

Les Pouvoirs du Ki

Utilisation du Ki

L'utilisation du Ki est le pouvoir de base nécessaire au développement de tous les autres. Elle permet au personnage d'éveiller son énergie interne et de l'utiliser inconsciemment.

Condition : Aucune.

Coût : 40 DI

Contrôle du Ki

Ce pouvoir permet un contrôle absolu de l'énergie interne. Le personnage est totalement conscient de son pouvoir animique et peut accumuler son Ki. Dès qu'il possède ce pouvoir, il peut utiliser des techniques de puissance intérieure.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 30 DI

Détection du Ki

Le personnage a la capacité de détecter les énergies des êtres se trouvant autour de lui. De cette façon, il est conscient des sources d'énergie présentes autour de lui, même s'il ne peut pas en déterminer la forme, la taille ou l'intensité. La Détection du Ki traverse sans problème les objets matériels et les espaces fermés, mais ne peut pas pénétrer dans les lieux scellés avec de l'énergie. Ce pouvoir est traité comme une compétence secondaire spéciale. Son Total est égal à moyenne entre le DI total du personnage (dépendé ou non) et sa compétence Vigilance (arrondi au multiple de 5 inférieur). Pour connaître les limites de sa portée voir le tableau ci-dessous.

Condition : Contrôle du Ki

Coût : 20 DI

Difficulté	Portée de la Détection du Ki
Routinier	On peut détecter l'énergie des individus en contact physique avec le personnage
Facile	1 mètre de portée
Moyen	5 mètres de portée
Difficile	10 mètres de portée
Très Difficile	20 mètres de portée
Absurde	50 mètres de portée
Quasiment Impossible	100 mètres de portée
Impossible	250 mètres de portée
Surhumain	1 kilomètre de portée (<i>requiert Surhumanité</i>)
Zen	Des centaines de kilomètres de portée (<i>requiert Zen</i>)

Appréciation du Ki

L'Appréciation permet à la personne qui effectue une Détection de déterminer la puissance et la forme des énergies qu'elle perçoit. Avec Appréciation, il est possible de découvrir si quelqu'un concentre du Ki ou d'évaluer la puissance d'un adversaire. Cela permet aussi de reconnaître le type d'énergie d'un individu particulier, si on le cherche précisément. Par exemple, on pourrait savoir dans quelle cellule se trouve un compagnon sans avoir besoin d'ouvrir les portes.

Condition : Détection du Ki

Coût : 10 DI



Aura de Combat

Certains combattants considèrent l'Aura de Combat comme un « instinct meurtrier » plutôt que comme un pouvoir du Ki. Elle est une conséquence naturelle du pouvoir spirituel et combatif élevé d'un personnage. Sa présence est si extrêmement puissante que, lorsqu'il l'extériorise, il peut influencer ceux qui l'entourent, même s'ils ne sont pas capables de percevoir son énergie. Face à une aura de combat écrasante, une personne peut se sentir inquiète, ressentir une peur incompréhensible ou même se retrouver totalement paralysée, comme un crapaud regardant un serpent dans les yeux.

Les individus affectés par l'Aura de Combat doivent réussir un test de Résistance en utilisant uniquement leur base e Présence. Toutefois, dans le cas où ils auraient développé la compétence secondaire Impassibilité, ils peuvent appliquer le bonus que celle-ci leur offre. La difficulté dépend de la Présence de celui qui déchaîne l'Aura et de ses Accumulations de Ki. Plus il est puissant, plus l'influence de son Aura sera grande. Afin de calculer sa valeur, on prend la base de Présence et on y ajoute un bonus dépendant de la somme de toutes ses Accumulations, comme indiqué dans le **Tableau 1**. Par exemple, un personnage de niveau 10 (base de Présence 75), dont les Accumulations atteignent 14 points, crée une Aura de Combat de difficulté 105. Les malus aux actions modifient le niveau de difficulté produit par l'Aura, car ils réduisent la combativité du personnage.

Si les victimes réussissent le test, ils ne subissent aucun préjudice. Dans le cas contraire, les conséquences dépendent de leur marge d'échec, selon le **Tableau 2**. Un individu ayant déjà réussi le test n'est pas obligé de le refaire avant que plusieurs heures ne se soient écoulées.

Ce pouvoir n'a pas d'effet sur des individus dont la Présence n'est inférieure que de dix points à celle du personnage : leurs énergies spirituelles sont tout simplement trop semblables.

