

Charge		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Crier " charge". Permet de faire une charge de 10 m et de porter un coup qui fera 1 point de dégât supplémentaire s'il touche.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :				
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	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup de projection		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de projeter la victime a 3*m en plus des dégâts réguliers.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :	Stabilité	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	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					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

Coup engourdissant		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1 :						
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

Réception de charge		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Endurance	6		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de reduire les dégats 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 defensive						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Cout en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					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

Charge puissante		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12	+ 1 x par scène	12
Pré-requis 1 :	Charge					
Pré-requis 2 :						
Description						
Crier " charge puissante". Permet de faire une charge de 10 m et de porter un coup qui fera 2 point de dégât supplémentaire s'il touche.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 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	

Charge spontanée		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :	Charge					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire seulement 5 m lors de charge (voir pouvoirs)						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		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	

Contre charge		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de réagir a des pouvoirs de types charges. La personne doit tenter de parer le coup et risposter en criant contre charge. Cela réduit les dégats subis de 2* et les cause (2) a celui qui charge.						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	3 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					fréquence= a volonté	24
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					Augmentation Z	

Coup déconcentrant		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Endurance	12		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire en sorte que l'incanteur de sort ou le barde perde son incantation ou son chant meme s'il a le pouvoir concentration. Cumulable avec attaque surprise, charge ou coup puissant. Dire " déconcentrant" puis frapper.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
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	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup puissant			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			2	Endurance	12	+ 1 x par scène	10	
Pré-requis 1 :							Augmentation 2	
Pré-requis 2 :							+1 x par scène	10
Description							Augmentation 3	
Permet de faire un coup puissant qui fera 1* point de dégât supplémentaire. Ne peut être fait qu'avec les armes longue a une main ou a deux mains (ou griffes). Dire "puissant" et frapper la cible.							Augmentation A	
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :			1	coûts en pts de fatigue -1	10	
Annulé par :		Défense :				Augmentation B		
Fréquence :	1 x par scène						Augmentation C	
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :			0	Augmentation X	
							+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
							Augmentation Y	
							Augmentation Z	

Destruction de Bouclier			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			2	Endurance	12	+ 1 x par scène	12	
Pré-requis 1 :	Coup puissant						Augmentation 2	
Pré-requis 2 :							+1 x par scène	12
Description							Augmentation 3	
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 a 2 mains.							fréquence= a volonté	24
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :			2	Augmentation A		
Annulé par :	Renforcement de bouclier**	Défense :				coûts en pts de fatigue -1	10	
Fréquence :	1 x par scène						Augmentation B	
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :			0	Augmentation C	
							Augmentation X	
							Augmentation Y	
							Augmentation Z	

Attaque très étourdisante		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Attaque étourdisante					
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	Cout 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						

Charge bestiale		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Charge					
Pré-requis 2 :	Maniement d'armes à 2 mains					
Description						
Crier " charge bestiale". Permet de faire une charge de 10 m avec une arme a deux mains seul. et de porter un coup qui fera 4 point de dégat s'il touche.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
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 Brise armure		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Coup puissant					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire un coup qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât + 2*. Ne fais perdre au PV a la victime. Dire "brise armure" et frapper						
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						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Z						

Coup Brise armure 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 qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât + 2*. Ne fais perdre au PV a la victime. Dire "brise armure" et frapper						
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						
fréquence= a volonté						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Z						

Coup Brise armure avec arquebuse		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
Pré-requis 1 :	Attaque spéciale avec arquebuse					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de faire un coup qui brisera l'armure de l'équivalent de dégât + 2*. Ne fais perdre au PV a la victime. Dire "brise armure" et frapper						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
Augmentation 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Z						

Rage		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet d'entrer en rage (voir) pour 5* minutes. Vos 2* prochains coup feront + 1 de dégâts. Après la rage vous serez fatigué pendant une scene durant laquelle vous ne pourrez que marcher ou " se defendre"						
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 1						
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
coûts en pts de fatigue -1						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Y						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
Augmentation Z						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						

Rage sans fatigue		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Endurance	25		
Pré-requis 1 :	Rage					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet de pas avoir les effets de la fatigue après un rage						
Activation :	réaction a autres pouvoirs	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Charge devastatrice		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50	+ 1 x par scène	50
Pré-requis 1 :	Charge bestiale					
Pré-requis 2 :						
Description						
Crier " charge devastrice". Permet de faire une charge de 10 m avec une arme a deux mains seul. Et de porter un coup qui fera 6 point de dégât s'il touche.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		3		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	+1 x par scène 50
					Augmentation 3	fréquence= a volonté 100
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 20
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1 20
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Force de géant		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50		0
Pré-requis 1 :	Destruction de Bouclier					
Pré-requis 2 :	Force d'ogre					
Description						
Permet d'ajouter 1 à tous les dégats corps à corps et de combiner ce pouvoir avec d'autres						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :						
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	0
					Augmentation 3	0
					Augmentation A	0
					Augmentation B	0
					Augmentation C	0
					Augmentation X	0
					Augmentation Y	0
					Augmentation Z	0

Rage puissante		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Endurance	50		
Pré-requis 1 :	Rage					
Pré-requis 2 :						
Description						
Lorsque vous etes en rage, vous pouvez faire des coups a + 1 de dégats, non cumulable avec aucun pouvoir. Dire "rage" et votre dégats a chaque coup touché						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Charge meurtrière		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Endurance	100	+ 1 x par scène	100
Pré-requis 1 :	Charge bestiale					
Pré-requis 2 :						
Description						
Crier " charge meurtrière". Permet de faire une charge de 10 m avec une arme a deux mains seul. Et de porter un coup qui fera 9* point de dégât s'il touche.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		4		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation C	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25

Force d'ogre		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Endurance	100		0
Pré-requis 1 :	Sans douleur					
Pré-requis 2 :	Coup puissant					
Description						
Permet d'ajouter 1 à tous les dégâts corps à corps et de combiner ce pouvoir avec d'autres						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :						
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
						0
					Augmentation 3	
						0
					Augmentation A	
						0
					Augmentation B	
						0
					Augmentation C	
						0
					Augmentation X	
						0
					Augmentation Y	
						0
					Augmentation Z	
						0