'art vise surtout à toucher certains points précis d'un corps pour handicaper un adversaire.
->ROTADA v.1.7 tech nv1 :attaque porté sur l'une des jambe de l'adv. afin de la lui transpercer
->ROTADA v.1.8 tech nv1 :attaque porté sur l'un des poing de l'adv. afin de le lui transpercer
->ROTADA v.2.f tech nv2 :telle une guêpe le PJ tourne atours de l'adv. avec rapidité feinte un coup montant pour frappé le foie afin de le lui transpercer.
->ROTADA v.3.4 tech nv3 :contre attaque fulgurante à l'aide d'un crochet porté sur les genoux de l'adv. les transperçant simultanément.
->ROTADA v.4.c tech nv4 : attaque frontale imparable. Le PJ attaque l'adv. au thorax avec une vitesse atteignant mach 1 pour lui Transpercer la colonne vertébral
->ROTADA v.5.3 tech nv5 :utilisant sa volonté de fer, le PJ parvient à atteindre la vitesse mach 2 pour frappé l'adv. d'un nombre important de coup à l'aide de sa pique.
->ROTADA v.6.4 hachi kyuugaki (technique pour main pique)

École Bras tronçonneuse

Art tounrant autour des ajouts coupants de type tonçonneuse comme un corps tronçonneuse ou un bras tronçonneuse. L'art vise essentiellement à tuer en découper ses victimes ce qui rend le découpage d'autant plus précis et rapide grâce à l'action de tronçonneuse.
->ROTADA v.1.9 tech nv1 :frappe l'adv. avec le devant de la tronçonneuse afin de le transpercer
->ROTADA v.1.91 tech nv1 :d'un mouvement vertical et montant le PJ tente de découper l'adv. en deux
->ROTADA v.2.h tech nv2 :tranche l'une des artères fémorale afin de créer une hémorragie externe importante.
->ROTADA v.2.i tech nv2 :balaye le sol d'un mouvement circulaire à l'aide de son bras tronçonneuse pour trancher les pieds de l'adv.
->ROTADA v.3.5 tech nv3 :esquive l'attaque de l'adv. en s'accroupissant puis utilise l'impulsion de ces jambes pour effectuer une attaque rapide perpendiculaire montante
->ROTADA v.4.a tech nv4 :multiple coupure sur le corps de l'adv.
->ROTADA v.5.5 tech nv5 :le PJ bloque l'adv. avec son bras basique et lui découpe la boite cranième d'un mouvement horizontale. (mort instantanée)
->ROTADA v.6.atech nv6:le PJ Découpe son adversaire entièrement.

École des Vrilles

L'art le plus brutal et le plus sauvage. Il consiste à perforer un adversaire avec des pointes tournantes. Les techniques sont connues pour leur rapidité car l'arme étant assez génante à manier mieux vaut tuer du premier coup.
ROTADA 1.92 : La taupe
Technique de défense qui permet de s'enfouir dans le sol afin d'échapper à une attaque ennemis et de jaillir du sol pour le surprendre ou d'aller à un autre point. (Niveau 1)
ROTADA 2.1 Pointe abyssale
Utilise une de ses vrille qui compose son corps comme projectiles sur des cibles bien définie (Niveau 2)
ROTADA 3.a Hedgehog technique
Le PJ se jète sur vous et fait tourner toutes ses pointes.
ROTADA 4.001 Boulet destructeur

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Il fonce sur son adversaire comme un projectile enflammer en utilisant ses vrille à fond et ses réacteurs lance flamme (Niveau 4)
ROTADA 5.B Hedgehog Fast
Le PJ se jète sur vous et fait tourner toutes ses pointes très vite.
ROTADA 6.B Hedgehog Fast&Furious
Le PJ se jète sur vous et fait tourner toutes ses pointes encore plus vite.

RailMan

Un railman est un ouvrier travaillant soit dans les usines soit dans l'espace pour déplacer du matériel sur un rail posé à terre. Elle est née du ras le bol de certains voleurs qui profitaient de leur apparente lenteur pour piller leur cargaison et les tuer. Il utilise ainsi à la perfection les outils qui sont à leur disposition qui à première vue peuvent ne pas faire penser à une arme mais qui au final sont très destructrice.
ROTADA 1.A Rail figth : Simple coup de rail.
ROTADA 2.2- Projectile catapulte : envoie une pierre ou un projectile quelconque d'un kilo a la vitesse d'une balle de fusil (Niveau 2)
ROTADA 3.b- Punch catapulte : Utilise son Rail-Arms pour un coup de poing supersonique (Niveau 3)
ROTADA 4.c- Marteau pilon : C'est une variante de la prise de catch mais en utilisant ses deux bras Rail-Arms on enfonce carrément son adversaire dans le sol (Niveau 4)
ROTADA 5.d- Mass driver : Il saisit sont adversaire et utilise son Rail-Arms a pleine puissance pour expédier son adversaire contre un obstacle mais à vitesse supersonique (Niveau 5)
ROTADA 6.e-Mas Driver supérior : même chose mais plus vite.

Techniques Ninja

Technique Mashira (Tous)

Mashira Ancien terme signifiant "singe". La technique se base sur des mouvement agiles tel un singe permettant de déstabiliser un adversaire normal et de le frapper en plusieurs points de son corps en un temps records soit quelques secondes.
-Technique ultime de Maître Anubis : Le brise nuque : on saisit la tête de l'adversaire avec ses jambes et on tourne très fort d'un côté pour les briser la nuque.
-Niveau 5 -Le palmier technique de protection : consiste à bondir pour ce mettre hors de danger.
-Niveau 4 La résurrection du ninja :Le personnage attache un fil nylon très résistant à son arme après avoir au préalable fixé un biper.Il la lance alors sur son ennemi, s'il l'esquive il entend le biper et se retourne ; le personnage s'enfouit alors sous terre. Son adversaire le cherche, le personnage tire alors sur le fil afin de renvoyer l'arme sur l'adversaire puis de la récupérer pour enchaîner le dernier coup .
-Niveau 3 Le Tourbillon d'acier :Le personnage Fait tourné son épée(sa hache ou autre arme blanche de plus de 1mètre…) latéralement un coup à droite un coup à gauche en avançant vers lui. Il vise la tête mais il touche le plus souvent les bras.
-Niveau 3 -Le poing du singe technique vicieuse : elle consiste à faire croire à une attaque factice alors qu'on attaque autre part.
-Le bond du singe technique de combat : déplacement rapide et silencieux qui peut emporter ses adversaires sur sa lancée.
-Techniques de combats de base (niveau 2) : Le tourbillon infernal consiste à faire tourner ses bras et ses jambes télescopiques pour former un mur infranchissable découpant tous ceux qui s'en approche.
-Niveau 1 L'asphyxie du mendiant :Coup du tranchants des mains de chaque côtés de la gorge en même temps afin de coupé l'axé du sang au cerveau (marche aussi sur les cyborg).Souvent précédé par un uppercut ou un coup dans le ventre.
-Techniques de défenses de base (niveau 1) : Les portes de L'enfer , avec la paume de sa main il envoie une impulsion qui détruit tout à l'intérieur.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Panzer Kunst école Kammer Gruppe (Cyborgs marsiens)

Organisation secrète détaché du panzer pour faire des actions criminelle et de terrorisme. Ils utilisent toutes les possibilités d'un corps cybénétique pour faire leurs techniques.
technique de Niveau 1 : Heruzer Fantôme : vous pensez voir le poing mais en réalité il vous attaque derrière.
Technique Niveau 1 : Khulbom bekunst : grâce à des minies bombes sur les doigts un adversaire peut être neutralisé.
technique de Niveau 2 : Geheimnis Blood deux coup de poing en un qui frappe votre entrejambe
technique de Niveau 3 : Heruzer double blood Coup dans les reins suivit d'un Heruzer Fantôme.
technique de Niveau 3 : Elablood défense avant le genou monté touchant les parties
technique de Niveau 4 : Kyokucho death kiri vous frapper rapidement un adversaire avant qu'il ait eu le temps de vous voir
technique de Niveau 5 : Isho Riki Death Vous frappez votre adversaire par deux fois avant qu'il ne vous voit
Technique niveau 6 : Isho Riki Blood Death : Vous frappez votre adversaire par 3 fois avant qu'il ne vous voit.

Karaté spatial Hybride (Cyborgs)

Karaté Spatial Hybride est tiré de diverses écoles de Karaté aux caractéristiques diverses comme celui du Kotengu.

Technique Kotengu (Cyborgs)

Techniques Ninja basé sur des techniques très aérienne avec des bo (baton) et des jo (permettant d'attaquer un adversaire dans des angles morts tel un rapace. Ennemis de l'école Mashira, elle est l'une des écoles importante de ninjutsu ayant survécû à l'ancien monde. De son vrai nom le Tsubaki Kotengu-ryu Bojutsu a été créé à la fin du 16ème siècle par Tsubaki Kotengu. Tsubaki Kotengu étant un pseudonyme, personne ne connaît la véritable identité de son fondateur…
Le Tsubaki Kotengu-ryu enseigne l'utilisation du bo ou jo contre le sabre.
-Niveau 6 1440°slash : Le personnage court vers son adversaire puis il plante de quelque centimètres son épée dans le sol. Tel un sauteur à la perche il s'élance dans les air(entre 3 et 20 mètres).A ce moment il fait 4tour sur lui même en passant au dessus de son ennemis tout en tendent les bras afin lui infliger des blessures.
-Technique ultime : Le saut de la mort: La personne s'envole et tourne autour d'elle même pour réattérir sur l'adversaire et le pulvériser.
-Technique niveau 4 : Vent infernal : la personne va tellement rapidement que lorsqu'il donne un coup le membre est sectionné.
-Niv 3 Tsumuji Gama: technique utilisé avec des semelles spéciales en forme de serres (ou un élément cybernétique en forme de serres)
-Technique niveau 3 : Invisibilité : Capacité à ce fondre dans le décors (technique défensive permettant une contre attaque).
-Niv 2 Les crochets de l'ombre: technique utilisé avec des semelles spéciales en forme de serres (ou un élément cybernétique en forme de serres)
-Niveau 2 La Prise du démon : Personnage se tient de profil à son adversaire puis il lui attrape la nuque les cheveux ou le moindre interstices de la main opposée à son adversaire. Il ramène sa tête vers son tronc puis il lui assène un puissant coup de coude dans la nuque et symétriquement un coup de genou sur la gorge. Cette technique peut brisai la colonne vertébral mais ne marche ni sur les géants ni sur les rampants.
-Techniques de combats de base (niveau 2) : Kotengu Zekaï : pression sur les tempes pour manipuler quelqu'un.
-Niv 1 L'ergôt du Kotengu: technique utilisé avec des semelles spéciales en forme de serres (ou un élément cybernétique en forme de serres)
-Niveau 1 La feinte de l'apache :Le personnage court vers l'adversaire et afin d'esquivait une technique plonge sur l'épaule opposé au bras tenant l'arme du "crime".Puis il tente de trancher son ennemi le corps perpendiculaire à l'arme.
-Techniques de défenses de base (niveau 1) : Kotengu renkai Mouvement de jambes écrasant déviant les attaques

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

et écrasant les épaules.

Corps serpent (cyborg)

Technique utilisé à l'aide d'un corps serpent, un corps cybernétique longiligne autant par le corps que par les membres, et aussi très fin. Il est assez dur de toucher un tel adversaire et ses coups sont en général très pécis et perforant grâce à l'utilisation de la pointe des mains ou des pieds ou alors à des dents. Il peut aussi s'enrouler autour d'un adversaire pour l'étouffer.
Notez qu'une assistance grâce à un module de combat peut même augmenter la performance déja grande d'un tel corps.
Techniques :
Morsure avec enchaînement pointe pied et doigts Niveau 6
Pointe du pied sur la gorge : niveau 5
Pointe des doigts sur la gorge : Niveau 4
Pointe des doigts sur le thorax : Niveau 3
Pointe du pied sur le thorax : Niveau 2
Morsure : Niveau 1

"le Chojuji" (Tous).