Activer l'Aura de Combat est une action passive, que l'on peut réaliser à volonté. Néanmoins, lorsque quelqu'un commence à accumuler du Ki afin de réaliser une technique ou est très excité à l'idée d'un combat, il peut généralement pas éviter de la déchaîner inconsciemment. Bien que son utilisation soit un pouvoir gratuit, maintenir l'Aura de manière prolongée (de même que l'activer et la désactiver continuellement) peut consommer les réserves de Ki d'un personnage. Par conséquent, pour cinq rounds d'utilisation de l'Aura de Combat, l'individu perd un point de Ki générique.

En général, l'Aura de Combat a un rayon de portée équivalent en mètres à la Présence du personnage, divisée par 5.

Condition : Contrôle du Ki

Coût : 40 DI

Tableau 1 : Aura de Combat

Valeurs des Accumulations	Bonus à la difficulté de l'Aura
6 à 8	+0
9 à 10	+10
11 à 13	+20
14 à 16	+30
17 à 22	+40
23 à 27	+50
28 et +	+60

Affecté : L'Aura de Combat joue inconsciemment sur les capacités de réaction du personnage, ralentissant ses mouvements et l'empêchant d'agir en pleine possession de ses moyens. Lui-même ne le sait pas, mais il subit un malus à toutes les actions de -10. Il peut refaire le test tous les cinq rounds, bien que le résultat ne puisse aggraver son état.

Peur : Une peur irrationnelle saisit le personnage, engourdissant ses membres et brouillant son esprit. Il subit donc l'état de peur et applique les malus appropriés. Tant qu'il ne trouve pas de raison valable pour dominer sa crainte, il ne peut refaire le test. Il pourrait par exemple se rendre compte qu'il est possible de défaire l'ennemi après qu'un de ses compagnons l'aura frappé, lui donnant une chance de relancer les dés.

Paralysie : La sensation d'oppression est si grande que le personnage se retrouve paralysé, à peine capable de bouger à cause du pouvoir qui l'enveloppe. Il subit donc l'état de paralysie tel qu'il est décrit dans le chapitre 14 du livre de base. La victime ne peut tenter de refaire le test que si sa vie est mise en danger ou s'il est sur le point d'assister à une scène insupportable.

Évanouissement : La pression causée par l'Aura de Combat est si forte que le personnage perd connaissance. Il restera évanoui plusieurs heures ou bien jusqu'à ce que quelqu'un décide de le réveiller.

Tableau 2 : Effets de l'Aura

Marge d'échec	Effet
0 à -19	Affecté
-20 à -49	Peur
-50 à -99	Paralysie
-100 ou moins	Évanouissement

Imitation de Techniques

Que ce soit en voyant une technique précise ou en étant la cible, le personnage peut la maîtriser immédiatement s'il possède assez de DI libre pour l'apprendre. Dès ce round, il l'ajoute à son répertoire et est capable de l'utiliser comme si elle était la sienne. Toutes les techniques copiées coûtent 10 DI de moins que l'originale si elles étaient de premier niveau, 20 DI pour le deuxième et 30 DI pour celles de niveau trois. Si le personnage ne possède pas assez de DI libre au moment où il l'observe, il ne pourra pas copier la technique plus tard. Les techniques apprises de cette manière ne comptent pas lorsqu'on doit déterminer le nombre total des techniques que possède un personnage souhaitant développer ses propres techniques. Par exemple, si quelqu'un copie deux techniques de niveaux un, celles-ci ne lui permettent pas d'en créer une de niveau deux.

Ce pouvoir ne fonctionne pas avec les techniques demandant un Héritage de Sang ou en dépendant directement.

Condition : Contrôle du Ki

Coût : 50 DI

Annulation du Poids

Grâce au contrôle de son énergie, le personnage peut affecter sa masse corporelle et ignorer partiellement les effets de la gravité. Grâce à cette capacité, il élimine temporairement une part de son poids et peut réaliser des actions virtuellement impossibles, comme courir sur les murs ou même sur l'eau. Durant tout un round, le personnage peut courir sur n'importe quelle surface jusqu'à son déplacement maximal. Par exemple, s'il peut courir 22 mètres par round et qu'il tente de traverser une rivière grâce à cette capacité, il pourra passer les 22 premiers mètres au-dessus de l'eau, mais finira par se mouiller s'il n'a pas réussi à traverser la totalité de la rivière. Il suffit d'investir un point de Ki générique par round pour prolonger les effets de cette capacité.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 10 DI

Lévitiation

Ce pouvoir permet d'utiliser la puissance intérieure pour s'élever dans les airs et s'y déplacer librement. Chaque point de Qualité de Vol désiré coûte un point de Ki générique au personnage. La Qualité de Vol maximale que peut atteindre un personnage est égal au quart de son Mouvement (arrondi au supérieur). Pour se maintenir en l'air, le personnage doit investir un point de Ki supplémentaire par minute.

