

Liste des pouvoirs : Combattants en force

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque étourdissante		1	
Description		Type de bonus	Pouvoir
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	
1 x court repos	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
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	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	
Charge		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	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 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
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	5		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Charge projetante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de cumuler le pouvoir "coup de projection" à tous vos pouvoirs de charge.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge	Coup de projection		
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	
Charge spontanée		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire seulement 5 m lors d'une de vos charge (voir pouvoirs).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Charge			
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		
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		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	Activation		Défense
a volonté	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
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
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		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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
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	2	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
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		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
Coup puissant			
Fréquence	Activation		Défense
1 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
+ 1 x par scène	1	+ 1 x par scène	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence= a volonté	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup déconcentrant		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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 tous pouvoirs de charge ou coup puissant. Dire : "déconcentrant" puis frapper.			
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	2	+1 x par scène	2
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 engourdissant		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet de faire un coup qui engourdit la jambe de la personne touchée. Dire : "engourdissant" et frapper 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
Fréquence	Activation		Défense
1 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
+ 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 puissant		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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
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	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par scène	10	+ 1 x par scène	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Destruction de Bouclier		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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
1 x court repos	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
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
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		5	
Description		Type de bonus Force	
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps avec arme longue à 1 main, armes à 2 mains ou armes naturelles. Vous pouvez aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir grande force)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sonner	Grande force	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		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec une arme et 1 bouclier : Vous gagnez 1* armure temporaire 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).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes longues à une main	Maniement de grands boucliers	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 astérisque dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérisque 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	
Prestige au combat: armes à 2 main		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>Vous gagnez les pouvoirs suivants lorsque vous vous battez avec seulement en main une arme à 2 mains : Vous gagnez 1 armure temporaire 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").</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes à 2 mains	Arme de prédilection	Destruction de Bouclier	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	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	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	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	
Rage		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>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.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	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
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2
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 persistante		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez le demeurer pour toute la scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Infatigable		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	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		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Une fois par long repos, lorsque vous êtes en rage, vous pouvez faire à volonté des coups à + 1* de dégâts (non-cumulable avec autres pouvoirs) Dire : "rage" et votre dégât à chaque coup touché.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Coup puissant	Rage persistante	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	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 description	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	
Rage sans fatigue		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet 1 x par long repos de ne pas avoir les effets de la fatigue après une rage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Rage	Santé de fer		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x long repos	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
pouvoir devient utilisable à volonté	2		
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		1	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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	Activation	Défense	
a volonté	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
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sonner		5	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Coup avec une arme de corps à corps qui inflige +1* aux dégâts 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. Vous devez crier : "sonner" puis porter un coup. 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			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	en combat ou non	Endurance 4	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Stabilité	Non	Combattants en force	
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 longue à 2 mains		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
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 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).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Maniement d'armes à 2 mains	Spécialiste des armes	Destruction de Bouclier	
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	8		
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		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
<p>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 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	
Maniement d'armes longues à une main	Arme de prédilection	Spécialiste des armes	
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	8		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Stabilité		1	
Description		Type de bonus Défense	
<p>Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	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 court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7