Technique d'assassin ninja basée sur la manipulation de fils aussi fin que des cheveux mais coupant comme un fil à beurre. Cette technique nécessite de la discretion et l'effet de surprise pour être efficace. Il existe diverse façon d'utiliser ses fils toutes sont très redoutables, encore plus depuis la création du fil monomoléculaire.
Niveau 6 : Trou noir apocalypse: le tourbillon détruit tout
Niveau 5 : Le trou noir il fait tourner le fil de façon à former un tourbillon .
Niveau 4 : La croix du sud : Mouvement en forme de croix
Niveau 3 : Le cercle de vérité Il fait tournoyer le fil autour de lui
Niveau 2 : Chojuji Toe : Mouvement latéral du fil
Niveau 1 : Chojuji ha Mouvement de face du fil sectionnant tout ce qui se trouve devant

Techniques de griffes (Tous)

Technique shojuji servant lorsque l'on est armée de griffe. L'arme sert essentiellement pour une attaque surprise dans le dos car les griffes sont généralements cachés. Souvant aussi utilisé par des assassins chevronnés.
Lvl 1 :
Grande griffe : Un grand coup de griffe en diagonale, qui frappe d'une épaule jusqu'au genou opposé.
Croix de défense : Croiser ses griffes devant soi pour bloquer une attaque.
Lvl 2 :
Croix du Nord : un double coup de griffes simultanés en diagonale des deux mains, taillant l'ennemi du visage à l'entrejambe, et lui ouvrant le cou.
Griffe mentale : une projection de chi par coup de griffe.
Lvl 3 :
Tourbillon de griffes : Le personnage tourne sur lui même en donnant des coups de griffe partout, lacérant tout les adversaires proches de lui.
Griffe du tigre : D'une frappe puissante en ciseau faite avec les deux mains, le PJ imite la gueule d'un tigre pour trancher un membre.
Lvl 4 :
Frappe de la panthère : D'un coup puissant et sans élan, le PJ transperce le corps de l'ennemi, même s'il est collé a lui.
Lvl 5 :
Frappe du décapsuleur : Deux grands coups de griffes dans le cou de l'ennemi pour lui endommager gravement la gorge, ou le décapiter (si force > 18)
Lvl 6 :
Tornade du chat : Le PJ accélère jusqu'à en devenir presque invisible, et saute d'ennemi en ennemi pour tous les frapper a la gorge ou au visage. S'il n'y qu'un ennemi, il subit des frappes venant de tout les cotés.

Technique Ninja avec des billes (Tous)

Technique shojuji servant lorsque l'on a des billes et un moyen de propulsion cybernétiqu, mutant ou manuel. L'arme sert essentiellement pour une attaque surprise dans le dos ou de loin comme un sniper. Souvant aussi utilisé par des assassins chevronnés.
->Bullet 1tech nv1 :utilise ces bille afin de faire chuter l'adv. (immobilise l'adv. pendant 1 tour)

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

->Bullet 2 tech nv1 :tire sur l'une des articulations de l'adv. afin de le lui briser.
->Bullet 3tech nv2 :faisant monté sa concentration à son paroxysme le PJ parvient à éviter des attaque allant à plus de 300 km/h.
->Bullet 4 tech nv2 :démonte l'un des membres que l'adv. se sert pour attaquer.
->Bullet 5tech nv2 :se sert de son chi pour prévoir toute attaque adverse pendant 1 tour.
->Bullet 6tech nv3 : tire porté sur e système de survie de l'adv. (coeur peut tuer)
->Bullet 7 tech nv4 :tire porté à courte distance sur les yeux de l'adv. (aveugle l'adv.)
->Bullet 8tech nv5 :tire porté sur la boite craniène de l'adv. (mort instantanée)

La mutation des phases combats

Ceci n'est pas une école mais une réalité pour personnaliser des techniques de combat il n'est pas rare de voir un des ninjas dévellopper afin de combler en partie leur handicap face à un mutant ou un cyborg.
Ceci dit la cybernétisation ne concerne qu'une faible partie et sur des matières souples permettant au ninja des mouvements amples malgrès la technologie.

L'art explosif

En mangeant de l'argile pas les bouches dans ses mains, on est capable de transformer l'argile en un puissant explosif. Pendant que les bouches mastiquent et digère l'argile, et on combine son Ki. Transformant ainsi l'argile en argile explosif. On peut également faire prendre forme à ses créations selon son désir.

Technique de niveau 1 :
L'Araignée C1 (Dégats) : On mange de l'argile par la paume des mains et le combine à son Ki en le modelant sous la forme d'une petit araignée de couleur blanche. Celle si peut grimper sur des surfaces verticale et explose lorsqu'on le lui ordonne.
Le colibri C1 (Dégats) : On fait prendre la forme d'un colibri à son argile de couleur blanc combiner à son Ki et il l'envoit en volant vers son ennemis. Il explose quand on le décide.
Le Mille Patte C1 (Dégats) : On fait prendre la forme d'un Mille Patte de couleur blanc à son argile, celui si est capable de se déplacer sous terre en creusant des galeries souterraines pour attaquer l'ennemi par surprise. Elle explose quand on l'ordonne.
Pansement d'Argile (Régéneratrice) : On malaxe son argile et on l'applique sur ses plaies pour stopper les saignements. Grace au Ki contenu dans l'argile celui si fusionne avec sa plaie pour la refermer. Il ne peut pas soigner des membres cassés ou des dégats interne mais seulement stopper les saignements externes en se servant de son argille comme pansement.
Technique de niveau 2 :
Cracha d'argile (Défense) : On malaxe son argile et on le recracha pour qu'il forme une boule d'argile autour de son propriétaire et ainsi le protéger.
Technique de niveau 3 :
Le tigre (Dégats) : On fait prendre la forme d'un tigre de couleur blanc à son argile, celui si est capable de se déplacer pour attaquer l'ennemis par surprise. Il explose quand on l'ordonne.
Technique de niveau 4 :
Cracha d'argile II(Défense) : On malaxe son argile et on le recracha pour qu'il forme une boule d'argile autour de son propriétaire et ainsi le protéger.
Technique de niveau 5 :
T-Rex (Dégats) : On fait prendre la forme d'un T-Rex de couleur blanc à son argile, celui si est capable de se déplacer pour attaquer l'ennemis par surprise. Il explose quand on l'ordonne.
Technique de niveau 6 :
L'alias (Dégats) : On fait prendre la forme de votre corps de couleur blanc à son argile, celui si est capable de se déplacer comme vous, pour attaquer l'ennemis par surprise. Il explose quand on l'ordonne.

Doopelganger

Technique visant à prendre la forme physique d'autres personnes.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

1-Technique Caméléon : Vous vous dissimulez dans le décor.
2-Technique Caméléon avancée : Vous pouvez vous fondre dans le décor en devenant le décor et ressortir dans l'endroit voulue.
3-Reproduction d'un corps : Vous pouvez reproduire le corps d'un de vos adversaires .
4-Reproduction d'une voix : Vous pouvez reproduire la voix d'un de vos adversaires.
5-Maîtrise des ombres : Vous pouvez manipuler les ombres pour éviter qu'on vous retrouve.
6-Maîtrise des ombres améliorées : Vous pouvez manipuler les ombres pour engloutir votre adversaire avec.

Pouvoir des yeux

Pouvoir maître dans le Ninjtsu Mutant subjugant l'adversaire de la même façon que le mesmérisme mais en plus puissant.
1-Yeux de la domination : vous ne pouvez plus bouger s'il porte le regard sur vous.
2-Yeux stoppant le Mutation : Lorsqu'il porte les yeux sur un mutant celui ci ne peut plus utiliser les pouvoirs de sa mutation.
3-Yeux de la pression : la simple vue du PJ peut vous projeter.
4-Yeux de la pression Amélioré : La simple vue du Pj peut vous écraser sur le sol.
5-Yeux de la domination amélioré : vos adversaires ne peuvent plus bouger et s'automutilent sur votre regard.
6-Yeux stoppant la mutation améliorée: La mutation d'un mutant est stoppée et son corps se comporte comme s'il était touché par un antimutagène tant que le PJ a les yeux ouvert

Yokozuna Technik ou corps Baudruche

Technique Basé sur un corps obèse fonctionnant sur le même principe qu'un baudruche ou un ballon.
- Coup de pied vicieux (Niveau 1)
- Le harite : Grosse baffe sumo (Niveau 2 +1d8)
- Le multi harite : Enchaînements de grosses baffes (Niveau 3 +2d4)
- Prise sumo : Saisit un membre de son adversaire (bras ou jambe) et le catapulte brutalement sur le premier obstacle rencontrer (Niveau 4 + 2d8)
- Poing américain plus force de mutant égal (niveau 5)
-Armure naturelle : Votre corps absorbe les coup qu'on vous envoie.

Peau empoisonné

Peau filtrant et diffusant les poisons de façon silencieuses.
Niv1 Filtre épidermique : le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant : le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.
Niv2 Filtre épidermique II: le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant II: le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.
Niv3 Filtre épidermique III: le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant III: le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.
Niv4 Filtre épidermique IV: le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant IV: le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.
Niv5 Filtre épidermique V: le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant V: le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.
Niv6 Filtre épidermique VI: le sujet est habitué aux poisons, son corps sait comment les gérer et peut s'y immuniser pendant trois tours.
Filtre Odorant VI: le sujet diffuse une odeur dégageant un puissant poison.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Techniques religieuses

Technique Du doigt sacré de Bouddha.

Technique mentale uniquement utilisé par les moines pratiquant les plus fortes acèses. Leur esprit devient tellement fort, qu'ils peuvent mieux l'exploiter, il n'est pas rare qu'ils soient d'excellent TéléKinésistes ou télépathe, certains des meilleurs peuvent même créer des illusions qui laissent des blessures sur les corps malgrès que ce ne soit que des illusions.
Cependant cette technique ne possède aucunes techniques mortelles.
Ces techniques s'aprennent en général sans maîtres par le travail de volonté des acèses.
Niveau 1 : Le jugement des démons : technique défensive mentale consistant à faire croire à des illusions.
Niveau 2 : Protection divine : Bouclier mental
Niveau 3 : La main de Bouddha : Mouvement de la main avec le chi , déplaçant l'air.
Niveau 4 : La capitulation sans rédemption : Par pression des points vitaux ablation des 5 sens.
Niveau 5 : Le doigt de bouddha : transpercer un adversaire avec un doigt.
Niveau 6 : Le doigt de bouddha Dorée : Déchirer un adversaire avec un doigt

Prêtre destructeur

Les prêtres destructeurs sont des fanatiques religieux qui parcourent le système solaire allant jusqu'à tuer ceux qui ne partagent pas leur foie ou qui s'en éloignent trop fortement. Ce sont donc des criminels recherchés, n'échappant aux chasseurs de primes que par la puissance du réseaux de leur religion.
- Qui aime bien châtie bien! : Le Prêtre donne un coup de crosse sur la tête. (Niveau 1)
- Le pardon dans l'expiation! : Le prêtre donne un coup de genou dans les parties puis assène une volée de coup de crosse dans le dos. (Niveau 2)
- Pardon par le supplice! : Le prêtre par les lames de son chapeau vous sectionne les tendons des muscles. (Niveau 3)
- Exorcisme! : Le prêtre enduit sa crosse d'un puissant mutagène dans le seul but de vous tuer même si vous n'êtes pas mutant votre corps peut se désagréger. (Niveau 4)
- Justice équitable! : Avec les lames de son chapeau il vous coupe ce qui est à l'origine de votre faute. (Niveau 5)
- Apocalypse! : S'il voit en vous un ennemi de la vertu il peut être amené à utiliser cette technique , qui consiste à faire une toupie avec son corps donnant une série de coups avec la crosse et les lames. (Niveau 6).

Taï Chi Chuan

Le Taï Chi Chuan est un art martial exprimant le taoïsme en mouvement: il serait dû à un moine taoïste du 14ème siècle, Chang San-feng. La sagesse du tao se communique par des mouvements fluides des pieds et des mains, avec grâce et équilibre. Le yin et le yang sont toujours présents: la gauche est suivie par la droite, un mouvement vers le bas est suivi d'un mouvement vers le haut.

Techniques d'artistes de rue

Artiste de rue

Ces techniques sont exclusivement réservées aux Saltimbanques et font beaucoup appel à la volonté. La compétence associé à une représentation et une technique permet plus d'efficacité et surtout plus de gains en crédits (encore faut il que les gens vous écoutent ou vous voient à ce moment là). Mais contrairement aux autres ces techniques peuvent aussi servir en cas de conflit.

Niveau 1
Fascination
Le saltimbanque peut fasciner une ou plusieurs créatures

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

grâce à son art. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention . Le Saltimbanque doit lui aussi voir sa cible.
Inspiration vaillante
Un Saltimbanque peut utiliser son art musical pour susciter la bravoure chez ses auditeurs.
Niveau 2
Inspiration talentueuse
Un Saltimbanque peut utiliser son art pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du Saltimbanque doit le voir, l'entendre . Le Saltimbanque doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le Saltimbanque peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc.…
Suggestion
Un Saltimbanque peut faire une Suggestion à une créature qu'il vient de fasciner. L'utilisation de Suggestion ne rompt pas la concentration du Saltimbanque sur sa fascination . La Suggestion affecte une seule créature.
Niveau 3
Inspiration héroïque
Un Saltimbanque peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez ses auditeurs
Berceuse
Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes.
Amplification
Le son dans le zone du joueur est amplifiée et inflige dans la salle.
Niveau 4
Ventriloquie
Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît.
Apaisement des émotions
Calme les créatures agitées. donc évite le combat
Niveau 5
Danse irrésistible
Le sujet se sent pris d'une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre.
Niveau 6
Inspiration intrépide
Un Saltimbanque peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer d'autres personnes que lui.