Condition : Annulation du poids

Coût : 20 DI

Déplacement des Objets

Avec ce pouvoir, un personnage est capable d'extérioriser son énergie et de l'utiliser comme une prolongation de son propre corps, qui lui permet de toucher et de déplacer des choses à distance. L'objet doit être visible du personnage ou ce dernier doit avoir en tête une idée très précise de l'endroit où il se trouve. L'utilisation de ce pouvoir coûte un point de Ki générique par round et par tranche de 5 kg.

Condition : Lévitiation

Coût : 10 DI DI

Déplacement de Masses

La maîtrise supérieure de son énergie permet au personnage d'augmenter la valeur de la masse qu'il peut faire bouger à distance. Par conséquent, le poids qu'il touche augmente à raison de 50 kg par point de Ki dépensé et il peut contrôler plusieurs objets au lieu de se limiter à un seul.

Conditions : Déplacement d'Objets

Coût : 20 DI

Vol

Cette capacité indique que le personnage contrôle totalement sa masse, qu'il peut se déplacer librement dans les airs de la même façon que sur terre. Ce pouvoir lui permet d'atteindre une Qualité de Vol égale à son Mouvement (au lieu d'être limité au quart de son Mouvement avec Lévitiation). Il doit dépenser un point de Ki générique pour chaque point de Qualité de Vol qu'il souhaite atteindre, et maintenir cette capacité coûte un point de Ki générique par minute.

Condition : Lévitiation

Coût : 20 DI

Extrusion du Ki

Ce pouvoir permet de concentrer le Ki autour de soi, comme une aura invisible. De cette façon, le personnage peut affecter l'énergie pure et toucher les éléments intangibles, comme le feu, les êtres spectraux ou même la magie. Quand le personnage se bat à mains nues, il peut blesser des êtres qui ne peuvent être affectés que par des attaques surnaturelles, jusqu'à une valeur égale au double de sa Présence. Par exemple, un personnage de Présence 50 pourrait blesser des créatures comme s'il maniait une arme mystique de Présence 100. Ce pouvoir permet aussi de se défendre contre les effets surnaturels avec la compétence Parade, en dénouant dans les airs les fibres magiques voire en découpant en deux une boule de feu.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 10 DI

Armure d'Énergie

Permet au personnage d'utiliser son aura comme une armure spirituelle contre les effets mystiques et les attaques d'énergie pure. Cette capacité accorde un IP naturel de 2 contre le Mode Énergie. Bien qu'elle compte comme une armure, elle n'entraîne aucun malus à l'Initiative lié à l'utilisation de plusieurs couches d'armures.

Condition : Extrusion de Ki

Coût : 10 DI

Armure d'Énergie Majeure

Grâce à ce pouvoir, l'aura du personnage se renforce, ce qui lui permet d'accroître son Armure d'Énergie jusqu'à IP 4. L'activation de ce pouvoir n'est pas innée, mais coûte un point de Ki générique tous les cinq rounds de fonctionnement. De plus, bien qu'elle compte comme une armure, on n'applique pas de malus à l'Initiative à cause de l'emploi de couche de protection supplémentaire.

Condition : Armure d'Énergie

Coût : 10 DI

Armure d'Énergie Arcane

Lorsqu'un personnage maîtrise ce pouvoir, la valeur de son Armure d'Énergie passe automatiquement à IP 4 sans devoir payer d'activation ni de maintien. De plus, il peut l'augmenter jusqu'à IP 6 en investissant un point de Ki tous les 5 rounds. Comme dans les cas précédents, même si elle compte comme une armure, on n'applique pas de malus à l'Initiative à cause de l'emploi de couche de protection supplémentaire.

Condition : Armure d'Énergie Majeure

Coût : 10 DI

Extension de l'Aura à l'Arme

Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet au personnage de déployer son énergie jusqu'à l'objet qu'il tient dans ses mains, en faisant une extension de son propre corps. Le personnage canalise son essence à travers l'arme, ce qui lui permet d'utiliser ses Résistances à la place de celles de l'objet. Cette capacité permet aussi d'étendre les effets du pouvoir Extrusion de Ki à l'arme portée, afin qu'elle puisse altérer l'énergie comme s'il s'agissait d'une arme mystique. Ces objets peuvent aussi bloquer les attaques surnaturelles et effets similaires. Enfin, étendre son aura à l'arme augmente de 10 points ses Dégâts, ajoute 10 à sa Solidité et 5 à son Fracasement. Cette dernière capacité peut aussi s'étendre à une armure. Si deux individus combattent avec des armes chargées de cette énergie, le choc de leurs lames provoque des étincelles visibles par tous.

