



Nouveaux pouvoirs Chi



mardi 3 mai 2005, par Goju_C@limero

Forbidden knowledge

Coût : 1+

Maintenance : -

Vitesse : Vamoose

Description : Il faut au moins 1 point de Ch'i pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Le personnage peut décider de vider sa réserve de Ch'i pour perdre tout les avantages gagnés avec Arts martiaux, enlightened ainsi que sa compétence combat : Art martiaux. L'intérêt de ce pouvoir se manifeste lorsque le personnage est sur le point d'être contrôlé par un effet quelconque, de perdre le dominion (si celui-ci est déterré bien sur) ou de se faire voler son Ch'i par d'autres pratiquants d'arts martiaux. Il empêche donc le controleur d'utiliser quoi que ce soit en rapport avec les arts martiaux, évitant ainsi un déferlement de puissance sans le consentement du pratiquant d'arts martiaux. Il faudra méditer pour récupérer les points de Ch'i, ainsi que les techniques de combat d'arts martiaux.

The path of wisdom

Coût : 5

Maintenance : -

Vitesse : 1

Description : Ce pouvoir permet de remplacer une des compétences suivantes (au choix) : bluff, persuasion, éloquence ou ridiculiser par la compétence **professionnelle : philosophie** du personnage. Cela reflète l'utilisation des paroles fondamentales de cette philosophie particulière pour obtenir l'effet désiré.

The best mask is no mask at all

Coût : 4

Maintenance : 2/round

Vitesse : 1

Description : Ce pouvoir permet de faire passer le pratiquant d'arts martiaux pour une personne quelconque, sans aucun trait distinctif. Il ne permet en aucun cas de prendre l'apparence d'une personne particulière mais dissimule ses traits sous une apparence quelconque et ce pour chaque personne qui le regarde. Il apparaîtra toujours comme une personne banale comme l' imagine la personne qui le



regarde. Cet effet peut causer une certaine confusion, la banalité étant parfois différente d'une personne à l'autre. En terme de jeu, ce pouvoir permet de faire un jet de déguisement en utilisant le Ch'i avec un bonus de +1 par niveau du pouvoir contre la compétence détecter des personnes le cherchant activement.

☒ Stand against the rain

Coût : 3

Maintenance : 1/heure

Vitesse : 1 round

Description : Ce pouvoir permet d'éviter que les intempéries n'affectent le personnage, comme la pluie, la neige, la grêle ou les insulations. L'intérêt réside dans le fait que ce pouvoir l'immunisera contre les différentes maladies qu'il aurait pu attrapper suite à l'effet du climat peu clément. Le climat n'a en fait plus d'emprise sur lui, la pluie ne le mouillera plus, la neige ne le refroidira pas outre mesure, la grêle ne le gênera pas et le soleil ne lui causera aucun malaise. Il faut effectuer un jet de Vigeur +1 par niveau de ce pouvoir contre un SD de 5 pour résister. Chaque niveau du pouvoir immunise contre un désagrément.

☒ A coward dies a thousands deaths

Coût : 4

Maintenance : -

Vitesse : instantané

Description : Ce pouvoir permet d'utiliser son Ch'i +1 par niveau de ce pouvoir en lieu et place des jets de tripes fait pour résister à la terreur. Le personnage n'a pas le choix sur l'utilisation de ce pouvoir, il se déclenche tout seul, sauf bien sûr si la réserve de Ch'i du personnage est inférieure à 4 points.

☒ Fist of the earth

Coût : 10

Maintenance : -

Vitesse : 2

Description : Ce pouvoir très puissant permet de créer une zone d'ondes de chocs autour d'un point frappé par le personnage. Le sol doit être en terre ou en pierre naturelle, et ce pouvoir n'affecte aucunement les objets et/ou les personnes elles-même. Chaque personnage présent dans l'aire d'effet du pouvoir, qui est de 2.5m de rayon par niveau, doit faire un jet d'agilité contre un SD de 5 + 1/niveau de pouvoir pour éviter de tomber.

☒ Spirit ward

Coût : 2

Maintenance : 2/round

Vitesse : 1

Description : Ce pouvoir permet de simuler le miracle de protection des prêtres, à ceci près qu'une fois activé, il demeure en action tant que le coût de maintenance est payé. Un



déterré ou autre abomination essayant de toucher le personnage devra tout d'abord faire un jet de spirit contre un jet de Ch'i (avec un bonus de + 1 par niveau du pouvoir) du pratiquant d'arts martiaux sinon il ne pourra pas le toucher. Le déterré pourra réessayer à sa prochaine action.

Energy reversal

Coût : 4

Maintenance : 2/round

Vitesse : 1 round

Description : Avec ce pouvoir, le pratiquant d'art martiaux peut échanger deux de ses traits, influant alors sur toutes les compétences découlant de ces traits.

The strike within

Coût : 10

Maintenance : -

Vitesse : 2

Description : Ce pouvoir permet de frapper un endroit vital comme le cœur et de causer une défaillance chez l'adversaire, et dans certains cas extrêmes, cette défaillance peut être fatale. Tout d'abord le pratiquant d'arts martiaux devra faire un coup ciblé à -6 pour toucher le cœur. La victime doit avoir un cœur et doit pouvoir souffrir d'arrêt cardiaque ! Ce pouvoir ne fonctionne bien sur pas sur les déterrés mais les dégâts normaux restent applicables. La victime devra alors effectuer un jet de vigueur de SD 9 ou perdre immédiatement 1 palier de vigueur. Elle devra ensuite effectuer un second jet de vigueur contre un SD de 11 qui, s'il est raté, causera sa mort pure et simple. C'est un pouvoir dangereux et très rare car considéré comme maléfique.