The Puppet Master Technik

Condition pour apprendre ses techniques : être artiste ou saltimbanque, elle consiste à utiliser des marionettes comme arme.
Techniques :
- Manipulation mineur : Permet de manipuler un pantin de petite taille pouvant servir d'assassin ou d'espion pouvant infliger 1D4 de dégâts. (niveau 1)
- Multi Manipulation mineur : Permet de contrôler plusieurs pantins de petite taille.(niveau 2)
- Manipulation majeure : Permet de manipuler une marionnette de taille humaine pouvant servir d'assassin ou d'espion pouvant infliger 1D8 de dégâts et est même capable d'utiliser des armes blanche ou à feu. (niveau 3).
- Manipulation du diable : Permet de contrôler un grand nombre de marionnettes de taille humaine. (niveau 4)
- Ultime manipulation : Permet de contrôler marionnette de taille géante de 3 mètres pouvant infliger 2D8 de dégâts
-Gigant manipulation : permet de contrôler une marionnette de près de 10 mètres de haut 2d20 pv .

Couteaux de jet

Couramment utiliser par les voleurs et les saltimbanques pour agir dans l'ombre la technique consiste à lancer un couteau dans un endroit très précis du corps pour tuer sans être vue ou faire tomber en symcôpe un adversaire.
Les bases utilisés sont celle de l'art du tir à l'arc.
-Jet au hasard : lance son couteau au hasard (niveau 1).
- 1 Coup au but : Lance son couteau sur le point faible de son adversaire (Niveau 2)
- 2 Coups au but : Envois 2 couteaux en un tir sur les points faibles de son adversaire (Niveau 3)
- 3 Coups au but : Envois 3 couteaux en un tir sur les points

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

faibles de son adversaire (Niveau 4)
- La pluie d'acier : Envois 10 couteaux en un tir sur son adversaire (Niveau 5)
-Torrent d'acier : Envois plus de 10 couteaux en un tir(niveau6)

Les techniques mutantes

La technique Yasha (Artak) ou l'art de la lame vivante.

Yasha est un katana Organique intégrée au corps d'artak lors de l'une de ses aventures, c'est une sorte de parasite qui pour survivre doit se nourrir du sang des autres , le cas échéant s'il n'a pas de sang il se nourrit directement du sang de son propriétaire , mais pour éviter de l'affaiblir il vaut mieux tuer quelqu'un d'autre. On ne sait pas d'où lui vient sa conscience. Le katana est dans le bras lorsqu'il n'y a aucun danger il sort par la paume de la main lorsqu'il en a besoin , les deux être semblent reliés entre eux dans leur émotions et leur esprit.

Niveau 1 :
Sosoban : soin conférées lors d'un coup critique qui permet à la personne de ne pas mourir des suites de ses blessures absorbe trois dégâts d'un coup critique.
Niot : Le katana inflige une brûlure à chaque coup car il absorbe en fait votre sang. (+1 dégât en plus)
Suu chi : Quand la lame transperce sa victime elle boit son sang rendant les PV perdus par la victime à l'hôte.
Doku : La lame crée un poison (paralysant, diminuant, alucilogene, handicapant je te laisse choisir l'effet).
Niveau 2 :
Ati: quand le katana est sortie tu gagnes +2 en constitution .
Yasha hifu : La substance vert qui d'habitude soigne l'hôte se solidifie pour se transformer en une seconde peau plus solide qui absorbe une partie des dégâts.
Doku : La lame crée un poison qui peut être mortel.
Yasha No Tate (Absorption) : Yasha prend la forme d'un bouclier d'os.
Niveau 3 :
Ragnarok : envois une traîné de flamme à chaque coups de lames.
Sakushoo : C'est une technique de camouflage avancer. Elle permet de fusionner avec le lieu dans lequel on se trouve pour se deplacer de maniére furtive dans les murs, plancher ou plafond.
Kumo Mahi : Ma peau dégage du Chlorophorme qui paralyse mes adversaire au corps à corps.
Niveau 4 :
Éclosion : le coup en plus des dégâts infecte à la peste cyborg.
Hahebi: La Lame devient souple et s'allonge pouvant être manié comme un fouet ou une corde incassable. Elle ne perd cependant pas son tranchant.
Niveau 5 :
Yasha no Mai: Le sabre prend le contrôle de ton esprit et tue toutes les personnes aux alentours (enfin si les dégâts la tuent lol sinon c'est râpé lol). les mouvement sont très rapide donc imperceptibles à l'oeil et très coupant
Zanpento : La lame grossi de manier disproportionner selon la pense de l'ôte. Aucun matériau terrestre ne peut lui résister même pas une lame de Damas. Elle reste léger et maniable malgré ça taille.
Niveau 6 :
Mokushi no Mai : Le sabre en plus d'infliger les dégâts absorbe vos PV perdus
Gokeyriu (Bonus absortion dégat) : La nouvelle forme d'Artak lui permet de rassemble tout sa puissance et son Ki sur son armure. Une sorte d'aura noire maléfique l'enveloppe donnant l'impression qu'il fume. Et ainsi l'armure devient capable d'absorber les plus violentes attaques.

Corps électrique

Peau pouvant provoquer de forte décharges électriques.
1- Par contact avec une surface, elle décharge une partie de l'électricité qui la frappe.
1- Peut créer des décharges électriques depuis n'importe quel endroit de son corps

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

1- peut canaliser sa bioélectricité dans des arme conductrice afin d'en augmenter les dégâts.
2- concentre une forte décharge électrique pour d'un touché engourdir un membre d'un être humain ou parasité et donc engourdir le membre cybernétique d'un cyborg ou androïde.
2- améliore la vitesse de transmission des « donnée » dans le corps pour acquérir des réflexes fulgurants.
3- ionise l'air autour de moi pour y faire crépiter l'électricité. (En gros fait des dégât tout autour de moi)
3- crée une énorme décharge électrique qui neutralise temporairement humain comme cyborg. (Humain assommé et cyborg ou androïde sujet a l'effet électromagnétique.)
4-Aura électrique : Vous formez autour de vous une aura électrique qui peut provoquer une coupure de courrant autour de vous ou tout simple griller un type
5-Epée Éclair : avec le tranchant de vos mains vous envoyez des décharges électriques sur vos adversaires
6-Zeus Furious : Vous vous concentrez pour faire exploser votre énergie interne, elle peut provoquer d'énormes dégâts.

Vampirisme

Voir définition sur la page de l'outland partie mutants et mutations.
- Affaiblissement : Le contact du PJ affaiblis son adversaire (niveau 1)
- Coup de griffes (niveau 1)
1-Vampire-Suceur de sang
Vous pouvez sucer le sang de vos adversaires pour reprendre vos PV perdues
- Mangeur d'âme : Le contact du pj affaiblis son adversaire et nourrit le PJ autrement dit ce que perd son adversaire en point de vie le PJ en gagne. (niveau 2)
2-Vampire-Guerison rapide
- Vol de vie : Le contact du PJ affaiblis son adversaire et nourrit le PJ autrement dit ce que perd son adversaire en point de vie le PJ en gagne. (niveau 2)
- Infection : Le contact du pj non seulement affaiblis mais envoie également un virus a son adversaire comme la peste cyborg par exemple. (niveau 3).
3-Vampire-Régénération
Votre corps se régénère avec le temps même les membres perdues , sauf si votre tête est coupés ou que votre cerveau est mort.
- Arrache membre (niveau 3).
4-Vampire-Rapidité
Vous pouvez vous déplacer plus vite que la normale. Vous vous déplacez deux fois plus vite vous pouvez donc porter deux attaques dans un tour.
- Arrache coeur (niveau 4).
- Pourriture : Le contact du pj fait pourrir vivant son adversaire (niveau 4).
- Poussière : Le contact du pj réduis en poussière sa victime (niveau 5).
Vous guérissez rapidement de vos blessures du moment quelles ne vous ont pas tué.
- Tranche tête (niveau 5).
5-Vampire-Sens Accrues
Vos sens et votre capacités à percevoir sont accrues. Vous percevez une action même si vous ne la voyez pas.
6-Le don du diable : vous pourrez finir votre mutation par une mutation de votre choix et seulement une, représentant le plus possible la psychologie de votre personnage.
Liste des techniques Niveau 6 Vampire
Vampire-Corps d'écaille
Votre corps possède une armure d'écaille possédant la faculté de repousser n'importe quelle attaque pendant la durée du combat.
Le visage de la peur
C'est une technique psy qui consiste à faire mourir de peur sa victime surtout il ne faut jamais regarder le visage du PJ quand il le montre.
Corps de sangsue

Votre corps absorbe tout le sang de votre adversaire dès que vous le touchez.

4 Bras

Technique utilisé par un mutant possédant 4 bras.
- Punition à coup de fouet (niveau 1)
Coup d'estoc avec une arme (niveau 2)
Echainement à deux armes (niveau 3)
Echainement à quatre armes (niveau 4)

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Multitude de coups (Niveau 5)
Nuée de coups (niveau 6)

Activité cérébrale booster

Technique utilisant une forte capacité cérébrale.
-Niveau 1 : Élaboration d'un piège ingénieux.
-Niveau 2 : Partie de cache cache mental : technique défensive visant à effacer sa présence de devant son adversaire.
-Niveau 3 : Voix déroutante , votre voix blesse vos adversaires.
- Champs de distorsions de la réalités : Envoi une attaque psychique sous forme d'une effrayante hallucination a son adversaire l'empêchant d'attaquer et lui causant des dégât cérébraux (Niveau 4).
- La face sombre de la lune : Provoque l'apparition du clone obscur (ou clair selon l'alignement) du personnage visée le clone a les mêmes aptitude que l'original et combattras son double jusqu'a la mort. (En réalité c'est une hallucination, mais elle est tellement réaliste que les dégâts occasionné en combattant ce double sont réel. (Niveau 5))
- Localisation d'Anderson : Hypnose extrême de (Niveau 6) provoquant une forte combustion spontanée a sa cible par paragraphes.
1er paragraphe -1 Points de vie aux dégâts
2e paragraphe 1D4 aux dégâts
3e paragraphe 1D8 aux dégâts
4e paragraphe 2D4 aux dégâts
5e paragraphe 2D8 aux dégâts
6e paragraphe 2D10 aux dégâts
7e paragraphe et les autres 3D8 aux dégâts jusqu'à ce que le Pj meurt ou que le noble démon soit vaincu.

Pyrokinésie

Mutation permettant de faire enflammer son corps mais contrairement au don la mutation ne fait entrer en combustion votre corps donc vous ne partirez pas en fumé.
- Coup de trident ardent(niveau1)
-Hi aigo : un feu protecteur recouvre le corps du PJ afin d'absorber les dégâts à ça place. (1d4 de CA)(niveau1)
-Hie yubi : la combustion du PJ se concentre sur un de ces doigts lui permettant de traverser chair et armure. (1d4 de dégâts)(niveau1)
-Hi seijou : un feu purificateur s'applique sur les blessures du PJ afin de guérir ces plaies bénignes. (1d4 de PV) (niveau1)
-Hi tsume : concentrant son pouvoir de combustion sur ça main en forme de griffe le PJ parvient à déchirer chair et armure. (1d4 de dégâts)(niveau1)
- Coup de trident de feu (niveau2)
-Clé du pécheur ardente : l'attaque consiste lors d'une clé de bras à propulsé vers le sol son adversaire la tête la première puis de l'associé au pouvoir d'une combustion afin de brûler l'adversaire lors de l'étreinte.(niveau2)
-Onibi moujin : le PJ produit une lumière aveuglante grâce au flamme sortant de son corps afin d'éblouir son adversaire. (1d6 de CA)(niveau2)
-Seika sukoyaka : le PJ absorbe à l'aide des flammes qu'il fournit l'énergie ambiante afin de se régénérer. (1d6 de PF) (niveau2)
-Reezaa ake : la PJ arrive à concentrer sa combustion en un long fuseau lumineux et ardent sortant de sa paume capable de brûler son adversaire à distance et de traverser les armures. (1d6 de dégâts).(niveau2)
- Boule de feu : Grâce a son pouvoir il est capable d'envoyer une boule de feu (niveau3)
-Onibi genki : Les flammes du PJ consume aussi bien matière solide que liquide voir gazeuse afin de régénérer ces forces. (2d4 de PF) (niveau3)
-Kyojin ganshou : une lave en fusion recouvre le corps du PJ lui donnant la forme d'un golem de feu. Sa structure est capable de résister aux attaques les plus puissantes. (2d4 de CA) (niveau3)
-Onibi kyuuden : Le PJ créait deux boules de feu tournant autour de son adversaire pour se fondre sur lui à une vitesse importante. (2d4 de dégâts). (niveau3)
-Tenohira yuukai : le PJ applique ces paumes ardentes sur les yeux de l'adversaire afin de les lui brûler. (2d4 de dégâts) (niveau3)
- Boule de feu explosive : Grâce a son pouvoir il est capable d'envoyer une boule de feu qui explose au contact et qui peut blesser plusieurs personne (niveau4)