Condition : Extrusion de Ki

Coût : 10 DI

Attaque Élémentaire

La maîtrise absolue de son énergie permet au personnage de donner à ses attaques un aspect élémentaire, ses assauts et ses coups étant liés de manière innée à un élément précis. Dès qu'il accède à ce pouvoir, le personnage doit choisir l'élément avec lequel il aura affinité, parmi les suivants : Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Obscurité. Un personnage possédant un quelconque déséquilibre envers un élément (qu'il soit magique, racial ou du Ki) sera obligé de le sélectionner s'il veut accéder à ce pouvoir. S'il le souhaite, un personnage ayant opté pour l'Air, l'Eau ou le Feu peut utiliser respectivement Électricité, FROID ou CHALEUR comme Mode Secondaire. S'il a choisi la Terre, il peut attaquer avec un Mode Secondaire CONTondant, quelle que soit l'arme qu'il utilise. Si son Mode Primaire est déjà CONTondant, ses dégâts augmentent de 10 points.

S'il le désire, un personnage peut choisir ce pouvoir plusieurs fois, en se spécialisant à chaque fois dans un élément différent.

Condition : Extension de l'Aura à l'Arme

Coût : 10 DI

Dégâts Accrus

Amplifie la puissance destructive de l'énergie physique, élevant par conséquent de 10 points les dégâts de l'arme ou de l'attaque employée. Ce pouvoir fonctionne aussi avec les projectiles.

Condition : Extension de l'Aura à l'Arme

Coût : 10 DI

Portée Accrue

Ce pouvoir permet de contrôler la forme de l'énergie qu'un personnage laisse s'écouler vers son arme, augmentant la surface effective que peuvent couvrir ses attaques. Les armes doublent donc le nombre de cibles qu'elles peuvent atteindre en effectuant des attaques de zones : les petites et moyennes touchent respectivement six ou huit ennemis, tandis que les grandes arrivent jusqu'à dix.

Condition : Extension de l'Aura à l'Arme

Coût : 10 DI

Vitesse Accrue

Représente le fait que le personnage a appris à utiliser le flux du Ki afin d'accroître de manière surhumaine sa vitesse et les mouvements des armes qu'il brandit. Il obtient par conséquent un bonus spécial de +10 à son initiative. Vitesse Accrue sert aussi dans un combat sans armes.

Condition : Extension de l'Aura à l'Arme

Coût : 10 DI

Destruction du Ki

Avec ce pouvoir, un individu peut projeter son énergie physique pour tenter de détruire un objet ou la créature sur lequel il a posé la main. Il doit dépenser un point de Ki générique à chaque utilisation. L'objet ou la créature affecté doit alors effectuer un test de Résistance Physique contre la Présence du personnage. Dans le cas d'une créature, le pouvoir provoque des dégâts équivalents à la marge d'échec de la Résistance. Dans le cas d'un objet inorganique, le pouvoir provoque sa destruction (ou la perte un niveau de qualité) à moins qu'il ne réussisse sa Résistance avec une marge d'au moins 40 points. Chaque point de Ki supplémentaire investi dans ce pouvoir augmente de 5 points la Résistance à dépasser, avec pour maximum le double de la Présence de l'utilisateur du pouvoir. Un combattant peut utiliser sa compétence Attaque pour essayer de toucher physiquement son ennemi. Bien sûr, ce pouvoir peut blesser les êtres uniquement affectés par l'énergie. Étant donné que Destruction du Ki est l'équivalent d'une attaque, ce pouvoir ne peut pas être maintenu. Si le personnage compte l'utiliser pendant plusieurs rounds, il devra investir chaque fois des points de Ki.

Condition : Extrusion de Ki

Coût : 20 DI

Absorption d'Énergie

La maîtrise de ce pouvoir permet au personnage d'utiliser son énergie intérieure comme protection, en absorbant des dégâts surnaturels ou énergétiques. Il peut par exemple transformer les dégâts provoqués par un Décharge de Lumière ou une technique surnaturelle, mais pas ceux infligés par une épée affectant l'énergie. Au lieu de perdre des points de vie, le personnage peut sacrifier des points de Ki au rythme d'un point générique pour cinq points de dégâts reçus. Cette conversion est entièrement volontaire ; le personnage peut toujours choisir de subir des dégâts au lieu de perdre des points de Ki. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les dégâts infligés par des effets obligeant à réussir des tests de résistance.

Condition : Extrusion du Ki

Coût : 30 DI

Bouclier Physique

La simple énergie résiduelle que dégage le personnage agit comme un bouclier physique qui repousse toute attaque contre son corps. Tous les impacts n'ayant pas la puissance nécessaire rebondissent sur lui de manière inoffensive sans lui causer le moindre dégâts. En termes de jeu, le personnage obtient un Seuil d'Invulnérabilité naturel équivalant à sa base de Présence.

