

Liste des pouvoirs: Combattants en force

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Coup avec une arme corps à corps qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Vous devez crier "étourdir" puis porter un coup 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	
Coup puissant			
Fréquence	Activation	Défense	
2 x par scène	en combat ou non	Endurance 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combattants en force	
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	
Charge		2	
Description		Cout en points de fatigue	2
Crier "charge" permet de faire une charge de 10 m et de porter un coup qui fera 1 *point de dégâts supplémentaire s'il touche la victime.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	20	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	20
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	30	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	30

Pouvoir		Cout Niv 1	
Charge projetante		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de cumuler le pouvoir "coup de projection" à tous vos pouvoirs de charge. Ajouter le coût en PF de la projection à celui de la charge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge	Coup de projection		
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	
Charge spontanée		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire seulement 5 m lors de charge (voir pouvoirs). Coûte 1 PF supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge			
Fréquence permanent	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en points de fatigue -1	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	
Contre-charge		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de réagir à des pouvoirs de types charges. La personne doit tenter de parer le coup et risposter en criant : "contre-charge". Cela réduit les dégâts subis de 2* et cause 3 de dégâts à celui qui charge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Coup Brise armure		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire un coup qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât de l'arme + 2*. Ne fait pas perdre de PV à la victime. Dire : "brise armure" et frapper.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	18		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup de projection		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
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		Endurance 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Combattants en force
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	
Coup déconcentrant		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire en sorte que l'incantateur de sort ou le barde perde son incantation ou son chant même s'il a le pouvoir concentration. Cumulable avec toute charge ou coup puissant. Dire : "déconcentrant" puis frapper. Coûte 1 PF supplémentaire.			
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
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup engourdissant		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
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		Combattants en force
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	
Coup puissant		3	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Permet de faire un coup puissant qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes longues à une main ou à deux mains (ou armes naturelles). Dire : "puissant" et frapper la cible.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	20
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	30		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Destruction de Bouclier		3	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet de détruire le bouclier de la victime afin de le rendre inutilisable. Dire : "destruction" et frapper sur le bouclier. Ne peut être fait qu'avec une arme contondante ou à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		Dextérité 5
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Renforcement de bouclier	Non		Combattants en force
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	devient utilisable à volonté	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Force de géant		50	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps avec arme longue à 1 main, armes à 2 mains ou armes naturelles. Transporter 2 corps ne vous coûte plus de PF. *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Destruction de Bouclier	Force d'ogre	Forte vitalité	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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	
Force d'ogre		30	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps avec arme longue à 1 main, armes à 2 mains ou armes naturelles. Transporter 1 corps ne vous coûte plus de PF, alors que transporter 2 corps ne vous coûte que 1 PF. *** Pouvoir cumulable avec d'autres pouvoirs ***			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sans douleur	Destruction de Bouclier	Santé de fer	
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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 : arme et bouclier		12	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec une arme et 1 bouclier : Vous gagnez 1* armure naturelle lorsque vous commencez 1 scène de combat (premiers dégâts subis). Vos défenses réflexes augmentent de 1* lorsque vous vous battez avec ce combo arme et bouclier (non cumulable, dire : "prestige").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes longues à une main	Maniement de grands boucliers	Infatigable	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Prestige au combat: armes à 2 main		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec seulement en main une arme à 2 mains : 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 cette arme (non cumulable, dire : "prestige").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes à 2 mains	Arme de prédilection	Destruction de Bouclier	
Fréquence	Activation	Défense	
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Esquive de coups spéciaux	Non	Combattants en force	
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	
Rage		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'entrer en rage pour 2* min. Vous devez pousser un grand cri. Vos 3* prochains coups feront + 1 de dégâts non cumulable (dire "rage"). Après la rage, vous serez fatigué pendant une scène durant laquelle vous ne pourrez que marcher ou "se défendre". Un personnage en rage attaque la personne qui "semble hostile" la plus proche, qu'elle soit ennemi ou allié. Une personne qui semble hostile est une personne qui a une arme en main, qui incante ou qui crie. La rage se termine à la fin de la durée, ou lorsqu'il n'y a plus personne qui "semble hostile". Durant la rage, la personne augmente ses défenses endurance et spirituelle de 2 chacune.			
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	
	Non	Combattants en force	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	4		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage persistante		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez le demeurer pour toute la scène. La rage coûtera 1 PF de plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Infatigable		
Fréquence	Activation	Défense	
	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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	
Rage puissante		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Lorsque vous êtes en rage, vous pouvez faire à volonté des coups à + 1* de dégâts, non cumulable avec aucun pouvoir. Dire : "rage" et votre dégât à chaque coup touché. Entrer en rage puissante coûte 2 PF supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Coup puissant		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	22		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Rage sans fatigue		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de ne pas avoir les effets de la fatigue après une rage. Entrer dans une rage sans fatigue coûte 1 PF de plus.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Santé de fer		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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	
Réception de charge		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de réduire les dégâts de 1* lorsqu'un adversaire vous charge. Vous devez l'avoir entendu dire "charge XXX" pour activer le pouvoir. Vous devez mettre un genou par terre et vous mettre en position défensive avec un bouclier, 2 armes ou une arme à 2 mains.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Combattants en force
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	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	
Sonner		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Coup avec une arme de corps à corps 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			
Fréquence 1 x par scène	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Endurance 4
Stabilité	Non		Catégorie de pouvoir
			Combattants en force
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 longue à 2 mains		10	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Vous choisissez un type d'arme longue à 2 mains 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").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes à 2 mains	Arme de prédilection		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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	
Spécialiste d'une arme longue à une main		10	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Vous choisissez un type d'arme longue 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").			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes longues à une main	Arme de prédilection		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combattants en force	
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