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

-Seika akuma : Grâce au feu ardent de son corps le PJ crevait un lui-même possédant ces propres caractéristiques afin de combattre à ces côtés.(niveau4)
-Doumei chikara : alliant technique et puissance le PJ frappe le plexus de l'adversaire de ces paumes en fusion afin de le propulser. (2d8 de dégâts)(niveau4)
-Seika chiyu : un feu guérisseur referme et guérit les plaies profondes du PJ. (2d8 de PV)(niveau4)
-Yougan metsbou : Le bras du PJ se transforme en une masse de magma en fusion capable de détruire et de brûler acier et chair. (2d8 de dégâts)(niveau4)
- Étreinte infernale : Il enserre sa victime et la brûle jusqu'a ce qui reste des cendres (niveau5)
- SHOOSUI niveau 6 :
Le PJ concentre tout le pouvoir de combustion sur un de ces poings afin de créer une boule de feu atteignant la température du soleil et la propulse à une vitesse importante vers son adversaire.
- Étreinte des 9 enfers : même chose mais en plus puissant(Niveau 6)

Technique Psychique :

Technique utilisant une mutation du cerveau permettant une maîtrise psychique plus grande. Niveau 1 :
Vague Psychique (offensive) : En concentrant ses pouvoirs et en les relâchants la personne peut crée une sorte de vague invisible qui repousse l'ennemis (porté 10 mètre max)
Soi Psychique (regeneration Pv) : L'utilisateur peur se servir de sa force mentale uniquement pour refermer ses plaie et stopper les saignement. Mais avec cette technique il ne peut pas soigner ses organes internes ou recoller ses membres perdus.
choc mental (offensif) : le PJ se sert de ces pouvoir afin d'envoyer une vague de sentiment sur son adversaire.
Niv1 Lecture d'esprit
Tente de récupérer une information dans un esprit humain, défaillant sur les fous, réussi à coup sûr sur les gens ordonnés ou atteints de tocs.
L'utilisateur doit savoir quoi chercher sous peine d'être submergé par les pensées de la cible.
Niv1 Ecriture d'esprit
S'il possède une volonté suffisante, le mutant peut imposer une pensée dans l'esprit de sa victime.
Comme pour, la lecture, le télépathe doit être concentré sur la pensée sous peine d'en déposer d'autres.
Et la victime peut se rendre compte qu'elle ne lui appartient pas si elle ne lui apparait pas suffisamment réaliste.
Niv1 Sonar psychique :
Une fois entrainé à rechercher des pensées dans un esprit, le mutant peut désormais apprendre à rechercher les esprits ayant ces même pensées.
La portée de la technique est bien plus grande que la simple lecture, mais le mutant doit faire très attention aux pensées qu'il utilise comme critère sous peine d'obtenir un écho erroné.
La technique révèle la position relative des esprits, mais ne permet pas de lire leurs pensées.
Niveau 2 :
Niv2 torture imaginaire
Qui a dit qu'être lié aux autres rendait plus empathique? Un mutant télépathe peut concevoir des mutilations atroces pour les inscrire dans l'esprit de ses victimes. L'illusion est aussi efficace que si elle était réelle et dure jusqu'à ce que la victime dissipe l'illusion ou sombre dans l'inconscience. Lorsque l'illusion se dissipe, tous ses effets physiques excepté l'inconscience disparaissent.
Niv2 sonde mentale(forme aiguisée)
Les sondes représentent la façon dont les télépathes surmontent la résistance de leur victime. celle retenue par Garthan est l'aiguille, consistant à concentrer une part de son aura sur un point de la barrière afin de la surpasser en un point.
Cette technique permet de s'attaquer à des êtres à l'aura plus puissante grâce à un effort de volonté.
Cette technique ne peut s'utiliser que combinée avec une technique mentale.
Bulle Psychique (absorption dégâts) : La personne utilise ses pouvoirs psy pour créer une bulle psychique l'englobant totalement et le protégeant contre les attaques.
poupée de chiffon 1 (offensive) : le PJ se sert de ces pouvoirs pour faire leviter son adversaire et l'envoyer violemment au sol.
Bouclier mental (CA) : Un bouclier de faible intensité entour le PJ afin de le protéger contre les attaques adverse.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Niveau 3 :
Prison Psychique (offensive) : Quand l'adversaire s'approche trop prés de vous vous pouvez le paralyser avec votre force psychique pour lui porter ensuite une attaque.
Poupée de chiffon 2 (offensive) : Le PJ se sert de ces pouvoirs pour faire leviter son adversaire et lui déboîte chaque articulation.
Teleportation (CA) : Le PJ peut se teleporter à faible distance pour surprendre son adversaire. => Déplacement Rapide (CA) : Le PJ peut se déplacer beaucoup plus rapidement que son corps physique lui permet grâce à des pouvoir psy sur de courte distance.
Niveau 4 :
Balle de l'esprit (offensive) : L'utilisateur concentre ses pouvoirs dans une forme réduite comme une balle de tennis et ensuite la projette sur son adversaire pour le détruire. (porté 30 mètre)
Regeneration rapide : Le PJ parvient à regenerer ces tissus rien en accélérant le métabolisme de son corps. =>
Guérison des plaie : La PJ parvient à stopper tout saignement et un refermer ses plaies grâce à ses pouvoirs psy (même les dommages interne)
Implosion intestinal (offensive) : Le PJ se concentre pour faire exploser les organes digestifs de l'adversaire.
Onde de peur (offensive) : Le PJ envoi une onde de peur vers son adversaire afin le rendre fou et impuissant.
Regeneration rapide : Le PJ parvient à regenerer ces tissus rien en accélérant le métabolisme de son corps.
Panier à jouet (offensive) : Le PJ soulève tout les adversaires dans son champ de vision pour les propulser violemment sur le sol.
Niveau 5 :
Étouffement psychique (offensive) : L'utilisateur se concentre sur son adversaire tous ses pouvoirs Psy pour le broyer avec sa seul force mentale. Mais pour cela il doit avoir sa cible dans son champ de vision.
Onde de choc (offensive) : Le PJ exécute une onde de choc tout autour de lui afin de projeter les adversaires l'entourant (attaque tout les ennemis dans un rayon de 5 mètres).
Implosion général (offensive) : Le PJ fait imploser de façon aléatoire les organes de son adversaire.
Bouclier mentale renforcé (CA) : Le PJ crée un bouclier mentale quasi impossible à faire plier.
Niveau 6 :
Vecteurs Psychique (offensive) :Vous concentrez vos pouvoirs Psy pour créer 4 bras psychique. Ils sont capable de trancher à peut prés tout se qui passe dans leur rayon d'action. Cependant ces bras n'ont un rayon d'action que de 5 mètres. Et si l'utilisateur souffre il ne peut pas l'utilisé car elle demande beaucoup de concentration et que la douleur empêche cette concentration.
Implosion cérébral (offensive) : Le PJ fait exploser le cerveau de son adversaire.
Poupée de chiffon 3 (offensive) : Le PJ fait leviter son adversaire et le fait frapper jusqu'a son dernier souffle sur le sol ainsi que les murs.

Technique Nécromancienne :

Technique adapté à un mutant possédant le don Maître des zombies.

Vol de souvenir (niveau 1)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi ses dernier souvenir datant de 24 heure.
Vol de compétence (niveau 1)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses techniques (Uniquement niveau 1), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.
Régénération protéinique (niveau 2)
Le mutant et capable de se régénérer de blessure graves en transformant ses protéine dans son sang en bio régénérant. Il faut toutefois qu'il ai bien manger avant. Qui plus est cette faculté n'as pas la capacité de régénérer les membre couper et le mutant régénère en fonction des point de force qu'il perd.
Vol de compétence (niveau 2)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses technique (Uniquement niveau 2), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.
Niveau 3
Régénération protéinique (niveau 3)
Le mutant et capable de se régénérer de blessure graves en transformant ses protéine dans son sang en bio régénérant. Il faut toutefois qu'il ai bien manger avant. Qui plus est cette faculté n'as pas la capacité de régénérer les membre

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

couper et le mutant régénère en fonction des point de force qu'il perd.
Vol de compétence (niveau 3)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses technique (Uniquement niveau 3), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.
Niveau 4
Régénération protéinique (niveau 4)
Le mutant et capable de se régénérer de blessure graves en transformant ses protéine dans son sang en bio régénérant. Il faut toutefois qu'il ai bien manger avant. Qui plus est cette faculté n'as pas la capacité de régénérer les membre couper et le mutant régénère en fonction des point de force qu'il perd.
Vol de compétence (niveau 4)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses technique (Uniquement niveau 4), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.
Niveau 5
Régénération protéinique (niveau 5)
Le mutant et capable de se régénérer de blessure graves en transformant ses protéine dans son sang en bio régénérant. Il faut toutefois qu'il ai bien manger avant. Qui plus est cette faculté n'as pas la capacité de régénérer les membre couper et le mutant régénère en fonction des point de force qu'il perd.
Vol de compétence (niveau 5)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses technique (Uniquement niveau 5), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.
Niveau 6
Vol de compétence (niveau 6)
En mangeant la chair de sa victime le mutant absorbe aussi une de ses technique (Uniquement niveau 6), le mutant pourra donc l'utiliser mais elle n'a qu'une durée de 2 heures.

Techniques de métiers et de sciences

Une science quelle qu'elle soit ne peut être prise que pas une classe de scientifique. Les métiers eux sont accessibles à tous. Ces techniques ne sont qu'à but de production (pour la revente ou son loisir personnel) et de soins. Les savoirs aideront à varier les résultats sinon vous n'obtiendrez que des objets de qualité médiocre

Technique de production scientifique et professionnel

(conserne tous les savoirs médecine, cybernétique, nanotechnologie, génétique, électromagnétisme, informatique, drogue, forge)
Les techniques de production scientifiques seront sous ce format pour plus de facilité, le chiffre du dés symbolisera le nombre d'objets obtenues.

Tech Niv 1 1D4
Tech Niv 2 2D4
Tech Niv 3 1D8 +1D4
Tech Niv 4 2D8
Tech Niv 5 2D8 +1D4
Tech Niv 6 3D8

Technique de soins

(conserne les savoirs médecine, cybernétique, nanotechnologie, électromagnétisme, laser)
Les techniques de soins seront sous ce format pour plus de facilité, le chiffre du dés symbolisera le nombre d'objets obtenues.

Tech Niv 1 1D4
Tech Niv 2 2D4
Tech Niv 3 1D8 +1D4
Tech Niv 4 2D8
Tech Niv 5 2D8 +1D4
Tech Niv 6 3D8

Techniques de manipulation karmique

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

La manipulation Karmique :

La manipulation Karmique ne peut être utilisé que par des adeptes du Karmatron ou des docteurs en parascience (utile à faire remarquer des personnes d'autres classes pourront apprendre quelques sorts directement dans le jeu mais n'en deviendront pas scpécialiste). La catégorie étant jeune il est utile de précise que la page est non exostive et attend vos créations (notamment des sorts 1 à 3.
La manipulation karmique utilise le karma donc les destins et les esprits.

Il s'agit d'actes effectués au travers d'esprits (vivant ou mort) formant l'Ether karmique lieux transitoire entre les différentes dimensions. Les esprits des morts se retrouvent dans une énergie fossile nommer la pierre de karma, une pierre rouge emprisonnant des flux électriques représentant des esprits de gens morts, cette pierre sert de catalyseur lors de l'utilisation de manipulation Karmique sinon l'esprit convoqué s'imprime dans votre esprit.

Un esprit ou plusieurs unis par le même sentiment, grossomodo, Ares ou les 300 hopplites de Sparte, crée une limitation matérielle, on peut dire que le catalyseur ne catalyse qu'une partie du karma conjuré et que le reste contamine le pratiquant.
Ainsi, on a des catalyseurs plus ou moins puissants permettant des techniques plus ou moins puissantes.

Il existe différentes façons de voir et de manipuler le karmatron.
Certains exercent des rituels invoquant des divinités et leurs pouvoirs.
D'autres analysent les statistiques.
Certains ont une approche plus directe.
A l'aide d'une forte volonté et d'un karma puissant, ils observent et sélectionnent directement les présents appelés par les évènements, s'octroyant ainsi le pouvoir démesuré d'altérer la réalité à leur convenance.
La première chose qu'un pratiquant développe est appelée "bouclier karmatronique".
Il s'agit d'un champ le protégeant contre les manipulations pouvant altérer son entité et lui permettant ainsi d'entrer dans le non-être.
Il le protège également contre les pouvoirs karmiques et lui permet de détecter des anomalies.

