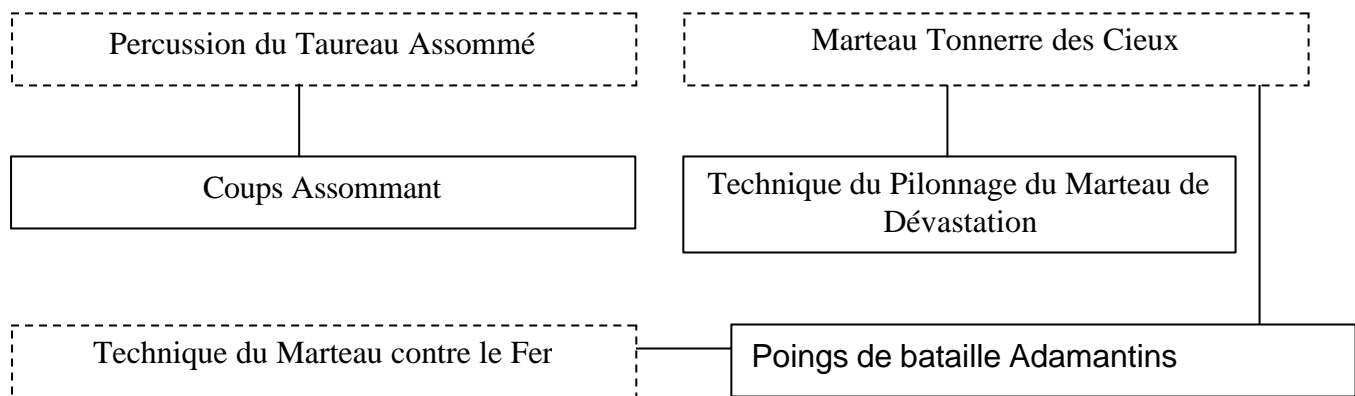


Bagarre



Coup Assommant (Dawn 72)

Coût : 3 atomes, + 2 atomes par dé additionnel

Durée : Instantanée

Type : Supplétif

Bagarre minimum : 4

Quintessence minimum 3

Charmes Requis : Percussion du Taureau Assommée

Avec plus de Quintessence et de Talent vient plus de puissance et de contrôle. Ce Charme autorise le personnage à jauger précisément le montant de dommage qu'il effectue. Les coups améliorés par ce charme ne peuvent pas causer accidentellement des dommages létaux à la cible. Si le joueur tire plus de niveaux de santé de dommage qu'il ne reste de niveaux de santé à la cible, les dommages supplémentaires sont ignorés. Si les dommages tirés sont insuffisants pour assommer la cible, alors l'attaquant peut lancer des dés additionnels pour essayer de faire suffisamment de dommages pour assommer la cible. Le personnage peut acheter des dés de dommages additionnels au prix de 2 atomes par dé. Ces dés sont achetés et lancés un par un comme une Action Réflexe, et un personnage peut continuer à acheter et lancer tant qu'il peut payer. Un personnage ne peut acheter des dés pour gagner des niveaux des dommages additionnels après ceux nécessaires pour assommer la cible.

Les personnages peuvent facilement manquer de Quintessence s'ils utilisent ce Charme de façon répétée. Si un personnage épuise sa Quintessence en utilisant ce Charme, conservez tous les dés de dommages qui ont été payés. Ce Charme ne peut pas être utilisé si le personnage porte des Griffes de Tigre, ou tout autre arme ou effet magique permettant à ses poings de causer des dommages létaux.

Technique du Pilonnage du Marteau de Dévastation (Dawn 72)

Coût : 7 atomes

Durée : Instantané

Type : Supplétif

Bagarre minimum : 5

Quintessence minimum : 5

Charmes Requis : Marteau Tonnerre des Cieux

Le personnage concentre de grande quantité de Quintessence autour de ses mains, lui permettant d'infliger de terribles blessures. Les coups du personnage font des dommages létaux. De plus, lorsque utilisé contre une cible vivante, ce Charme ajoute un bonus aux dommages de base de l'attaque équivalent au Trait de Quintessence de l'attaquant. Cependant, ce Charme est beaucoup plus efficace lorsqu'il est utilisé contre des cibles inanimées. Si le personnage attaque un objet inanimé, ajoutez quatre fois son Trait de Quintessence en niveaux de dommage. Un seul de ces coups de points

ou de pied peut abattre une épaisse porte en chêne ou creuser dans la coque d'un bateau un trou suffisamment grand pour permettre d'y rentrer.

Poings de bataille Adamantins (Dawn 72)

Coût : 7 atomes, 1 point de Volonté

Durée : une scène

Type : Supplétif

Bagarre minimum : 5

Quintessence minimum : 6

Charmes Requis : Marteau Tonnerre des Cieux, Technique du Marteau contre le Fer

La Quintessence se concentre autour des mains du personnage, les remplissant d'une grande puissance. Pour l'intégralité de la scène suivante, le personnage ajoute le double de son trait de Quintessence en niveau de dommages à toutes les attaques de Bagarre. Quand ce Charme est déclenché, le personnage peut aussi spécifier si ces attaques feront des dommages contondants ou létaux. En utilisant ce Charme, le personnage peut même choisir de faire des dommages contondants en utilisant une arme qui causerait normalement des dommages létaux.