Condition : Extrusion de Ki

Coût : 10 DI

Transmission du Ki

Ce pouvoir permet à un personnage de transmettre ou d'absorber le Ki d'autres individus. Si deux personnes possédant cette capacité se rencontrent, elles peuvent librement échanger leurs points. Bien sûr, le Ki s'échange uniquement entre caractéristiques identiques. Le taux de transmission par round est égal à l'accumulation des personnages.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 10 DI

Guérison par le Ki

Ce pouvoir permet de guérir deux points de vie par point de Ki générique dépensé. Le personnage peut se soigner lui-même ou soigner toute personne avec qui il est en contact. Cette capacité ne peut pas complètement guérir les blessures ; elle ne permet de récupérer que la moitié des dégâts subis.

Condition : Transmission du Ki

Coût : 10 DI

Guérison Supérieure

Augmente les effets de Guérison par le Ki, permettant à un personnage de récupérer 5 points de vie pour chaque point de Ki génériques dépensés. Ce pouvoir ne permet pas de réparer complètement les dégâts reçus ; il n'est pas possible de récupérer plus de la moitié de cette façon.

Condition : Guérison par le Ki

Coût : 10 DI

Stabilisation

Permet au personnage de stopper les hémorragies et tirer d'autres individus de l'état entre la vie et la mort. Afin d'empêcher les effets de la perte de sang, il doit investir entre 2 et 5 points de Ki génériques en fonction de la gravité des blessures. Si on l'utilise pour stabiliser quelqu'un se retrouvant avec des points de vie négatifs, ce pouvoir permet à la victime d'effectuer un nouveau test de Résistance afin de sortir de l'état entre la vie et la mort. Pour deux points de Ki génériques supplémentaires investis, le patient obtient un bonus de +5 en RPhy afin de réaliser ce test.

Sacrifice Vital

Le personnage est capable de consommer sa force vitale afin de la transformer en pure énergie physique. Ainsi, pour deux points de vie sacrifiés en utilisant ce pouvoir, on lui permet de récupérer un point de Ki de sa réserve. Les points de vie dépensés en utilisant ce pouvoir comptent comme un sacrifice et, par conséquent, sont récupérés à un rythme différent des autres blessures.

Condition : Transmission du Ki

Coût : 10 DI

Utilisation de l'Énergie Nécessaire

Le personnage apprend à contrôler son énergie interne de façon à utiliser seulement la quantité requise par chacune de ses gestes. Ceci lui permet de courir ou de faire des efforts pendant plusieurs heures sans souffrir des effets de l'épuisement. Cette capacité permet de multiplier par dix le temps durant lequel un personnage peut travailler physiquement, courir, ou réaliser une tâche épuisante, sans perdre de point de Fatigue. Par exemple, un personnage qui court à son Mouvement maximal perd un point de Fatigue tous les cinquante rounds, plutôt que tous les cinq rounds. Ce pouvoir permet aussi de dépasser les limites des actions physiques en augmentant la quantité de points de Fatigue que l'on peut dépenser au cours d'un même round. Le personnage peut brûler ses réserves en très peu de mouvements, mais en contrepartie il peut réaliser des choses qui lui seraient autrement irréalisables. Au lieu de deux points de Fatigue par round, cette capacité permet de dépenser jusqu'à cinq points, ce qui correspond à +75 sur une action unique ou plusieurs +15 répartis au choix.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 10 DI

Dissimulation du Ki

Le personnage occulte les aspects visibles de son énergie, les rendant invisibles aux pouvoirs de Détection et d'Appréciation du Ki. En termes techniques, le personnage provoque un vide spirituel qui complique sa détection. Tout comme Détection du Ki, cette capacité se calcule comme une compétence secondaire spéciale : il est égal à la moyenne entre le DI total (dépensé ou non) et la compétence de Camouflage (arrondi au multiple de 5 inférieur). Quand quelqu'un avec Détection du Ki essaie de localiser un personnage qui cache son énergie, les deux adversaires doivent effectuer un test opposé ; le résultat final de dissimulation est soustrait du résultat final de détection. Si un personnage accumule du Ki, il réduit de 10 ce pouvoir pour chaque point de Ki utilisé. Dissimulation du Ki permet aussi de fausser la perception de l'énergie évaluée à l'aide d'Appréciation du Ki. En remportant un test opposé, un personnage peut donner des informations erronées, indiquant autre chose que ce qu'il est. Cette capacité offre aussi quelques avantages contre les détections surnaturelles. Si un personnage dissimule son Ki et que quelqu'un tente de le localiser grâce à un sort ou une matrice psychique, le personnage peut rajouter la moitié de son pouvoir de Dissimulation du Ki au test de Résistance qu'il doit effectuer.