Les pouvoirs psy tel que télépathe et psychomaître sont déja une ouverture vers l'Ether karmique (que j'illustrerais un peu comme celle que melchizdek montre à M'badi, des ondulations, un écoulement de causalités pouvant aboutir parfois à une tornade de causalité symbolisant un évènement aléatoire).
Une personne omnisciente peut voir le passé le futur et le présent au travers de l'éther karmique qui réduit l'espace et le temps,le futur ne peut ce voir que par des causalités qui amène à possibilités qui forment les différentes dimensions.
A travers les dimensions il existe donc une infinité d'Artak mais aussi une infinité de dimensions sans artak.
Ether karmique est la matière noire de l'univers, la masse manquante et invisible de l'univers.
Donc pour finir s'il y a technique de combat par manipulation du karma ils ne peuvent que ce dérouler aux travers d'une invocation d'un esprit particulièrement béliqueux.
La magie se pratique de cette façon un esprit ne peut faire qu'un nombre limité de choses.

Attention un esprit n'est que le résidu d'un esprit humain ou d'une autre race, mort, un petit peu comme il existe des restes de corps même après la mort. La force de l'esprit dépant de sa vieillesse, de sa volonté et du nombre de personnes qui pensent encore à elle, c'est comme cela que certains peuvent aller bien au delà de leur propre mort grâce à des fidèles qui honorent sa mémoire (ceux que l'on appelle des dieux, saints, anges ou autres dénominations en somme). Il n'y a donc pas de monde des morts dans la dimension Karmique.

Voici la liste des genres de sorts

- Sort d'attaque : Des sorts offensif qui on pour but de blesser ou tuer.
- Sort de restriction : Des sorts qui on pour but de paralyser l'adversaire.
- Sort de protection : Sorts défensifs qui on pour but de protéger l'utilisateur.
- Sort de liaison : Pour communiquer via l'ether karmanique.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Les bonus accordés sont les même que pour une technique ordinaire je vous renvois donc à la page d'introduction des techniques.

Les savoirs

Les savoirs sont l'autre côté des techniques plus vous aurez de savoir dans un domaine plus vos techniques seront variés dans leurs résultats, ou seront efficaces (comme pour les tsubos et les arts martiaux). Dans ma première version ils étaient réunis avec les techniques mais après mûre réflexion j'ai décidé de les séparer pour plus de clarté.

Elles se divisent en trois grosses familles : Les savoirs Martiaux , Les savoirs scientifiques et les Métiers.

Les Savoirs scientifiques et des métiers

Dans cette partie vous apprendrez des savoirs théoriques mais attention, il vous sera tout le temps réclamé une composante Matérielle pour réalisé la technique celle ci sera mise en début de style de la technique. Les seuls bonus qu'elles allouent sont les créations que vous aurez fait en l'unissant à une technique de production, de soin ou de répartion.

Les savoirs martiaux

Ce sont des savoirs spéciaux qui permettent à un guerrier de monter un plan de bataille même en infériorité numérique, leur utilisation apporte un bonus durant la bataille, les Tsubos et les tortures ne sont pas des techniques à proprement parler ce sont des savoirs sur des parties du corps et apporte donc un bonus lors d'un combat ou d'un soin selon le tableau du dessous. Les Rituels permettent aussi d'apporter une meilleure concentration d'un religieux lors d'un combat donc d'un bonus selon le tableau du dessous.

-Savoir de niveau 1 bonus +1D4
-Savoir de niveau 2 bonus +2D4
-Savoir de niveau 3 bonus +1D8
-Savoir de niveau 4 bonus + 1D10
-Savoir de niveau 5 bonus + 1D12
-Savoir de niveau 6 bonus + 1D20(+modificateur d'intelligence allant de -4 à +6 voir tableau)

Commandement

Uniquement pour Soldats.

Qu'est ce qu'une bataille?
Une bataille oppose deux troupes d'au moins 5 adversaires. Alors celui possédant la meilleure armée gagnera ces techniques permettent de réduire les écarts entre les armées

Niveau 1

Endoctrinement De vos troupes
La doctrine fait naître l'unité de penser; elle nous inspire une même manière de vivre et de mourir, et nous rend intrépides et inébranlables dans les malheurs et dans la mort.
La discipline
Posséder l'art de ranger les troupes; n'ignorer aucune des lois de la subordination et les faire observer à la rigueur .

Niveau 2

Tactique du leurre
Appâtez votre adversaire en mettant un leurre.
Cacher l'état de votre situation
Très pratique surtout pour un ennemi plus fort que vous.
Techniques pleine de feintes et de courbures, sensé stimuler l'orgueil chez un adversaire plus fort.
Espionnage
Utile pour hâtez les préparatif d'une bataille et éviter le point fort d'un adversaire .

Niveau 3

Découvrir un espion

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Établir un code modifiant chaque jour que seul les soldats connaîtront.
Alliance
Vous avez la chance pouvoir convaincre des gens de devenir votre allié et de raffermir votre position
Zizanie
Très pratique pour diviser un ennemi uni
Périmètre de sécurité
Vous établissez un périmètre de sécurité pour prévenir toutes attaques de l'adversaire.
Technique de siège
Agir le plus vite possible pour écourter le siège et prendre vos adversaires au dépourvue et éviter qu'il s'organise pour faire durer la bataille.
Assumer un siège
Avoir des ressources de vivres et des hommes endoctrinés.
Établir des pièges
B+Vous établissez des pièges sur le chemin de vos adversaires .

Niveau 4

Entraînement des troupes
Fait gagner de l'expérience à vos troupes
Subjuguer l'ennemi
Un bon traitement de prisonniers ou une bataille avec peu de pertes peut vous apporter des alliés.
Utilisation des éléments naturels
Avoir une bonne défense assure de devenir invincible. Mais cela inclut une bonne connaissance de temps et de l'espace. Le choix du terrain est pour cela primordiale.
Pillage
Vous saccagez le camps adverse en pillant son territoire.
Ennemi terrorisé
Les actes perpétrés sont tellement horrible pour l'adversaire qu'il a peur de vous affronter (viols de masse , tuer des civils, détruire des villes, écraser une armée facilement malgré la résistance, vous devez obligatoirement avoir perpétré un de ces actes pour utiliser cette technique)

Niveau 5

Attaque sur les flans
Cette technique a pour but d'encercler un adversaire quelque soit son nombre si vous l'effectuez bien une victoire est peut être au bout.

Les escarmouches
Attaquer de façon rapide et en apparence peu destructrice pour affaiblir votre adversaire sur la durée. (bonus de 20)

Niveau 6

Attaque frontale
Attaque de front la plus dévastatrice pour les deux armées à n'utiliser qu'en étant sur d'avoir la victoire grâce à votre nombre.
Guérilla
Guerre où l'on se cache dans l'environnement pour combattre la plus traître mais la plus efficace pour décourager un adversaire.

Tsubos

La science des stubos se passe d'un jet de touché car ce n'est pas une attaque en elle-même , elle peut être utilisé conjointement à une attaque mais en aucun cas faire l'objet d'un attaque, elle peut aussi soigner donc des Scientifiques pourront très bien l'utiliser .
Niveau 1 :
-Zusetsu :
Tsubo sous les tempes qui efface la mémoire (vous perdez une de vos techniques apprises).
-Kenmei :
Point de pression qui restore la vue ou la fait perdre.
-Daikyoukin :
Hikou qui rendit la peau du corps douce (+1 en aura durant sur une action)
-Denmei:
Rend la parole à quelqu'un qui l'a perdu ou la fait perdre
-Gyakusetsu
Rend le corps souple (+ 1 en dextérité sur une action).

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

-Kyounai :
Cet Hikou laissant ouverte la mâchoire
-Meimon :
le Pont de Vie. Tsubo qui contracte les muscles .
-Aveuglement au contact
Description : Par frappe précise sur un point de pression situé à la base de l'index, la vision se trouble et deviens floue temporairement.
-Blocage au contact
Description : Par frappe précise sur un point de pression situé à la base de l'auriculaire, les épaules deviennent douloureuse et bloquent un peu par moment .
-Suffocation au contact
Description : Par frappe précise sur un point de pression situé au milieu du pouce, la gorge se resserre et provoque des difficultés respiratoires temporaires.
-Chute au contact
Description : Par frappe précise sur un point de pression situé sur le coté exterieur de l'articulation du poignet, une faiblesse temporaire touche les genoux et les hanches.
Niveau 2 :
-Kaketsu :
Point de pression enfoncé qui soigne.
-Zankai Ken :
Ou point des remords il fait ressurgir tous les remords du patient .
-Teishin :
Le point de pression qui calme (s'il y a combat il cesse de lui-même votre adversaire devient calme).
-Shihourin :
Fait ressurgir les souvenirs .
-Nishi Shinkuu Ha
Saisir un objet en mouvement dans les airs.
-Meiken
Tire les mains de chaque côtés du corps
-Kisha
point de pression qui immobilise ou rend la mobilité
-Seikyo :
Point qui fait tomber en syncope
Niveau 3
-Kyomu Shidan
Efface la mémoire d'un évènement
-Jouketsukai :
On peut se rendre invalide la jambe droite avec ce tsubo
-Sekkaikatsuko:
Point situé sur les jambes donnant de la force .
-Keichuu kara Kafutou :
Points de pression faisant énormément souffrir
-Goshi Retsu Dan
Fait affluer le sang dans les doigts les faisant gonfler et les rendant inutilisable
-Le point de la hanche
un coup situé juste au niveau de la hanche pouvant provoquer des étourdissement .
Niveau 4
-Jikyuukyou :
Oblige à se donner des coups ou à se suicider.
-Renzhong :
Point vital situé entre le nez et la lèvre supérieur pouvant provoquer la mort .
-Baihui:
Point vital situé sur le sommet du crâne
-Yamen sha
Point vital situé sur la nuque.
-Le point des 1000 douleurs : Point vital situé entre le sexe et le trou de balle Pouvant provoquer la mort .
-Kyomaï :
Provoque un afflue de sang dans les mains pouvant les faire exploser
Niveau 5
-Shinichi :
Tsubo qui force la personne à parler .
-Doumei :
Fait tourner les yeux , donc laisse dans le noir
-Goukin Bundan Kyaku
Affaiblit les muscles
-Dankotsu Kin
Fait éclater les muscles
Niveau 6
-Shinfukumen :
Tsubo qui détruit instantanément la victime dès qu'elle bouge.
-Zenha :
la Défaite Haletante. Point de pression qui stoppe la respiration
-Toï :

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Points vitaux situés sur les tempes provoquant un afflue de sang dans la tête pouvant provoquer l'explosion du crâne
-Respiration Tenryu:
Cette technique permet de refermer une blessure et de décupler les forces

Art du bourreau

L'art du bourreau est considéré comme la science des tsubos c'est à dire que ce n'est pas une attaque le but n'est pas de tuer mais de maintenir en vie le plus longtemps donc voici ce que vous rapportera une torture réussit (pour réussir une torture il faut que le jet de volonté soit raté chez le supplicié)

Niv1
-Seins tenaillés avec des pinces rougies au feu
-Absorption forcée de 7 litres d'eau
-Torture au fer rouge
-Chappe de béton les pieds sont enfermés dans du béton
-On coupe les cheveux et on jète de l'alcool au visage et on met feu aux cheveux restant.
-Maintenir la tête sous l'eau et attacher les mains dans le dos
Niv2
-Eau bouillante versée dans les oreilles
-Mettre du souffre sous les bras ou le coup et y mettre feu.
-Comprimer à la vis le gros orteil ou le pouce ou un muscle quelconque.
-Crochets de bouchers dans le dos
Niv3
-Supplice du chemin de charbons ardents
-Brûler les yeux avec un tison enflammé.
-Arrachage d'ongles
-Passer des roseaux sous les ongles
Niv4
-Amputation progressive des membres
-Éviscération
-Transpercer de façon non mortelle en des points bien précis
-Saignées à blanc
-7 coins ont été enfoncés dans les membres.
-Plomb fondu versé dans les plaies
-Faire manger des morceaux du corps de la victime par des animaux.
Niv5
-Le chevalet = machine en bois ressemblant à un cheval une personne dans cet instrument pourrait être disloqué et distendue.
-Supplice de la roue : on est attaché à une roue et on roule sur des clou placé devant la roue.
-Torture par l'estrapade : sorte de petite estrade surmonté d'une pointe sur laquelle on met le supplicié.
-La vierge de fer : sorte de sarcophage remplit de pointes.
Niv6
-L'écartèlement on tire chaque coins du corps par un côté opposée
-Empaler vivant
-Pendue par les pieds le sang remonte à la tête la victime meurt assez lentement, On peut être plus clément et l'égorgée pour la vidée de son sang.

