

Ambidextre		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1:	Maniement d'armes courtes à une main					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de combattre avec 2 armes courtes en même temps						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Ambidextrie avancé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1:	Ambidextrie					
Pré-requis 2:	Maniement d'arme longue a une main					
Description						
Permet de se battre avec une arme courte et une arme longue						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Arme de predilection		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Empêche, avec le type d'arme choisi, le désarmement, ou que notre arme soit détruite par une attaque (même magique) qui détruit les armes. Vous devez dire "predilection" pour contrer l'effet (répétition permet de choisir un nouvelle arme)						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				9
Augmentation 2						
+ 1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Attaque Surprise		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec une n'importe qu'elle arme de corps à corps. L'attaque surprise fera alors 2 points de dégâts sans armure.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :				0
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Attaque Surprise avancé		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1:	Attaque surprise					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec une n'importe qu'elle arme courte ou longue (pas 2 mains). L'attaque surprise fera alors 3* points de dégats sans armure.						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	0		
Annulé par :	s/o		Défense :			
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Aveuglement		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Vous devez dire : "coup aveuglant" et frappe une personne. Si le coup touche, celle-ci est aveuglé 30 sec (voir règles)						
Activation :	en combat ou non		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :	Dextérité 20		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	12
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup assomant		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1:	Attaque surprise					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) qui au lieu de faire les dégats de l'attaque surprise, fait 1 de dégât réel. Ensuite si la victime a moins de pv restant que les dégats que l'attaque surprise aurait du faire elle tombe "assomé" 5 min						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :	Endurance 20			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
Augmentation 1						
+ 1 x par scène						
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Coup précis		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1:	Attaque Surprise					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un coup précis qui feras 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes a une main . Dire " précis" et frapper la cible.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
Augmentation 1						
+ 1 x par scène						
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Désarmement		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Frapper l'arme une fois puis dire "désarmement" et frapper 1 fois l'arme de l'adversaire près des mains. L'adversaire devra alors lancer son arme 3 m dans un direction de son choix.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Arme de prédilection	Défense :	Dextérité 15			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
Augmentation 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Maitre ambidextre		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1 :	Ambidextrie avancé					
Pré-requis 2 :	Maniement d'arme longue a une main					
Description						
Permet au personnage de se battre avec 2 armes longues en meme temps.						
Activation :	permanent		Coût en pts de fatigue :		0	
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
Augmentation 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Poursuite		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de rattraper un ennemi qui se sauve très rapidement. Crier " poursuite" et pointer une personne. Cette personne doit vous laisser courir 3* secondes sans bouger. Toutes les autres personnes arrêtent aussi. Annule " fuite" aussi.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	10

Assassinat		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1 :	Attaque Surprise avancé					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec une arme courte perforante ou tranchante. L'attaque surprise fera alors 5 points de dégâts sans armure.						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Capture		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Attaque Surprise avancé					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire une "capture" avec une arme courte tranchante sous la gorge. La victime lâche alors ce qu'elle tient et est prisonnière (marche seul.) Si la victime tente de s'évader, (possible après 30 sec seul.) 3* dégats. (defense =0 degat si evade)						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :	Contorsionniste avancé		Défense :	Dextérité 30		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :			
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Coup paralysant		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Attaque Surprise					
Pré-requis 2:	Coupe Jarret					
Description						
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégât et qui paralysera la victime 2 min (voir paralysie)						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :	liberte action		Défense :	Endurance 20		
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coupe Jarret		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire un coup a la jambe qui empeche la cible de se deplacer avec cette jambe. La personne devra boiter jusqu'à la réception de soin qui la guérisse totalement. Dire " coupe jarret" et frapper a la jambe.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Liberté d'action	Défense :	Endurance 20			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :	0			
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Spécialiste de désarmement		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Désarmement					
Pré-requis 2 :						
Description						
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 lance son arme 10 m dans un direction de son choix.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Spécialiste des armes	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Spécialiste des armes		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Arme de prédilection					
Pré-requis 2 :						
Description						
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 subira 1 point de dégats sauf les sorts						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
Augmentation 2						
+1 x par scène						
Augmentation 3						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Coup paralysant majeur		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Dextérité	50		
Pré-requis 1 :	assassinat					
Pré-requis 2 :	Coup paralysant					
Description						
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégât et qui paralysera la victime 10 min. La victime ne se déparalysera que si elle perd plus de 5 pv (voir paralysie)						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	liberté action	Défense :		Endurance 30		
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Maitre assassin		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Dextérité	50		
Pré-requis 1:	Assassinat					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec une n'importe qu'elle arme courte tranchante ou perforante. L'attaque surprise fera alors 6* points de dégats sans armure.						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20

Meurtre		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Dextérité	100		
Pré-requis 1:	Maitre assassin					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire une attaque surprise (voir regles) avec une n'importe qu'elle arme courte tranchante ou perforante. L'attaque surprise achevera la victime sur un R-P-C reussi. Sinon - 8 pv sans armure. 1x par gn (voir scenariste)						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	5		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 5 Pe/Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	