

Maniement d'armes de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet d'utiliser les armes de jet, arcs et arbalètes						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rénumérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Attaque spéciale avec l'arme de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :	Maniement d'armes de jet					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire des attaques spéciales avec une arme de jet. Le personnage doit acheter d autres pouvoirs						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rénumérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup engourdissant avec arme de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Dextérité	6		
Pré-requis 1 :	Attaque spéciale avec l'arme de jet					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire un coup qui engourdit la jambe de la personne touchée. Celle-ci ne peut alors plus courir pendant 1* minute. Dire "engourdissant" et frapper la jambe de la personne.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	liberté d'action	Défense :	Endurance 10			
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	6
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	12
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	5

Attaque étourdissante avec arme de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Dextérité	12		
Pré-requis 1 :	Attaque spéciale avec l'arme de jet					
Pré-requis 2 :						
Description						
Coup avec une arme de jet qui oblige la victime à se battre a genou pour 30 secondes. Vous devez crier "étourdir" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie.(voir règles)						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Stabilité	Défense :	Endurance 15			
Fréquence :	2 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					+ 1 x par scène	12
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup précis avec arme de jet		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 spéciale avec l'arme de jet					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un coup précis qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes de jet, arc et arbalètes . 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 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						

Attaque Surprise avec armes de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1:	Attaque spéciale avec l'arme de jet					
Pré-requis 2:	Attaque Surprise					
Description						
Permet au personnage d' utiliser les pouvoirs suivants avec des armes de jet s'il les possède: attaque surprise (avancé), maître assassin, assassinat et meurtre						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :				0
Annulé par :	s/o	Défense :				
Fréquence :	à volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Attaque très étourdissante avec arme de jet		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 :	Attaque étourdissante avec arme de jet					
Pré-requis 2 :						
Description						
Coup qui oblige la victime à se défendre (voir règle) a genou pour 30 secondes. Vous devez crier "étourdir plus" puis porter un coup si celui-ci touche la victime, elle est étourdie.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Stabilité	Défense :	Endurance 30			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	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 avec arme de jet		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25		
Pré-requis 1 :	Attaque surprise avec arme de jet					
Pré-requis 2 :	Coupe Jarret avec arme de jet					
Description						
Permet de faire une attaque surprise qui fera 2 de dégat et qui paralysera la victime 2 min (voir paralysie)						
Activation :	hors combat seulement	Coût 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						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Coupe Jarret avec arme de jet		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:	Attaque spéciale avec l'arme de jet					
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 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Désarmement avec arme de jet		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:	Attaque spéciale avec l'arme de jet					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de désarmer un adversaire de l'arme qu'il tient en main. Dire " désarmement" et frapper l'arme de l'adversaire près des mains avec votre arme de jet. L'adversaire devra alors lancer son arme 3 m dans un direction de son choix.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Arme de prédilection	Défense :	Dextérité 15			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	50
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