Rituel bouddhiste

Le rituel est une technique de récupération de pv ou pf voir tableau des bonus au départ.
Rituel bouddhiste
Niv1
Sutra (un sutra est un traité religieux) du pic de Vajar : Sutra se rapportant à la pratique bouddhique.
Sūtra Maha Vairocana : Dialogue entre Bouddha et Vajrapani La nature de bouddha est en chacun et l'illumination est possible en une vie
Mantra (mantra est une formule visant à la méditation et au mieux être spirituel)de Guru Rinpoché : Aom Vadjra Gourou Padma Siddhi Houm
Mantra Shingon: A vi ra hum ham - Om vajradhatu Vam
Niv2
Sutra de l'estrade : répondre au négatif à une question affirmative et vice-versa, prendre pour sujet de la réponse l'opposé du sujet de la question.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Sūtra Shurangama : développe la distinction entre la conscience discriminante et la pensée vraie universelle.
Mantra du Trikāya le triple corps d'un Bouddha: Aom Ah Houm.
Niv3
Sutra du diamant : Hommage à la perfection de la sagesse la sagesse est telle un diamant cassant tout sur son passage et ne pouvant être détruit.
Sutra Avatamsaka : décrit les dix étapes du bodhisattva vers l'état de bouddha,
Mantra de longue vie de Tārā blanche : Aom Taré Touttaré Touré Soha.
Niv4
Sūtra Lankavatara : fait de la conscience vraie la seule réalité, la conception erronée des rapports sujet/objet faisant obstacle à la délivrance.
Mantra de compassion de Tchenrézi :OM MANI PADME HUM
Niv5
Le Sutra du cœur : Atteindre la sagesse parfaite à savoir l'impermanence de toute choses
Mantra de sagesse de Mañjuśrī
: Aom Ah Ra Pa Tsa Na Dhi
Niv6
Le Sutra du Lotus
: le Sûtra du Lotus représente la vérité, les autres sûtra ne rendent tous que des expédients et ne reflètent pas l'intention originelle du Bouddha. Il s'effectue dans la méditation et la contemplation permettant de s'arracher du monde et de ces contraintes pour s'élever.
Mantra Nichiren : Nam Myoho Rengué Kyo.

Les sciences

Une science quel qu'elle soit ne peut être prise que pas une classe de scientifique que ça soit savant ou cyberdocteur. Attention si la biotechnologie n'apparait pas c'est qu'il y a une raison celle-ci est à la limite de la nanotechnologie et de la génétique si vous voulez en voir quelques techniques il faudra les inventer.

Médecine traditionnelle

ou Connaissance des symptômes de maladies et soins adaptés
Composantes matérielles : Écuelle, pilon, seringue, stéthoscope, bandelette.

Niveau 1

Nom : Syphilis
Style : MST
Description : La syphilis est une infection bactérienne responsable de lésions de la peau et des muqueuses pouvant toucher de nombreux organes. La fréquence de la maladie reste importante dans les pays développés.

Nom : Paludisme.
Description : Fortes fièvres et tremblements dus à des piqûres de moustiques. Les
nouvelles crises se déclenchent environ une fois par an.

Sédatif
Description : Sommeil de plomb.

Nom : SynthéPéniciline
Type : Antibiotique
Mode se soins : application des mousses sur une blessure. Désinfecte.
Description : mousse poussant sur des rochers à l'ombre ou dans les ordures.

Niveau 2
Nom : Paralysitic
Description : Paralysie progressive provoquée par les tiques. Un échec critique entraîne une paralysie permanente. Pas de perte de points de vie.

Nom : Aliénation foudroyante
Description : Folie, paranoïa, obsessions, pertes de mémoire… Un échec critique entraîne une paralysie permanente. Pas de perte de points de
vie.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Nom : Le marchand de sable
Origine : Mouches do-do de Gurat séchées et réduites en poudre
Mode : Ingestion/Injection
Durée : 1 heure
Description : Sommeil profond

Les 4 diamants
Style : Antibiotique
Description : Antidote contre agents nerveux, antibiotique, guérison accélérée. Tremblements, paranoïa

Nom : Herbe cramoisie
Lieu : Kuzutetsu , herbe poussant sur les ordures ayant une couleur rouge proche de la rouille donc difficilement détectable.
Mode de soin : Arrête les hémorragies, diminue d'un niveau de difficulté le jet de
chirurgie

Niveau 3
Nom : Variole de Zarkos
Style : Maladie contagieuse
Description : Boutons, forte fièvre. Maladie très contagieuse est une variante de la variole propager par le professeur Zarkos comme arme bactériologique.

Nom : Peste Cyborg
Style : Maladie dû à l'environnement
Description : La maladie vous ronge tous les matériaux cybernétiques à terminaison nerveuse. Transmis par des morsures ou griffures de mutants contaminés. Cette maladie ne touche que les cyborgs.

Nom : Concoction Nanoremède
Mode de soin : Stoppe la propagation de la peste cyborg sur un corps cyborg
Préparation : Injection par seringue
Description : Assemblage de nanorobot luttant contre la dégradation des cybermembres due à la peste cyborg.

Nom : Atanax
Type: antidote
Mode de soin : Combat la fièvre et les infections.
Préparation : Décoction d'écorce d'un connifère de l'Outland l'atanax.

Nom : Fougère bleue
Type: antidote
Mode de soin : Neutralise les effets des poisons et maladies pendant une journée
Préparation : Feuilles non traitées

Nom : Grippe H4N4
Description :Virus très contagieux comparable à une grippe normale mais dont tous les remèdes et antibiotiques actuels ne sont plus opérant pour la guérir. Elle provoque la mort presque à tous les coups, mais une activité cérébrale semble faire redresser les morts tel des zombies, ayant une très grosse fringale pour permettre à le système nerveux de ce maintenir.

Niveau 4

Nom : Choléra
Style : Maladie contagieuse
Description :Le choléra est une maladie épidémique pouvant être mortelle.

Nom : Paludisme ou Malaria
Style : Maladie dû à l'environnement
Description : Maladie parasitaire souvent endémique dont la contraction, sous certaine forme, peut être mortelle.

Nom : Nénuphar d'Alhambra
Type: antidote
Mode de soin : Réduit la durée des crises de paludisme de moitié
Préparation : Tige non traitée

Nom : Typhus
Style : Maladie contagieuse
Description : Il existe deux types de typhus, le typhus exanthématique et le typhus murin. Cette maladie épidémique peut être mortelle.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Niveau 5

Cancer
Cette maladie ne se donne pas elle s'attrape de diverse façon mais dans la plupart des cas elle reste à vie et on meurt à cause d'elle. (s'atrappe par de forte radiation , de l'angoisse une forte exposition au soleil , avec l'âge).

Nom : Sida
Style : MST
Description : Le SIDA (Syndrome d'Immuno-Déficit Acquis) ou Sida correspond à un déficit immunitaire chronique induit par le virus VIH. (Virus de l'Immunodéficience Humaine), en anglais HIV (Human Immunodeficiency Virus). Ce virus fait partie de la famille des rétrovirus et deux sérotypes ont été isolés: VIH1 et VIH2.Ce déficit de l'immunité cellulaire provoque des manifestations cliniques diverses et nombreuses. La responsabilité du Sida dans ces troubles est apportée par la découverte dans le sang du malade : D'anticorps dirigés contre ce virus (sérodiagnostic) ;
Ou du virus lui-même.

Nom : Tri thérapie
Type : Antibiotique
Rareté : facile
Mode se soins : Réduit le déficit de globules blancs
Préparation : aucune
Description : Doit être pris tous les jours pour éviter à la malade de progresser.

Nom : Virus Kinikephalos
Style : Maladie dû à l'environnement
Description :Virus qui rend fou toutes les personnes qui en sont atteinte et leur fait avoir un système pileux très dévellopé et des crocs très aiguisés dans la bouche, ce que nous appèlerions vulgairement un Lycanthrope ou n "loup garou". Il n'y a pas de remèdes à part un bon antimutagène. La maladie est apparue Il y a très très longtemps on pense même que cela dâte de la Grèce antique. Megill un ancien président d'un groupe pharmaceutique introduisit le virus dans une drogue qu'il diffusa dans les rues de Kuzutetsu juste après s'être fait fiché. Kinikephalos est une légende grecque, une personne avec une tête de chien.

Nom : Virus Medusa
Description :Virus qui transforme en pierre. Il n'existe pas de remèdes et les effets sont irrémédiables. La maladie est due à une exposition trop grande à la dimension des rêves. En effet cette maladie à la faculté étrange de rendre possible l'impossible avant la mort par pétrifiction, justement grâce à un lien accrue avec la dimension des rêves.

Nom : Syndrhome Pandorum
Description : Ce virus tire son nom de pandore la jeune fille qui ouvrir le coffret et libéra tous les malheurs sur la terre dans l'antiquité. Ce syndrhome est bien connue des gens ayant subit une période de cryogénisation de très grande durée, la personne perd toutes notions de réalité et devient folle.

Niveau 6
Nom : Virus Berserk
Style : Maladie dû à l'environnement
Description :Virus situé sur Mars il rend fou toutes les personnes qui en sont atteinte bien qu'il sublime les réflexes. Il n'y a pas de remèdes à part un bon antimutagène. Son origine de création est Vénusienne .

Nom : Virus V
Style : Maladie du sang
Description : Se transmet par le sang et fluide corporels une fois infecté le corps commence à subir une série de transformations la pression sanguine baisse ce qui peut aboutir à des hallucinations , troubles de conscience , poussées de fièvre , crises de folie et tétanie pendant 70 h. Pour y poursuivre il faut pas dépasser 25 °, selon ces convictions les survivants ce suicideront , certains font des crimes les autres apprennent l'art du combat pour survivre. Ils ont la faculté de régénération lais peuvent tomber malade notamment du cancer. Il n'y a pas de remèdes à part un bon antimutagène.

Nom: Necroborg
Style : Zombification
Description : Ce virus à la capaciter de transformer les gens

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

en sorte de borg zombie mécanique, le virus à toutefois certains effets alléatoires. Par exemple il rend lucide quelqu'un atteind du virus B et fonctionne différament sur un organisme Vénusien, Lunien ou Jupiterien.

Nom : Nilnil Disease de Gurat
Style : Dématérialisation
Description : La maladie vous ronge le corps sans pour autant que vous souffriez. Cependant au fur et à mesure votre corps disparaît. Aucun remède à l'heure actuelle.

La cybernétique

Composante Matérielle : Ordinateur, Fer à souder, pièces pour l'opération.

Niveau 1
Connaissance du bistourie : Savoir manier le bistourie est une chance exeptionnelle qui ne peut qu'améliorer vos opérations qui seront toutes faîtes, avec un maniement d'orfèvre.
Connaissance du fer à souder : Comme tous bons cyberdocteurs vous connaissez le maniement du fer à souder et surtout les façon pour agir rapidement et ne pas se louper en pleine opération car des vies sont dans vos mains.
Connaissance du circuit imprimé : Vous connaissez ce qui paraît essentiel pour un cyberdocteur, l'importance du circuit imprimé dans la cybernétique, vous en connaissez aussi tous les éléments (diodes, résistances etc.)
Niveau 2:

Nom : Augmenter la Rapidité des éléments cyber ou phantom limb
État dans lequel on a la sensation d'avoir stoppé les mouvements de nos bras, alors que ceux-ci continue malgré tout de bouger comme s'ils étaient autonomes. Fut employé par Mitchelle (1829-1914) docteur américain. cela se produit en cas de troubles du schéma nerveux, provoquant ainsi une interaction entre l'image du corps à l'intérieur du cerveau et la sensation nerveuse du corps. C'est un phénomène que l'on retrouve chez les amputés qui continuent à avoir des sensations dans leur membre perdu. Dans le cas d'un cyborg cela permet de manier sa prothèse ou son corps comme si c'était le sien.

Niveau 3

Nom: Libération du Médiateur Chimique
Ils sont produit par les nerfs parasympathiques, ils permettent d'envoyer des messages nerveux aux muscles pour qu'ils bougent en transmettant l'influx nerveux entre les synapses.

Nom : Création d'éléments sensoriel
Description : Vous pouvez recréer des sensations sur un membre cybernétique selon la convenance du client, tout ceci n'étant qu'une connexion entre des fils et des systèmes nerveux.

Nom : Gestion des Catécholamines :
C'est une hormone et neurotransmetteurs semblables responsables des réactions émotionnelles.

Nom : Implantation de Gost Voice
N'indique pas l'emplacement par la voie

Nom : Implantation de Muscles structurels variables
Composées de fines membranes de métal souples et puissantes, ils ont la capacité de modifier leur forme.

Nom : Implantation de Soliton
Une onde pulsatoire qui se propage sans dispersion d'énergie et qui possède la nature d'une particule qui ne se brise pas même en cas de collision. Les tsunamis en font partie.

Niveau 4

Nom : Similie de système de reproduction
Description : Un système de reproduction est implanté dans un corps cybernétique permettant à un cyborg de ce reproduire malgré la perte de son corps.

