

Liste des pouvoirs : Combat à l'arquebuse

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante avec arquebuse		1	
Description		Type de bonus	Pouvoir
Coup avec une arquebuse 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	
1 x court repos	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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque spéciale avec arquebuse		3	
Description		Type de bonus Permanent	
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	
Attaque Surprise avec arquebuse		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
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	
Coup de projection avec arquebuse		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de projeter la victime à 3m 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
1 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
+ 1 x par scène	1	+ 1 x par scène	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup engourdissant avec arquebuse		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire un coup avec une arquebuse qui engourdit la jambe de la personne touchée. Dire : "engourdissant" et lancer un catalyseur à la jambe de la personne. Si touché, la cible est 'ralentit' durant 1 minute. La créature ralentit ne peut plus courir 1 minutes. Si vous prenez le pouvoir niv 4, ne peut être fait 2 fois sur la même personne dans la même scène.			
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
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup précis avec arquebuse		1	
Description		Type de bonus Finesse	
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	3	+ 1 x par scène	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 surprise paralysant avec arquebuse		6	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire une attaque surprise qui fera 3* 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 long repos	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
+ 1 x par long repos	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	
Coup surprise paralysant majeur avec arquebus		6	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire une attaque surprise avec arme à feu qui fera 4 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	Assassinat		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	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			
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 arquebuse		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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 et elle est ralenti. 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. Pas besoin de surprendre pour utiliser ce pouvoir			
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 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	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	
Désarmement avec arquebuse		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Pouvoir"/>	
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.(catalyseur) 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	
1 x par scène	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	
Destruction de Bouclier avec arquebuse		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
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	
1 x court repos		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
			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	
Distance accrue arquebuse		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de toucher en pointant à 5M 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 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	
Maniement d'arquebuse		2	
Description		Type de bonus Permanent	
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	
Maniement d'arquebuse avancé		3	
Description		Type de bonus Permanent	
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	
Prestige au combat : arquebusier		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec une arquebuse : la première attaque faite avec cette arme dans chaque scène de combat fait +1 de dégât. (Dire prestige). Cumulable avec d'autres pouvoirs. Une seule fois par personnage par scène si pouvoir plus haut niveau			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Coup précis avec arquebuse			
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 x par scène	3	+ 1 x par scène	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	
Recharge rapide		4	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de recharger l'arquebuse (petard obligatoire) dans le temps d'installer le pétard 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	
Sonner avec arquebuse		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Coup avec une arme de jet qui inflige +1* aux dégâts non cumulable et rend la victime sonnée pour 30 sec. (Dire sonnée) Lorsque sonnée, la victime doit se mettre à genou pour 30 secondes et ne peut que se retirer du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet "sonnée". Ne peut être fait 2 fois sur le même personnage dans la même scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque étourdissante avec arme de jet			
Fréquence 1 x court repos	Activation en combat ou non		Défense Endurance 4
Annulé par Stabilité	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	3	+ 1 x par court repos	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialiste d'une arme à feu		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<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 temporaire 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" à chaque coup).</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Coup précis avec arqebuse	Attaque spéciale avec arqebuse	Désarmement avec arqebuse	
Fréquence	Activation	Défense	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Combat à l'arqebuse	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7