Condition : Utilisation de l'énergie nécessaire

Coût : 10 DI

Aura de Dissimulation

Le personnage peut également cacher le Ki d'autres individus se trouvant près de lui ou avec qui il est en contact. En termes de jeu, ce pouvoir lui donne la capacité d'utiliser sa Dissimulation du Ki avec d'autres personnes en appliquant un malus. S'il est en contact direct avec quelqu'un, il ne subit qu'un -40 à son pouvoir, tandis que s'il se trouve à quelques mètres de lui, ce malus passe à -120. Chaque individu supplémentaire qu'il tentera de camoufler lui donnera en plus un malus de -10. Le jet de dissimulation est global, ce qui inclut le personnage.

Condition : Dissimulation du Ki

Coût : 10 DI

Fausse Mort

Ce pouvoir permet au personnage d'entrer dans un état comateux, très semblable à la mort. Tant qu'il reste dans cet état, il ne peut pas se déplacer, mais reste conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Toute personne examinant le corps pensera que le personnage est vraiment mort, puisqu'il ne respire pas, que son cœur ne bat pas et qu'aucune énergie physique n'émane de lui. Pour comprendre que le corps n'est pas mort, il faut réussir un test Impossible de Médecine. Un round entier est nécessaire pour récupérer le contrôle de son corps à la fin d'une Fausse Mort, au cours duquel les fonctions physiques reprennent (mais sans que le personnage puisse encore se déplacer).

Condition : Dissimulation du Ki

Coût : 10 DI

Élimination des Besoins

Le personnage qui développe cette capacité a atteint le stade où il peut éliminer ses besoins physiques : ses nécessités de manger, de boire ou de dormir se réduisent au dixième de ce que requiert une personne normale.

Condition : Utilisation de l'énergie nécessaire

Coût : 10 DI

Immunité Élémentaire : Feu

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité à la chaleur. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent de cinq intensités de feu. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq de la source de chaleur. Par exemple, afin d'être immunisé à des flammes équivalent à 15 intensités, un personnage devra dépenser 10 points de Ki. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable à la chaleur ou au feu ne peut choisir ce pouvoir.

Condition : Élimination des Besoins

Coût : 20 DI

Immunité Élémentaire : Froid

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité aux basses températures. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent de cinq intensités de froid. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq de la source de froid. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable aux basses températures ne peut choisir ce pouvoir.

Condition : Élimination des Besoins

Coût : 20 DI

Immunité Élémentaire : Électricité

Grâce à la maîtrise de son énergie, le personnage obtient une certaine immunité aux courants électriques. Ce pouvoir lui donne une résistance innée contre l'équivalent de cinq intensités d'électricité. Il peut accroître cette valeur en investissant un point de Ki générique pour chaque intensité supérieure à cinq du courant. Le coût supplémentaire devra être maintenu à chaque round. Quelqu'un étant naturellement vulnérable à l'électricité ne peut choisir ce pouvoir.

Condition : Élimination des Besoins

Coût : 20 DI

Élimination des Malus

Le personnage diminue de moitié les malus qu'il subit à cause de la fatigue ou de Critiques. Cette capacité n'a pas d'effet si les malus sont causés par des amputations ou d'autres dégâts similaires, ou par des moyens magiques ou psychiques.

Condition : Utilisation de l'énergie nécessaire

Coût : 20 DI

Récupération

Le personnage peut utiliser son Ki pour récupérer de son épuisement physique. Le taux de récupération est égal à un point de Fatigue pour 5 points de Ki générique dépensés. On ne peut récupérer qu'un point de Fatigue par round.

Condition : Élimination des malus

Coût : 20 DI

Récupération d'Autrui

Donne la capacité d'utiliser la Récupération sur d'autres individus, leur permettant de récupérer de l'épuisement physique. Le coût en Ki reste le même et l'on garde aussi la limite d'un point par round.

Condition : Récupération

Coût : 10 DI

Augmentation des Caractéristiques

En se servant de son énergie interne, le personnage est capable d'augmenter ses caractéristiques physiques jusqu'à trois points au-dessus de leur valeur originelle. Il doit pour cela investir autant de points de Ki que la valeur à atteindre ; en effet, plus cette valeur est haute, et plus grand sera le coût. Les points de Ki dépensés doivent provenir de la caractéristique à augmenter. Par la suite, le personnage perd un point de Ki par round s'il désire maintenir active cette capacité.

