

# Liste des pouvoirs: Combat à l'arquebuse

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Attaque étourdissante avec arquebuse</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 avec arquebuse			
Fréquence	Activation	Défense	
2 x par scène	en combat ou non	Endurance 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	3	devient utilisable à volonté	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Attaque spéciale avec arquebuse</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de faire des attaques spéciales avec une arme à feu. Le personnage doit acheter d'autres pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'arquebuse			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Attaque Surprise avec arquebuse</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'utiliser les pouvoirs suivants avec des armes à feu s'il les possède : attaque surprise, assassinat. Le personnage doit acheter séparément les pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec arquebuse	Attaque Surprise		
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Combat à l'arquebuse	
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	
<b>Coup de projection avec arquebuse</b>		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de projeter la victime à 3*m en plus des dégâts réguliers. La personne tombe au sol. Stabilité permet d'ignorer cet effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec arquebuse			
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	en combat ou non	Endurance 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	coûts en pts de fatigue -1	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence= a volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup engourdissant avec arquebuse</b>		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire un coup qui engourdit la jambe de la personne touchée. Celle-ci ne peut alors plus courir pendant 1* min. Dire : "engourdissant" et frapper la jambe de la personne.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec arquebuse			
Fréquence	Activation	Défense	
2 x par scène	en combat ou non	Endurance 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberté d'action	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	5	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup précis avec arquebuse</b>		7	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire un coup précis qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes à feu (pistolet, arquebuse). Dire : "précis" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque spéciale avec arquebuse			
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 à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	25		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup surprise paralysant avec arquebuse</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2* 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 avec arquebuse	Coupe-jarret avec arquebuse		
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	9
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coup surprise paralysant majeur avec arquebus</b>		25	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire une attaque surprise avec arme à feu qui fera 2 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
Coup surprise paralysant avec arquebuse			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Endurance 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
liberte action	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	7		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Coupe-jarret avec arquebuse</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
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. Dire : "coupe-jarret" et lancer catalyseur à la jambe. L'arme à feu doit absolument avoir touché la jambe, sinon l'attaque fait 1 de dégât.			
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 à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Désarmement avec arquebuse</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 à feu. 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 avec arquebuse	Coup précis avec arquebuse		
Fréquence	Activation	Défense	
	en combat ou non	Dextérité 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Destruction de Bouclier avec arquebuse</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de détruire le bouclier de la victime afin de le rendre inutilisable. Dire : "destruction" et frapper sur le bouclier.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec arquebuse	Coup précis avec arquebuse		
Fréquence	Activation	Défense	
		Dextérité 5	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Renforcement de bouclier	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en points de fatigue -1	4		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Distance accrue arquebuse</b>		9	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de toucher en pointant à 5*M un individu avec arquebuse ( au lieu de 2m). Fait 1 sans armure. Doit avoir arquebuse avec effet sonore. On ne peut utiliser ce pouvoir qu'avec une seule arme a la fois et max 2 fois, avec 2 armes différentes dans la même minute sur le même individu.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'arquebuse	Maniement d'arquebuse avancé		
Fréquence	Activation	Défense	
special		Dextérité 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Maniement d'arquebuse</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'utiliser les arquebuses. Recharger prends 1 minutes. Fait 1 de dégats sans armure. Touche automatique à 2 m et moins si effet sonore. Sinon un catalyseur est requis			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arquebuse	
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	
<b>Maniement d'arquebuse avancé</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de se battre avec une arquebuse et d'avoir une seconde arme en main ( peut être une autre arquebuse). Permet aussi de combiner certaines attaques spéciales avec ce type d'arme			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'arquebuse			
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Prestige au combat : arquebusier</b>		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec une arquebuse : La premier coup que vous lancez sur un adversaire dans chaque scène de combat fait +1 de dégâts sans armure .( Dire prestige) Vous pouvez utiliser ce pouvoir sur 2* adversaires différents par scène. Cumulable avec d'autres pouvoirs.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes de jet	Attaque spéciale avec l'arme de jet		Coup précis avec arme de jet
Fréquence 1 x par scène	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Esquive de coups spéciaux	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
<b>Recharge rapide</b>		4	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de recharger l'arquebuse (petard obligatoire) dans le temps d'installer le petard au lieu d'une minute			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'arquebuse			
Fréquence permanent	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		0
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
	0		0

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Sonner avec arquebuse</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Coup avec une arme de jet qui inflige +1* aux dégâts non cumulable et rend la victime sonnée pour 30 sec. (dire "Sonner") Une personne sonnée tombe à genoux et est obligée seulement de "se défendre". Vous devez crier : "sonner" puis porter un coup. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet "sonné".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque étourdissante avec arme de jet			
Fréquence 1 x par scène	Activation en combat ou non		Défense Endurance 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combat à l'arquebuse
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence= a volonté	20		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Spécialiste d'une arme à feu</b>		10	
Description		Cout en points de fatigue 0	
<p>Vous choisissez un type d'arme à feu 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 naturelle 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").</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'arquebuse	Attaque spéciale avec arquebuse	Désarmement avec arquebuse	
Fréquence	Activation	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arquebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	35		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7