

Liste des pouvoirs : Combat aux armes à distance

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante - armes à distance		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Coup avec une arme de jet qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Vous devez crier "étourdir" puis lancer votre projectile. Si celui-ci touche la victime, elle est étourdie. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale- armes à distance			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	en combat ou non	Endurance 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque spéciale - armes à distance		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet de faire des attaques spéciales avec une arme de jet. Le personnage doit acheter d'autres pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes à distance			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque Surprise - armes à distance		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet au personnage d'utiliser les pouvoirs suivants avec des armes de jet s'il les possède : attaque surprise, assassinat et meurtre. Le personnage doit acheter séparément les pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec armes de jet	Attaque Surprise		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup Brise armure - armes à distance		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire un coup qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât + 2*. Ne fait pas perdre de PV à la victime. Dire : "brise armure" et frapper.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale- armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup engourdissant- armes à distance		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire un coup avec une arme à distance qui engourdit la jambe de la personne touchée. Dire : "engourdissant" et frapper la jambe de la personne. Si touché, la cible est 'ralentit' durant 1 minute. La créature ralentit ne peut plus courir 1 minutes. Si vous prenez le pouvoir niv 4, ne peut être fait 2 fois sur la même personne dans la même scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale- armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Endurance 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberté d'action	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup précis- armes à distance		1	
Description		Type de bonus Finesse	
Permet de faire un coup précis qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes de jet, arc et arbalètes. Dire : "précis" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale - armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Esquive de coups spéciaux	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup surprise paralysant - armes à distance		6	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 3* de dégât et qui paralysera la victime 2 min. Une personne paralysée est consciente de son environnement, elle déparalyse à la première attaque qu'elle reçoit qui fait des dégâts ou après 2min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise - armes à distance	Coupe-jarret - armes à distance		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par long repos	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup surprise paralysant majeur - armes à distance		6	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire une attaque surprise avec arme de jet qui fera 4 de dégât et qui paralysera la victime 5 min. La victime ne déparalysera que si elle perd plus de 5 PV (voir paralysie).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque Surprise - armes à distance	Coup surprise paralysant - armes à distance	Assassinat	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	hors combat seulement	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coupe-jarret - armes à distance		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire un coup à la jambe qui fait 2* de dégât sans armure et empêche la cible de se déplacer avec cette jambe. La personne devra boiter jusqu'à la réception de soins qui la guérissent totalement et elle est ralenti. Dire : "coupe-jarret" et frapper à la jambe. L'arme de jet doit absolument avoir touché la jambe, sinon l'attaque fait le dégât de base. Pas besoin de surprendre pour utiliser ce pouvoir			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque Surprise avec arquebuse			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Endurance 3	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Liberté d'action	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Désarmement - armes à distance		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire : " désarmement" et frapper l'arme de l'adversaire avec votre arme de jet. L'adversaire devra alors lancer son arme 3 m dans une direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale- armes à distance	Coup précis- armes à distance		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Dextérité 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Arme de prédilection	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes à distance		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet d'utiliser les armes de jet, arcs et arbalètes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prestige au combat : armes à distance		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec un arc ou une arbalète : la première attaque à distance faite dans chaque scène de combat fait +1 de dégât. (Dire prestige). Cumulable avec d'autres pouvoirs. Une seule fois par personnage par scène si pouvoir plus haut niveau			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis- armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Esquive de coups spéciaux	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 x par scène	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sonner - armes à distance		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Coup avec une arme de jet qui inflige +1* aux dégâts non cumulable et rend la victime sonnée pour 30 sec. (Dire sonnée) Lorsque sonnée, la victime doit se mettre à genou pour 30 secondes et ne peut que se retirer du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet "sonnée". Ne peut être fait 2 fois sur le même personnage dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque étourdissante - armes à distance			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Endurance 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combat aux armes à distance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 x par court repos	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste d'une arme à distance		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Vous choisissez un type d'arme à distance lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec cette arme : les défenses requises contre vos pouvoirs faits avec cette arme augmentent de 1*. Vous gagnez 1 armure temporaire lorsque vous commencez 1 scène de combat avec cette arme (premiers dégâts subis). Vos dégâts augmentent de 0* lorsque vous vous battez avec cette arme (non cumulable, dire : "spécialiste" à chaque coup).</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale- armes à distance	Désarmement - armes à distance	Coup précis- armes à distance	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes à distance	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	8		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7