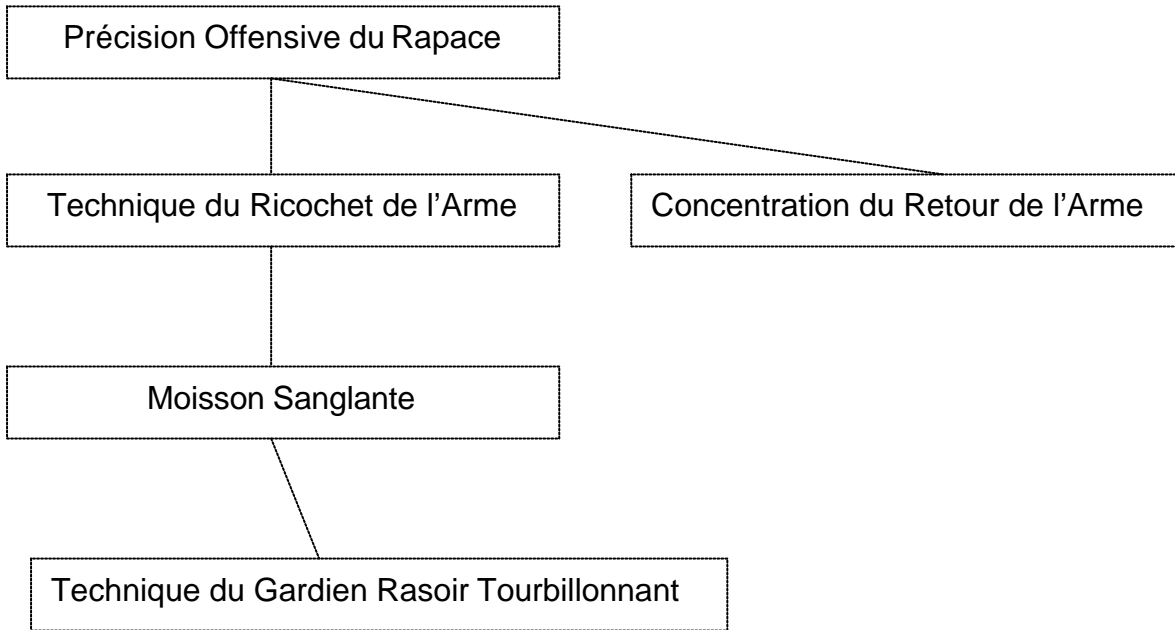


Armes de Jet



Technique du Ricochet de l'Arme (Dawn 74, Ricochet Weapon Technique)

Coût : 1 atome par ricochet

Durée : Instantané

Type : Supplétif

Armes de Jet minimum : 2

Quintessence minimum : 2

Charmes Requis : Précision Offensive du Rapace

Le personnage peut faire rebondir n'importe quelle arme de jet sur un objet et lui faire toucher la cible voulue sans pénalité. Chaque ricochet additionnel augmente le coût du charme par 1 atome de Quintessence. Faire rebondir une arme sur un mur situé dans le dos de la cible permet de toucher celle-ci par derrière, ignorant ainsi les protections de la cible du au couvert ou à un bouclier. Des ricochets multiples peuvent même permettre de tirer dans les coins. En utilisant ce Charme, les jets pour toucher des cibles que le personnage ne peut pas voir sont à difficulté +1 si la position exacte de la cible est connue, ou à difficulté +2 si le personnage vise par le bruit ou l'intuition.

Moisson Sanglante (Dawn 75, Reaping the Bloody Wheat)

Coût : 6 atomes

Durée : Instantané

Type : Action supplémentaire

Armes de Jet minimum : 4

Quintessence minimum : 3

Charmes Requis : Technique du Ricochet de l'Arme

Lorsque le personnage fait une attaque d'arme de jet à l'aide de ce Charme, l'arme ricoche de cible en cible, jusqu'à revenir finalement dans les mains du personnage à la fin du tour. L'arme fait un nombre d'attaques égal au score d'Arme de Jet du personnage. Chaque cible doit être à portée, et aucune cible ne peut être touchée plus d'une fois par tour avec cette attaque. Chaque attaque est faite avec le groupement normal d'Arme de jet du personnage, sans réduction pour des attaques multiples. Si une attaque rate, l'arme passe à la cible suivante. Cependant, si un jet donne un échec critique, l'arme touchera une cible non désirée et tombera à terre. Cela implique que le personnage peut être touché par sa propre arme.

Technique du Gardien Rasoir Tourbillonnant (Dawn 75, Whirling Razor Guardian Technique)

Coût : 7 atomes, 1 point de Volonté

Durée : Une scène ou spécial

Type : Simple

Armes de Jet minimum : 5

Quintessence minimum : 3

Charmes Requis : Moisson Sanglante

Une fois jetée, une arme utilisant ce Charme continue à frapper ses cibles pendant toute la scène. Rebondissant sur les arbres, murs, cibles et le sol, l'arme attaque une cible par tour. Une fois que l'arme est en mouvement, le personnage attaquant n'a plus besoin de s'en soucier, et peut agir normalement sans aucune pénalité. Lorsque l'arme est lancée, le personnage doit choisir quelle cible sera attaquée. Ce choix ne peut être annulé, et l'arme ne peut être rappelée une fois en mouvement. Si la cible meurt ou s'éloigne hors de portée, l'arme passe à la cible suivante. Chaque attaque est faite avec le groupement de dés d'Armes de jet normal du personnage, lorsque ce personnage a l'initiative pour ce tour.

Ce charme se termine si l'utilisateur s'enfuit ou meurt, ou une fois que l'arme a échoué à infliger des dommages sur un nombre d'attaques égal au Trait permanent de quintessence du personnage. De tels échecs peuvent provenir des parades ou esquives de la cible, ou du fait que l'arme a frappé la cible sans infliger de dommages. L'arme peut être attaquée à difficulté 4 ; si elle est touchée, elle est projetée à terre et son parcours meurtrier se termine. Si le jet d'attaque de l'arme donne un critique, l'arme frappe une cible non désirée – une personne ou un objet – et le Charme s'évanouit. Si le charme est utilisé successivement sur plusieurs tours, le personnage peut remplir l'air autour de lui de lames mortelles.

Concentration du Retour de l'Arme (Dawn 76, Returning Weapon Concentration)

Coût : 4 atomes

Durée : Une scène

Type : Supplétif

Armes de Jet minimum : 3

Quintessence minimum : 1

Charmes Requis : Précision Offensive du Rapace

Toute arme de jet utilisée par le personnage dans cette scène revient dans sa main à la fin du tour dans lequel elle a été lancée. Même si l'arme frappe et blesse un adversaire, elle vole hors de la blessure jusqu'à la main de son propriétaire. En utilisant ce charme, un personnage n'a pas à se soucier de manquer d'armes à utiliser. Cependant, un échec critique sur un jet d'Arme de Jet annulera le retour de cette arme.