Condition : Utilisation de l'énergie nécessaire

Coût : 20 DI

Accroissement Supérieur

Ce pouvoir fonctionne comme l'Accroissement des Caractéristiques, à la différence qu'elles peuvent être accrues de quatre points au maximum au-dessus de leur valeur originale (au lieu de trois). Le coût en Ki de son activation reste le même, mais son maintien se réduit à un point tous les dix rounds.

Condition : Augmentation des Caractéristiques

Coût : 20 DI

Techniques de Combat Improvisées

Ce pouvoir permet au personnage d'utiliser des techniques de combat improvisées. Les techniques de combat improvisées sont détaillées à part.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 50 DI

Forcer Techniques

Ce pouvoir donne la capacité d'augmenter les effets des techniques de combat au-delà de leur pouvoir original, en y investissant une plus grande quantité d'énergie, c'est à dire qu'un personnage peut dépenser plus de Ki et obtenir des effets supérieurs. Pour forcer une technique, il est nécessaire d'accumuler le double de points de Ki que son coût original. Par exemple, si une technique dont le coût serait Agilité 4 et Dextérité 5 demanderait une Accumulation d'Agilité 8 et de Dextérité 10.

Ce faisant, la technique augmenterait ses effets de la moitié de leur valeur, en arrondissant vers le bas : un bonus de +100 en Attaque passerait à +150 et cinq attaques supplémentaires limitées passeraient à sept. La valeur d'un multiplicateur de dégâts augmente d'un point seulement. La difficulté des tests de Résistance augmente de 40 points. Ainsi, une technique de dégâts multipliés par trois passerait à dégâts multipliés par quatre, et une RPhy 120 passerait à RPhy 160.

Une fois qu'un personnage obtient cette compétence, il est capable de forcer des techniques maintenues, mais seulement au début : on ne l'applique pas aux effets maintenus durant les rounds suivants.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 20

Maîtrise Physique

Ce pouvoir rend capable de fusionner le corps et l'énergie. Grâce à lui, le personnage obtient un bonus de +10 à sa RPhy contre tout type de dégâts.

Condition : Contrôle du Ki

Coût : 10 DI

Changement Physique

Le personnage peut utiliser son énergie afin de modifier légèrement son apparence physique. Le changement ne sera que superficiel, mais suffisant pour avoir un aspect assez différent. Ce pouvoir ne permet pas de modifier le sexe d'un personnage (mais peut en donner l'impression), ni d'augmenter ou diminuer sa taille de plus de vingt centimètres. Il ne faut pas oublier que même si l'apparence change, ce n'est pas le cas de l'expressivité corporelle et de la manière de se déplacer propre à chacun. Il convient toujours d'associer ce pouvoir à la compétence sociale Déguisement.

Pour percevoir une modification et se rendre compte du Changement Physique, il faut réussir un test Impossible de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. On peut également ressentir l'utilisation de ce pouvoir au moyen d'un test Difficile de Détection du Ki. Au niveau Absurde, on peut même percevoir la véritable forme qui se cache derrière le changement.

L'activation de ce pouvoir coûte 10 points de Ki et un point supplémentaire par minute pour le garder actif. Du fait de la dépense continue que cela suppose, le personnage utilisant ce pouvoir applique un malus de -80 à son pouvoir de dissimulation du Ki.

Condition : Maîtrise Physique

Coût : 30 DI

Changement Supérieur

Le personnage possède la maîtrise absolue de sa capacité de changement, ce qui lui permet à présent d'adopter des formes très différentes. Il peut accroître considérablement sa taille (quoique pas au-delà de Grande), ou la réduire de moitié. Il est également capable d'imiter des formes non-humaines pas trop complexes, et même des objets inanimés. Utiliser un Changement Supérieur fait passer le coût d'activation à 20 points de Ki et le maintien à 2 par minute.

Condition : Changement Physique

Coût : 20 DI

Multiplication des Corps

Le personnage est capable de créer des copies de lui-mêmes, des images résiduelles qu'il rend tangibles avec son Ki. Bien qu'elles ne soient pas réelles, ces « ombres » sont matérielles et interagissent librement avec le monde, que ce soit en faisant un travail manuel, en parlant ou même en combattant. Elles apparaissent sous le même aspect avec le même équipement que celui qui les a créées mais ne gardent aucune de ses capacités spéciales ou mystiques. Par exemple, même si un personnage portait une épée à deux mains de qualité +10 capable d'affecter l'énergie, l'arme avec laquelle ses images se manifesteront n'aura pas de telles caractéristiques. Elles conservent malgré tout, de manière limitée, la plupart de ses capacités physiques, bien que leur potentiel soit considérablement inférieur à celui de l'original ; elles appliquent un malus à toutes les actions de -80 (et par conséquent un -4 à leurs caractéristiques) par rapport à ce dernier. Les copies ne sont pas liées entre elles, mais avec leur créateur, celui-ci pouvant les contrôler avec une action passive même si une grande distance les sépare.

