

# Liste des pouvoirs: Combat avec dextérité

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Ambidextrie</b>		2	
Description		Cout en points de fatigue 0	
Permet de combattre avec 2 armes courtes en même temps. Permet aussi que 0* de ces armes maniées de façon ambidextre soit une arme longue *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence permanent	Activation permanent	Défense	
Annulé par s/o	Composante matérielle requise Non	Catégorie de pouvoir Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique 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>Arme de prédilection</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Empêche, avec le type d'arme choisie, le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque qui détruit les armes (même les attaques magiques). Vous devez dire "prédilection" pour contrer l'effet (répétition permet de choisir un nouvelle arme).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	3	coûts en points de fatigue -1	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>Assassinat</b>		25	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) avec une arme courte perforante ou tranchante. L'attaque surprise fera alors 5* points de dégâts sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque Surprise	Coup précis	Analyse de points faibles	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
s/o	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	11	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	13
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	15	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	20

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Attaque Surprise</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) avec n'importe quelle arme de corps à corps. L'attaque surprise fera alors 2* points de dégats sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
s/o	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	15		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Aveuglement</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Vous devez dire : "coup aveuglant" et frapper une personne. Si le coup la touche, celle-ci est aveuglée 30 sec. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder un pouvoir lui permettant de le faire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Dextérité 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 2 x par scène	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence= a volonté	12		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Capture</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire une "capture" avec une arme courte tranchante sous la gorge. La victime doit alors lâcher ce qu'elle tient et est prisonnière (marcher seulement). Si la victime tente de s'évader, (possible après 30 sec seulement) 3* dégâts (défense réussie = 0 dégât si la victime s'évade après 30 sec).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Dextérité 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contorsionniste avancé	Non		Combat avec dextérité
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	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	20		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Combat aveugle</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement. Coûte 1 PF par aveuglement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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 assomant</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire une attaque surprise (voir règles) qui, au lieu de faire les dégâts de l'attaque surprise, fait 1 de dégât réel. Ensuite, si la victime a moins de PV restants que les dégâts que l'attaque surprise aurait dû faire, elle tombe "assommée" 5 min. Doit être fait avec une arme contondante. Une personne assommée n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Attaque surprise			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	en combat ou non	Endurance 3	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat avec dextérité	
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 précis</b>		3	
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 une main ou armes naturelles. Dire : "précis" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
esquive de coup speciaux	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	8
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</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	Coupe Jarret		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Endurance 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Combat avec dextérité	
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</b>		25	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire une attaque surprise 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	
assassinat	Coup surprise paralysant		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
liberte action	Non	Combat avec dextérité	
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</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire un coup à la jambe qui fait 1 * 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. Doit être fait avec une arme tranchante à une main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
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 avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	11		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Désarmement</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Frapper l'arme une fois puis dire : "désarmement" et frapper une deuxième fois l'arme de l'adversaire. L'adversaire devra alors lancer son arme 5 m dans une direction de son choix.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup précis			
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 avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 x par scène	4	devient utilisable à volonté	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	7		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Esquive de coups normaux</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal. Les coups magiques, divins ou élémentaires qui ne font que 1 sont normaux. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. Chaque attaque ainsi évitée coûte 1 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	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>Esquive de coups spéciaux</b>		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs "destruction de bouclier" et "Coup Brise Armure" et tous types d'attaque surprise. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. Chaque attaque ainsi évitée coûte 2 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
esquive de coup normaux			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	4	coûts en pts de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7



Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Esquive magique</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de réduire de 1* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zones ou des pièges à dégâts. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. Chaque attaque ainsi évitée coûte 2 PF. Si l'attaque fait 0 de dégâts grâce à l'esquive on évite aussi les autres effets (dire : "esquive magique").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Esquive de coup normaux			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	coûts en pts de fatigue -1	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	9

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Meurtre</b>		18	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet, une fois par GN, de faire une attaque surprise spéciale (voir règles) avec n'importe quelle arme courte tranchante ou perforante. Vous devez avoir passé minimum 15 min en continu durant le GN à étudier votre cible avant de passer à l'acte. Ce pouvoir se cumule avec tout pouvoir de type attaque surprise, excluant coup assomant. Pour votre coup spécial, vous aurez + 3* aux dégâts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	18	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	18
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	
<b>Mutisme</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire une attaque surprise qui fait 2 * de dégât sans armure et empêche la cible de parler pour 2* min. Seuls des sons inaudibles faibles sortiront de la bouche de la victime (aucun sort ou pouvoir nécessitant la parole). Dire : "mutisme" et frapper en attaque surprise. Doit être fait avec une arme tranchante à une main.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque Surprise			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		Endurance 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	coûts en pts de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Prestige au combat à 2 armes</b>		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez une arme dans chaque main : Vous gagnez 1 armure naturelle lorsque vous commencez 1 scène de combat (premiers dégâts subis). Vos dégâts augmentent de 0* lorsque vous vous battez avec 2 armes (non cumulable, dire: "prestige").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ambidextrie	Coup précis		Désarmement
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 avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	27	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	40
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>Spécialiste de désarmement</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire : " Spécialiste du désarmement" et frapper 2 fois l'arme de l'adversaire près des mains. L'adversaire devra alors lancer son arme 10 m dans un direction de son choix. Coûte 2 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Désarmement			
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		Dextérité 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Spécialiste des armes	Non		Combat avec dextérité
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
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>Spécialiste des armes</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Empêche le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque (même magique) qui détruit les armes. Vous devez dire : "spécialiste" pour contrer l'effet. L'ennemi qui a tenté de vous désarmer ou briser votre arme subira 1* point de dégâts (sauf s'il vous a lancé un sort).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Arme de prédilection			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combat avec dextérité
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	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>Spécialiste d'une arme courte à une main</b>		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
<p>Vous choisissez un type d'arme courte à une main 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 courtes à une main	Arme de prédilection	Désarmement	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat avec dextérité	
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

Pouvoir		Cout Niv 1	
<b>Spécialiste en combat aveugle</b>		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>Permet de garder les yeux ouverts lorsque aveuglé pour se battre. Permet aussi d'ouvrir les yeux pour marcher lentement (non courir) dans les mêmes circonstances. Permet de faire les coups de base et les pouvoirs de la catégorie "combat avec dextérité" même lorsque aveuglé (sauf attaque surprise). Vous ne pouvez pas lire ainsi. Activé le pouvoir pour 15 minutes coûte 2 PF</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Combat aveugle			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat avec dextérité	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en pts de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7