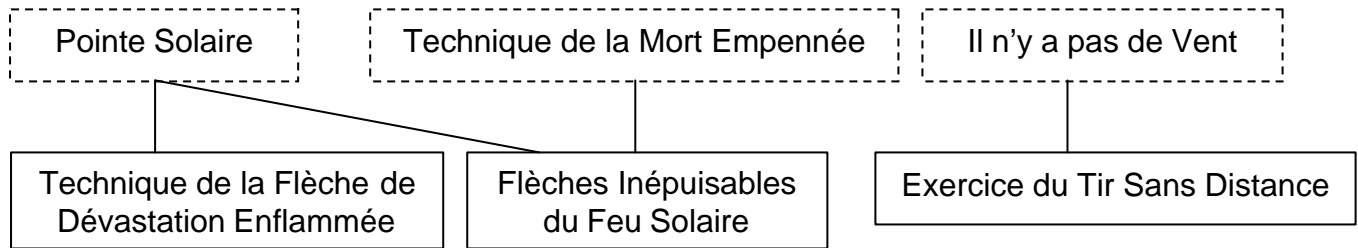


## Archerie



### Technique de la Flèche de Dévastation Enflammée (Dawn 71)

Coût : 10 atomes, 1 point de volonté

Durée : Instantanée

Type : Simple

Archerie minimum : 6

Quintessence minimum 6

Charmes Requis : Pointe Solaire

Le personnage crée une flèche de Quintessence enflammée à partir de son arc. Le personnage fait un jet normal de Dextérité + Archerie, mais les dommages de base sont égaux à sa Quintessence Permanente. Ces dommages sont aggravés. Cette flèche se déplace aussi rapidement qu'un éclair de foudre. Sa puissance meurtrière n'est pas sujette aux pénalités de portée ou de vent, bien qu'une mauvaise visibilité puisse rendre le tir plus difficile. Ces flèches peuvent être tirées à une distance de (Quintessence du Tireur \* 100) mètres.

### Flèches Inépuisables du Feu Solaire (Dawn 71)

Coût : 10 atomes, 1 point de volonté

Durée : Une scène

Type : Simple

Archerie minimum : 5

Quintessence minimum 4

Charmes Requis : Pointe Solaire, Pluie de Mort Empennée

Le personnage peut combattre une bataille entière sans avoir à se soucier de ses munitions. Pour le reste de la scène, chaque fois que le personnage utilise son arc, il tire une flèche de quintessence Solaire concentrée qui fait les mêmes dommages de base que n'importe quel type désirée de flèche. Ces flèches ne sont pas sujettes aux pénalités de portée ou de vent, bien qu'une mauvaise visibilité puisse rendre le tir plus difficile. Ces flèches ont la portée normale pour des flèches tirées par le type d'arc utilisé par le personnage.

### Exercice du Tir sans Distance (Dawn 71)

Coût : 4 atomes

Durée : Instantanée

Type : Supplétif

Archerie minimum : 5

Quintessence minimum 4

Charmes Requis : Il N'y a Pas de Vent

La quintessence du personnage propulse la flèche à la vitesse de la pensée. Les pénalités environnementales ne s'appliquent pas à l'attaque d'Archerie du personnage, qu'elles soient dues à la portée, le vent, le mauvais temps, la qualité des munitions, un tir visé extrêmement difficile ou tout autre facteur externe. De plus, ce tir n'a pas de limitation de portée. Tant que le tireur peut voir la cible, même sous la forme d'un petit point noir à l'horizon, le tir peut la toucher. Si le personnage améliore sa vue avec un charme comme Discipline des Sens Inégales (p204), il peut toucher une pomme sur la tête d'une cible à 8 kilomètre de distance. Comme pour le charme Il N'y a Pas de Vent, réduire son groupement de dés pour effectuer des actions multiples n'est pas considéré comme une pénalité environnementale.