Utiliser ce pouvoir est une action active qui oblige le personnage à y consacrer un round complet. Par conséquent, si quelqu'un veut activer une multiplication des corps, il ne peut effectuer aucune autre action au moment où il les crée, même pas se défendre. La quantité d'ombres pouvant se manifester équivaut au tiers de la caractéristique de Pouvoir, arrondi vers le bas. Chacune d'entre elles coûte 4 points de Ki générique plus 1 point tous les cinq rounds de maintien.

Il est extrêmement difficile de se rendre compte qu'une ombre n'est pas une personne réelle, ou de la différencier de son porteur simplement en la regardant. Cela nécessite un test Impossible de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. Détection du Ki permet de distinguer instantanément les copies d'êtres réels. Toutefois, leur créateur peut utiliser Dissimulation du Ki (avec un malus de -100) pour tenter de les camoufler.

Si on les utilise pour combattre, chaque ombre agit de manière indépendante, mais elles ne pourront jamais obtenir un résultat d'initiative supérieur à celui de leur créateur ni utiliser de techniques de Ki, magie ni de compétences psychiques. Une exception à cette règle est que les ombres peuvent utiliser des pouvoirs du Ki ne coûtant rien comme Extrusion du Ki. Une ombre n'a pas de résistance aux dégâts et disparaît donc immédiatement si elle subit une quelconque attaque ou blessure qui lui fait perdre des points de vie (ne serait-ce qu'un seul).

Condition : Maîtrise Physique

Coût : 30 DI

Multiplication des Corps Majeure

Ce pouvoir améliore la Multiplication des Corps du personnage en réduisant le coût en Ki qu'il doit investir dans leur création et en augmentant le nombre total de copies qu'il peut arriver à créer. Grâce à elle, le coût descend à 2 points de Ki par copie, et le nombre maximal de corps que l'on peut former monte jusqu'à une valeur équivalente à sa caractéristique de Pouvoir.

Condition : Multiplication des Corps

Coût : 30 DI

Multiplication des Corps Arcane

C'est le niveau maximum que puisse atteindre un personnage en utilisant la Multiplication des Corps. Elle est similaire à la précédente, sauf que le coût de chaque copie est réduit à 1 point de Ki et que le nombre maximal qu'il peut maintenir à la fois augmente jusqu'à un total de cinq fois sa caractéristique de Pouvoir.

Condition : Multiplication des Corps Majeure

Coût : 40 DI

Magnitude

Magnitude permet au personnage d'accroître la capacité physique des copies qu'il crée en utilisant la Multiplication des corps. Il peut, s'il le souhaite, investir 3 points de Ki supplémentaires au moment où l'ombre se forme afin de réduire son malus aux actions à -60 seulement (et, par conséquent, à -3 celui des caractéristiques). Cette augmentation et la dépense supplémentaire entraînée sont volontaires, c'est à dire qu'il peut continuer de créer des copies sans Magnitude.

Condition : Multiplication des Corps

Coût : 30 DI

Magnitude Arcane

Comme Magnitude, sauf que le malus aux actions des ombres est de -20 (et -1 pour les caractéristiques), à condition d'investir 6 points de Ki supplémentaire au moment de leur création. Comme précédemment, l'utilisation de Magnitude Arcane est totalement volontaire ; on peut continuer à créer des copies normales.

Condition : Magnitude

Coût : 40 DI

Contrôle de l'Âge

Le personnage peut jouer sur les effets qu'a le passage du temps sur son corps, le faisant vieillir plus lentement et conservant ses capacités physiques, même devenu âgé. Bien que même ce pouvoir ne puisse éviter une certaine détérioration de l'apparence extérieure, elle multiplie par trois ou quatre l'espérance de vie d'une personne normale, réduisant de moitié tout type de malus physique qu'elle pourrait subir comme conséquence d'un âge avancé.

Condition : Maîtrise Physique

Coût : 20 DI

Surhumanité

Ce pouvoir permet au personnage d'effectuer des actions physiques impossibles pour les autres êtres humains. Avec elle, il est possible d'atteindre le niveau Surhumain sur la table des difficultés et de tirer un profit maximal des capacités que lui procurent ses caractéristiques.

Condition : Utilisation du Ki

Coût : 30 DI

Zen

Le Zen représente l'état de perfection absolue entre le corps et l'âme. En termes de jeu, il ressemble à la Surhumanité, mais permet au personnage d'atteindre la difficulté de Zen lors des tests de compétence.

Condition : Surhumanité

Coût : 50 DI