Niveau 5

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Nom : Implantation de Résonance cyclotronique
Quand le plasma est dans un champs magnétique le nombre d'oscillations du champs électromagnétique devient le même que celui de l'onde gyroscopique ionique , une résonance se produit a pour effet d'augmenter la température du plasma. Il est ainsi possible de créé un plasma d'un température supérieure à 100 millions de degrés

Niveau 6
Nom : Recomposition cérébrale
Description : Utilisé lorsque le cerveau est très touché elle sert à reproduire à l'identique un cerveaux et ses connections neuronales pour sauver la personne. Certains problèmes peuvent survenir si les deux cerveaux survivent(deux personnes au même profil psychique)

Nanotechnologie

Composante matérielle : Microscope, serringue, pipette, Ordinateur, pince.

Niveau 1.

Nom :Bain régénérant
Bain dans lequel le corps est dissous et est recomposé à la fin du bain (1d4 PV récupéré)
Purification : niveau 1
Les nanorobots une fois injectés dans un liquide vont en analyser sa composition et le purger de toutes ses toxines et bactéries afin de le rendre comestible. Ils vont ensuite se désagréger au contact des sucs gastriques de celui qui ingère le liquide.

Pile solaire : niveau 1
Les nanomachines s'assemblent afin de faire converger les photons du milieu pour les transformer en électricité. L'énergie produite peut alors être utilisé par n'importe quel appareil, bien que l'énergie produite soit réduite elle a l'avantage d'être illimitée.

Nom : Nanodard
Nanodard pénètrent chaque atomes de matières qu'ils touchent pour les dissoudre rien à priori ne peut leur résister

Niveau 2
Récupération : niveau 2
Toute matière contient des particules d'eau, des nanomachines peuvent être programmées pour les récupérer afin de créer de l'eau pure, le reste de la matière première peut être utilisé pour créer d'autres nanomachines.

Niveau 3

Nom : Zubringer
Nanoprotection pour aller dans l'espace sans problème il protège le corps des rayons cosmiques et des changements de températures et synthétise l'oxygène. On peut en contrôler électroniquement la couleur , la forme la solidité. Il peut aussi servir de bouclier

Nom : Collapseur
Type : Anticoagulent
Description : Injection de nanobot . Elle est habituellement injectée directement dans le corps, par aiguille, hypo, ou par une balle. Elle fera des dommages toutes les secondes au sujet (humain ou cyborg) qui se transformera progressivement en poudre. Son action ne peut être arrêtée. Les gens ayant pris la drogue Restaurateur sont immunisés contre elle. Elle est très difficile à trouver, et comme le restaurateur, elle coûte cinq millions de crédits.

Niveau 4

Nom : Restaurateur
Type Antidote
Description : Injection de nanobots (nanobots en suspension) qui réparent les dommages des tissus à l'échelle cellulaire. Seuls quelques endroits sont à même de répliquer le processus pour faire cette drogue. Elle ne nécessite qu'une seule prise, et elle donne les avantages permanents suivants : Régénération instantanée, immunité contre les maladies, immunité contre les poisons, et le non

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

vieillissement.

Nom : Alias
Dupliquer par digitalisation à l'aide de nanorobots jusque dans la mémoire , le caractère et le corps. Utilisé pour l'EPR (heinsten , podolsky , rozen): Ils ont réalisés en 1935 une expérience qui violait un principe de base de la relativité qui veut que l'information ne se propage pas plus vite que la lumière.
La copie originale est détruite logiquement lors de la création d'une autre copie.

Nom : Résine
Résine dans le cerveau qui au moindre choc se rigidifie pour le protéger.

Niveau 5
Nom : Stéréotomie
Reproduction de données physique à partir de l'onde que produit un son à l'aide de Nanorobots.

Nom : Mathusalyse
Nanomachine installée dans le corps qui empêche à ce dernier de mourir et permet une espérance de vie théoriquement illimité. Avec ce système la reproduction est devenue illicite les gens pouvant vivre indéfiniment. Les enfants sont donc devenues des hors la loi et des nourritures de choix pour les vénusiens.

Niveau 6
Nom : Terraforming
Transformation psychochimique de planète pour la rendre viable à l'aide de Nanorobots en reproduisant artificiellement un écosystème.

Graygoo (inquiétant sinistre)
Nanomachines autorégénératrices devenues folles elles n'arrêtent plus de ce reproduire. Peut détruire une planète si la programmation ne cessent de ce reproduire. C'est considéré comme une arme de destruction massive. Vous mourrez au moment où vous enclenchez le piège.

Génétique

Niveau 1
Séquençage génomique :
L'ADN d'un individu permet d'en savoir long sur lui, son séquençage permet de savoir toutes les mutations qu'a pu subir un individu (hors cybernétisation) et ses véritables liens de parentés avec ses proches. Inutile sur tout ce qui ne possède plus d'ADN.
Niveau 2
Rejet des greffons
Vous savez comment diminuer ou augmenter le rejet de l'organisme par rapport à un membre, organe greffé (qu'il soit biologique ou cybernétique). Dans le cas des mutations, le corps peut être amené a les rejetés complètement.
Niveau 3
Nom : Gène influant sur le Cortex cérébral
Région qui contrôle les mouvements des muscles ce "cerveau reptilien" est le centre des réflexes instinctifs et primitifs. En le manipulant on peut augmente ses réflexes.
Nom : Gène influant sur la psyché
Région qui contrôle l'esprit et certains réactions de comportement due à notre psyché (violence, intelligence etc.). En le manipulant on peut augmente ses capacités.
Nom:Gène de type esthétique
Description: Vous savez comment modifier le génome pour faire changer la couleur de la peau des yeux ou des cheveux, ou même pour agrandir un nain.
Niveau 4
Reconstitution moléculaire de quelques chose de physique
Reconstitution moléculaire de tous ce qui a un corps permet entre autre de remodeler un corps à partir de son adn par exemple faire devenir un main comme un crochet etc.
Spore Plasma
Spore biologique munie de plasma et pouvant immobiliser un adversaire si on l'utilise comme arme.
Niveau 5
Nom : Mutagène
Type : Coagulent :
Description : Permet la fusion d'un corps cybernétique avec quelque chose d'autre. Le personnage meurt normalement

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

(je dis bien normalement). Il n'est utilisé que en cas de sacrifice (exemple : fusion pour boucher un trou dans un vaisseau etc...). C'est une arme militaire donc elle n'ait pas en vente (enfin logiquement).
Objêtre : Contraction d'objet et d'être, se sont des êtres dont la seule fonction est d'être utilisé comme outil ils sont créés à partir de biotechnologie.
Grifnium
Protection biologique comparable à une carapace d'insecte. Cela peut servir à fabriquer des armes naturelles.
Niveau 6
Nom : Réimplantation d'un esprit dans un corps cloné
Description : Réimplanter un cerveau dans un corps cloné n'est pas une mince à faire car il faut pouvoir sauvegarder les données électrique d'un cerveau pour les récupéré dans un autre corps.

Electromagnétisme

Composantes matérielles : paratonnerre, aimant, ordinateur, raccord pour les brancher dessus

Niveau 1
L'électromagnétisme comme moyen de déplacement :
Le principe est simple fabriqué une boule recouverte d'un aimant qui fera avancer une partie en suspension au dessus de l'aimant lorsqu'elle bougera.

Niveau 2
Onde électromagnétique : une onde est envoyé celle ci peut aussi être combinée avec d'autres éléments comme de l'eau à haute pression en général très dévastateur peut déchirer ce qui lui fait face en deux.

Niveau 3
Soigné par l'électromagnétisme: il est déja utilisé notamment dansles défibrilateur qui permettent de aire repartir un coeur qui s'arrête. Où alors de soigné des lésions de type tendinite. Par l'afflut de décharges électriques dans les tendons ces derniers peuvent de décontracter.

Niveau 4:
Système gravitationnel:
Ces systèmes visent à reproduire un système de gravitation dans une surface précise grâce à l'électromagnétisme. Celle ci peut varier en fonction des besoins.
Densité de matière
Une forte densité de matière peut créer un trou qui relie deux points éloignés de l'Univers. L'Univers n'étant pas plat mais plié en permanence par la présence de matières. ces déformations peuvent engendrer un trou ainsi celui qui le prendrait ce retrouverait de l'autre côté.

Niveau 5 :
Champs de force
En envoyant un énergie contraire à une arme on peut s'en protéger ce principe est le champs de force. Prenons un exemple plusieurs aimant géants d'une polarité positive sont placés aux quatre coins d'un ville et si une bombe arrive sur cette même ville avec un polarité positive et bien elle sera rejeté.

Bombe à Impulsion électromagnétique : phénomène pouvant stopper des appareils électroniques. Souvant utiliser en guerre, une bombe électromagnétique ne fait pas de gros dégats humains mais en revanche détruira tous les systèmes électroniques environnant.

Niveau 6 :
EPR
Principe violant la théorie de la relativité et permettant de dépasser la vitesse de la lumière en utilisant des électrons rotatifs. Vous pourrez ainsi voyager dans le temps mais vous ne pourrez jamais réintégrer votre époque.

Informatique

Composante matérielle un accès à une interface informatique donc un ordi.

Programmes que vous pouvez créer:
Niveau 1
• Sécurisation de communication (pour protéger un "espace

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

partagé" contre le brouillage et l'espionnage ; persistant)
• Invisibilité (pour effacer sa trace dans le wired et être invisible et inaudible à tous les autres utilisateurs ; inutilisable à travers un "portail" ; incompatible avec un "démon" ; persistant)
• Détection (pour contrer les programmes "illusion", "invisibilité" et "doppelganger", différencier la réalité du virtuel et détecter les "backdoors" et les runners en "dérivation")
• Brouilleur de communication (pour annuler l'espace partagé d'une cible individuelle ou multiple dans la limite de son champ de vision ; persistant)
• Traceur de liaison (pour tenter de remonter au lanceur d'un "démon" ; réussite automatique si absence du "brouilleur de liaison")
• Filtres divers (anti-pub, textures personnalisées, virtuattitude, etc.)
• Illusion (pour projeter une illusion multi-sensorielles dans la limite de son champ de vision ; persistant)
• BackDoor (porte de derrière, grille codée camouflée que le runner/"démon" implante dans le mur de donnée d'une forteresse pour pouvoir y revenir ultérieurement)
• BackDoor (porte de derrière, grille codée camouflée que le runner/"démon" implante dans le mur de donnée d'une forteresse pour pouvoir y revenir ultérieurement)
Niveau 2
• Daemon (programme compilateur que le runner/"démon" implante n'importe où dans une forteresse de données, qui se déplace dans son système en absorbant et en singeant le rôle des programmes qu'il rencontre pour lui permettre d'atteindre le secteur ciblé où il entrera en action ; repérable par sa taille importante)
• Recompilateur (un jet standard réussi contre un programme endommagé permet d'en récupérer les UM détruis par une "virtuarme" anti-logiciel)
• Contrôleur universel (pour prendre le contrôle de tout dispositif relié à la matrice, comme une porte, un bras de chaîne d'assemblage, etc. ; persistant)
• Dérivation (permet de laisser un canal ouvert depuis une forteresse afin de pouvoir y agir en parallèle à une action physique ; le jet de remous s'effectue alors à chaque tour ; persistant sauf si contenu dans un "démon")
Niveau 3
• Virtuarme (arme virtuelle, programme d'attaque ciblée sur les utilisateurs vivants, dit anti-personnel, les autres programmes, dit anti-logiciel, ou les systèmes, dit anti-système)
• Armure (programme de défense pour les utilisateurs vivants et/ou les programmes "démon", permet de contrer les "virtuarmes" ; persistant)
• Anti-logiciel : effacement d'UM à hauteur du résultat de la soustraction des jets standards, une attaque réussie décompile un programme (il devient inactif et son icône disparaît) et si ce résultat est supérieur à sa taille, le programme ciblé est totalement perdu ;
• Doppelganger (pour usurper l'apparence de quelqu'un observé suffisamment longtemps ; persistant)
• Omni consectum (Facultés de piritage améliorées)
Niveau 4
• Espionnage de communication (pour espionner l'espace partagé d'une cible individuelle ; persistant)
• Perce-mur (pour franchir les murs de données)
• (Dé)Crypteur (pour crypter et décrypter des données et pour franchir les grilles codées)
• Brouilleur de liaison (pour contrer le "traceur de liaison", exclusif pour "démon")
• Unlicensed (pour contrer une attaque par virus, le programme offre un bouclier qui copie et renvoit le virus vers son créateur)
Niveau 5
• Démon (programme compilateur pouvant contenir tous les programmes tenant dans un volume total de sa taille x3, tous sont utilisés avec sa force mais le démon nécessite un tour pour s'activer et chaque programme qu'il emporte diminue la vitesse du deck ou du système d'un point)
• Anti-système : destruction du deck ou d'un CPU (il grille ou explose…), saturation de la RAM (aucun programme ne peut plus être actif) ou effacement de la ROM
• Anti-personnel : déconnexion brutale de l'utilisateur (donc jet de sauvegarde contre étourdissement –x, où x peut être égale au résultat de la soustraction des jets standards), arrêt cardiaque ou lobotomie ;
Niveau 6
• Triple code Quantum Ice cube: protection d'un esprit dans le monde virtuel.
• Eclypse Mortal : programme virus capable de détruire un

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

esprit.
• Unlicensed : programme antivirus pouvant servir de bouclier face à un virus.
• Pupet Master control : prendre le contrôle d'un esprit connecté et pouvoir le pirater.
• Ourobouros : Contrôle de conscience et protection (Ourobouros est le symbole de l'éternel recommencement le serpent qui se mort la queue)
• virus Oblitérator : L'obliterator est un programme gardien affecter par un virus il est relativement lent et parfois stupide mais ses défaut sont compenser par une énorme puissance de frappe et une forte résistance (Utilisable uniquement dans le réseau)

Les métiers

Les poisons

Pour scientifiques et Roublards Uniquement

Les poisons ne sont pas à proprement parler des drogues , elles n'ont aucuns points positifs leur but est de détruire l'ennemi ou l'affaiblir.
Composante matérielle : Une écuelle , une seringue, un pilon, une éponge

Niveau 1

Vapeur noire
Mode d'administration : Gaz
Effet : elle s'effondre pour un sommeil loin dêtre réparateur. Elle est étourdie 3 rounds.

