

Liste des pouvoirs: Combat aux armes de jet

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante avec arme de jet		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 armes de jet			
Fréquence	Activation	Défense	
2 x par scène	en combat ou non	Endurance 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combat aux armes de jet	
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	
Attaque spéciale avec armes de jet		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
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 de jet			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes de jet	
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 avec armes de jet		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
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 de jet	
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 avec arme de jet		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
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 avec l'arme de jet			
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes de jet	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	18		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup engourdissant avec arme de jet		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 l'arme de jet			
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 aux armes de jet	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	5	+ 2 au chiffre avec astérique 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	
Coup précis avec arme de jet		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 de jet, arc et arbalètes. Dire : "précis" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec l'arme de jet			
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 de jet	
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	
Coup surprise paralysant avec arme de jet		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 arme de jet	Coupe Jarret avec arme de jet		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Endurance 3	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Combat aux armes de jet	
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	
Coup surprise paralysant majeur avec arme de jet		25	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire une attaque surprise avec arme de jet 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	
Attaque Surprise avec armes de jet	Coup paralysant avec arme de jet		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Combat aux armes de jet	
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	
Coupe-jarret avec arme de jet		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 frapper à la jambe. L'arme de jet doit absolument avoir touché la jambe, sinon l'attaque fait 1 de dégât.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque spéciale avec l'arme de jet			
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 de jet	
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	
Désarmement avec arme de jet		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 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 avec l'arme de jet	Coup précis avec arme de jet		
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 de jet	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	6	devient utilisable à volonté	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	
Maniement d'armes de jet		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'utiliser les armes de jet, arcs et arbalètes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence permanent	Activation permanent	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes de jet	
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 : archer		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec un arc ou une arbalète : La première flèche 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.</p>			
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	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 de jet	
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	
Sonner avec arme de jet		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>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".</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque étourdissante avec arme de jet			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combat aux armes de jet	
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	
Spécialiste d'une arme de jet		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Vous choisissez un type d'arme de jet 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'armes de jet	Attaque spéciale avec l'arme de jet	Désarmement avec arme de jet	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat aux armes de jet	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	35		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7