Gaz moutarde
Mode d'administration : Gaz
Effet : Provoque de forte brulures des voix respiratoires

Niveau 2

Nom : Arachnæ
Origine : Venin de tarentule des cavernes de l'Outland
Description : Paralysie légère (toutes les actions à difficulté Difficile), pas de perte de points de vie.

Cigüe
Mode d'administration : Ingestif
Effet : Poison foudroyant tuant en très peu de temps.

Niveau 3

Nom : Wurara
Origine : Jue d'une mauvaise herbe qu'on trouve dans les fermes de l'Outland.
Mode : Injection
Description : Poison pour lames engendrant des troubles de la vue et des frissons

Nom : Langue de feu
Origine : Poison du poisson du même nom , ce poisson se pêche dans l'océan seules étendues d'eau dans les déserts sans fin du monde.
Description : Fortes brûlures dans la bouche et le pharynx, perte du langage, pas de
perte de points de vie

Nom : Glu dorée
Origine : Liquide jaune étant la sève d'un arbre nommé le Seigneur des cimes, car on ne le trouve quand dans les montagnes, l'outland étant beaucoup trop arride.
Description : Ronge tous les tissus organiques.

Niveau 4

Antidote général pour poisons
Mode d'administration : Ingestif
Effet : Cette antidote combat tout arrêt des fonctions respiratoires, cardiaques, musculaires et circulatoires. Si il est pris à temps, il stoppe toute forme de poison et venin immédiatement. Ce qui explique son coût exorbitant.

Antidote préventive sur l'ingestion.
Mode d'administration : Ingestif
Effet : Cet antidote est efficace contre tout poison ingestif. En effet, sa substance visqueuse tapisse les paroies de l'estomac et bloque l'action de toute substance toxique

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

pendant 3 rounds. La victime est prévenue de la présence d'un poison par une légère brulure à l'estomac qui va en augmentant. Si la victime réagit en vomissant dans le 3 rounds, le PREVENTIF est rendu avec le poison. Au delà des 3 rounds.

Antidote préventive sur le contact
Mode d'administration : Pomade
Effet : Cet antidote est à ce passer sur le corps en onguent. Il offre un bonus de 4 à tout jet de sagesse contre un poison de contact.

Niveau 5
Nom : Sunsura
Origine : Poison tôtalement fait avec des molécules articificielles
Description : Vertiges, confusion de l'esprit, fureur

Venin de cobra
Durée de l'effet : Permanent
Effet : elle ressent un léger malaise puis s'écroule au bout de 4 rounds. Elle tombe dans le coma au bout de 4 autres rounds. Si aucun remède n'est administré, la mort surviendra en 2 tours. Si le JP est réussi, la victime est étourdie 3 rounds et perd 1d10 pv.

Plasma poison
Mode d'administration : Injection
Effet : Ce plasma a la propriété d'un liquide, il brûle peu à peu les pièces d'un cyborg. La victime perd 1d10 pv par round dès injestion. Très peu de matières peuvent le contenir et il n'existe pas à l'état naturel, il faut le fabriquer avec du plasma un peu comme les même procédés utilisés pour avoir de l'hydrogène liquide.

Trioxine 245
Mode d'administration : Injection
Effet : Un gaz qui transforme des corps en zombies.

Niveau 6
Nom : Éclair pourpre
Origine : Pollen d'un lotus cultivé dans les fermes.
Description : Yeux complètement injectés de sang et visage cyanosé(Le manque d'apport en oxygène aux tissus donne à la peau une couleur violette à court terme cela entraîne la mort)

Nom : Polonium
Origine : Atome de symbole Po
Description : Produit hautement radioactif, il ressemble à un métalloïde argenté, il a été découvert par le couple Curie en 1898. Les effets à courts terme sont des brûlures, à long terme un cancer, s'il est vrai que l'on peut ne pas mourir sur l'instant, sur le long terme il est toujours fatal.

Les drogues

Pour Scientifiques et Roublards uniquement
Composantes matérielles pour la production de drogues : Fioles de scientifique, pipette, écuelle, pilon.

Les Drogues de Niveau 1
Les dépresseurs

Adam :
(pilule)
Style : Dépresseur
Toujours fabriquer par la Megill. Cette drogue a des effets Annihilateurs contrôlable. C'est a dire qu'elle provoque chez celui qui la incurgiter des effets qui le pousse a désespérer et a douter de lui même, il se prend pour un looser, rate quasiment tout ce qu'il fait. Cette drogue sert a faire perdre en gros. Plus on en donne et plus la cible aura un comportement négatif et défaitiste ! Si un concurrent vous embêter hésitez pas ! Effet garantie !!!

Jet
(Inhalateur)
Style : dépresseur
Un dépresseur très en vogue en ce moment malgré ses désavantages.

Les Drogues de Niveau 2

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

Les Euphorisants

Hot Sensation :
(seringue)
Style : Euphorisant
Cette drogue bloque la peur .

Booster d'adrénaline :
(Seringue)
Style : Euphorisant
Cette drogue enlève toutes les inhibitions et augmente les besoins de sensations forte.

Les Soporifiques

Hot Dreams
(Pilule)
Style : Soporifique
Augmente la sensation des rêves , leur vision et leur souvenir.

Les Hallucinogènes

FlashIllusion
(poudre)
Style : Hallucinogène
Cette poudre miracle vous fait voir la vie d'une autre point de vue...

Les Stimulantes

Jekilyde
(Capsule)
Style : Stimulant
Bien que cette drogue vous calme , elle vous rend aussi beaucoup plus agressif envers votre entourage.

Antitramblote
(seringue)
Style : Stimulant
Souvent utilisé par des snifeurs. Saignement du nez et cancérigène.

Drogue de Niveau 3:

Les Analgésiques

Noir
(Pilule)
Style : Analgésique
Invulnérabilité à la douleur. Déshumanisation ou mort. Développe l'agressivité. Dépendance psychologique, paranoïa, dépression, rage psychotique.

Stimpock II
(Seringue)
Style : Analgésique
Annule la douleur.

Les Dopants

Beta Endorphine :
Style : Dopant
C'est une substance narcotique produite par le cerveau. Endorphine signifie "morphine produite par le corps". Les Beta-endorphines ont un effet anti-douleurs 6.5 fois plus fort que la morphine. Elle rend dépendant . Elle coûte 300 Crédits la dose est illégale. Elle peut également être prise en consommant un cerveau humain complet et 'frais', ce que font certains cyborgs.

Accel :
Style : Dopant
Fabriquer par la Megill. Accelarateur neurolaire. Cette drogue vous donne l'impression d'après Dolagunov (Motorballer de 3eme ligue) d'être 10 Fois plus grand et d'élargir le champ de vision en plus de booster le cerveau (temps de réaction moins long). Il faut un certain temps pour s'habituer au effet.

Drogue de Niveau 4:

Les Hypnotiques

Snatsh Coco

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

(Ampoule)
Style : Hypnotique
Décontraction, euphorie. Catatonie, état dépressif, accoutumance psychologique.

Drogue de Niveau 5:

Les Augmentations de perception

Chakra
(ampoules)
Style : accroissement de perception
Augmente considérablement les sensations au point d'évanouissement, souvant utiliser chez les indoues et les bouddhistes.

Aspilan
(Inhalateur)
Style accroissement de perceptions
Permet de soigner l'asthme de redonner au poumon leur forme pour mieux respirer. Phénomène d'accoutumance.

Drogue de difficulté 6:

Les Augmentation d'Attribut

Red eyes
(Inhalateur diffusant un gaz dans les yeux faisant ressortir les veines d'où red eyes)
Style : augmentation d'attributs
Cette drogue vous rend complètement barjot au point de tuer tout ce qui vous entoure mais votre force est démultipliée.

Les drogues neuro accélératrices :
Style : Augmentation d'attributs
Ces drogues améliorent la vitesse de réaction du système nerveux. Effets secondaires : dépendances ,froid qui provoque des tremblements , faiblesse physique. Elle est souvent utilisée dans le milieu des divers jeux qui jalonnent ce monde.

Lycanthropazine :

La forge

Composante matérielle : une pince, un tablier, une enclume, un marteau, un fourneau, un seau d'eau, une pierre .

Niveau 1
Affiner
Rendre plus pur en éliminant les impuretés.
Confusion
Mélange d'alliages ou de métaux portés à l'état de fusion.
Décarburation
Élimination de tout ou partie du carbone d'un produit métallurgique.
Étamer
Recouvrir un métal d'une couche d'étain qui préserve de l'oxydation.
Souder
Joindre des pièces de métal ensemble, au moyen d'une composition métallique fusible, fréquemment, dans l'Antiquité, par le moyen de l'étain ou du cuivre.
Trempe
La trempe est un traitement thermique consistant à un refroidissement (provoqué ou dû au temps) d'un alliage.

Niveau 2
Antimoine
[Sb] Élément de numéro atomique 51. Fond à 630°C. Densité 6,7. Masse atomique 121,75.
Argent
[Ag] Élément de numéro atomique 47. Fond à 960°C. Densité 10,5. Masse atomique 107,86.
Cuivre
[Cu] Élément de numéro atomique 29. Fond à 1084°C. Densité 8,94. Masse atomique 63,54.
Étain
[Sn]. Élément de numéro atomique 50. Fond à 232°C et bout vers 2 250°C. Densité 7,2. Masse atomique : 118,69.

Niveau 3
Fer

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat

[Fe] Élément de numéro atomique 26. Fond à 1535°C. Densité 7,87. Masse atomique 55,847.
Or
[Au] Élément de numéro atomique 79. Fond à 1 064°C. Densité 19,5. Masse atomique 196,97
Orichalque
Métal ou alliage mystérieux. Le mot a parfois été utilisé comme synonyme de laiton ou bronze.
Platine
[Pt] Élément de numéro atomique 78. Fond à 1 772°C. Densité 21,5. Masse atomique 195,09

Niveau 4
Acier
L'acier est le fruit de l'alliage de fer et de carbone.
Hélium métallique
Un matériau qui solidifie l'Hélium dans un état où les électrons sont exités. Stable à température ambiante lorsqu'il atteint 500°C, il explose. Même si c'est très puissant cela ne produit aucune radioactivités, ni résidues bactériologiques.
Bronze
Le bronze allie le cuivre et l'étain.
Électrum
L'électrum est un alliage d'or à teneur variable en argent et en cuivre.
Cermet
Alliage de céramique et de métal très résistant à la chaleur et aux ondes de choc.

Niveau 5
Le Titanium
Faîte à partir de titane et de divers autres métaux comme le Gammanium et le platine.
Tore Supra
Le matériau qui fait face au plasma résiste bien aux chocs thermiques, il évacue au mieux la chaleur c'est un alliage à partir de carbone, mais aussi de tungstène et de beryllium.
Uranium appauvri
Métal lourd très dense (1.7 fois plus que l'enrichi) utilisé notamment pour la production d'armes antichars
Hydrogène Métallique.
Métal léger et réactif qui le rend assez souple face aux chocs.

Niveau 6
Le Damas
Il est fait de scandium, Yttrium, Lutécium avec de l'acier
L'imaginos
Mélange de Damas et cellules berserk.
Bronze de Géant
Métal plus solide que l'acier issue de Marmundo ou plus exactement du pilier qui maintient Marmundo.

Gunnm and dream ©2005-2011 Maître Santoraï, Ultima Gunnm©Gaelbk 2001-2006, GUNNM © Yukito Kishiro. All Rights reserved. Édition française : © Éditions Glénat