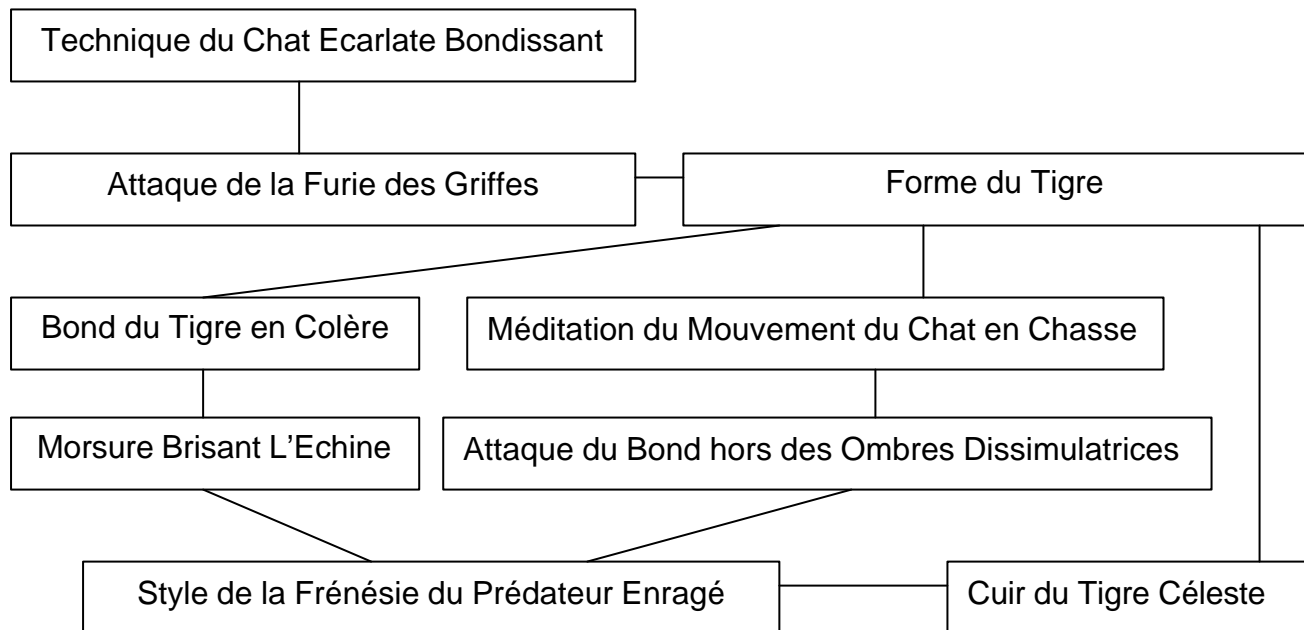


Arts Martiaux

Art martial du Style du Tigre



Griffes du Tigre

Les personnages peuvent librement utiliser des Griffes du Tigre avec tous les Charms dérivant de la Technique du Chat Ecarlate Bondissant.

Technique du Chat Ecarlate Bondissant (Dawn 73)

Coût : 3 atomes

Durée : Un tour

Type : Supplétif

Art martiaux minimum : 2

Quintessence minimum : 2

Charms Requis : Aucun

Le personnage charge son corps de Quintessence, se déplaçant avec l'agilité et la vitesse d'un tigre bondissant. Pendant le tour ou ce Charme est activé, le personnage ajoute son score d'Arts Martiaux à sa Dextérité lorsqu'il faut déterminer sa vitesse de sprint, course, ou saut en un seul tour.

Attaque de la Furie des Griffes (Dawn 73, Striking Fury Claws Attack)

Coût : 2 atomes

Durée : Instantané

Type : Supplétif

Arts martiaux minimum : 3

Quintessence minimum : 2

Charms Requis : Technique du Chat Ecarlate Bondissante

Le personnage charge son anima de Quintessence, ce qui en suivant donne à ses mains la puissance des griffes meurtrières du tigre. Ses coups font des dommages létaux même s'il ne porte pas de Griffes de Tigre. Si il utilise des Griffes de Tigre, il peut ajouter un nombre de dés de dommages équivalent à son Trait permanent de Quintessence à ses dommages bruts.

Forme du Tigre (Dawn 73, Tiger Form)

Coût : 6 atomes

Durée : une scène

Type : Simple

Arts martiaux minimum : 4

Quintessence minimum : 2

Charmes Requis : Attaque de la Furie des Griffes

Le personnage adopte l'attitude et la posture d'un tigre en colère : allongé près du sol, prêt à bondir sur sa proie. En utilisant la Forme du Tigre, il ajoute son score d'Arts Martiaux à ses dommages pour les attaques d'Arts martiaux, et ajoute son Trait permanent de Quintessence à ses encaissements contondant et létaux. Le bonus au dommage s'applique uniquement si la personnage attaque à mains nues, ou en portant des Griffes de Tigre. De plus, les attaques d'Arts Martiaux du personnage infligent automatiquement des dommages létaux, même s'il ne porte pas de griffes de tigre, et le personnage ne subit pas de pénalité pour se battre au sol. Ce charme n'est pas compatible avec le port d'une armure. Un personnage ne peut utiliser qu'un Charme de forme d'Arts Martiaux à la fois.

Bond du Tigre en Colère (Dawn 73, Raging Tiger Pounce)

Coût : 2 atomes

Durée : un tour

Type : Supplétif

Arts martiaux minimum : 4

Quintessence minimum : 2

Charmes Requis : Forme du Tigre

Le personnage peut utiliser sa Quintessence pour guider ses attaques, à l'image d'un tigre bondissant sur sa proie. Si l'attaque touche l'adversaire, celui-ci est automatiquement projeté à terre. Seul des charmes comme Balance Immaculée ou d'autres effets magiques similaires qui maintiennent l'équilibre de leur cible peuvent empêcher la victime de tomber.

Morsure Brisant l'Echine (Dawn 73, Spine Shattering Bite)

Coût : 3 atomes + 1 par dé

Durée : Instantané

Type : Simple

Arts martiaux minimum : 4

Quintessence minimum : 3

Charmes Requis : Bond du Tigre en Colère

Le personnage charge ses mains de Quintessence, les durcissant au point qu'elles causent des blessures massives et meurtrières. Les mains du personnage font des dommages de bas de 4L, s'il attaque à mains nues, ou ajoutent 4 à ses dommages de base s'il utilise des griffes du tigre. Pour chaque atome de Quintessence additionnel dépensé sur ce Charme, le personnage peut ajouter un dé à une attaque unique, jusqu'à une limite égale au double de la somme normale Dextérité+Mêlée du personnage. Les mains du personnage tracent des sillons profonds dans la cible ; elles peuvent même griffer à travers des portes de bois ou d'acier, et marquer profondément la pierre en un seul coup.

Méditation du Mouvement du Chat en Chasse (Dawn 73, Stalking Cat Movement Meditation)

Coût : 3 atomes + 1 par dé

Durée : une scène

Type : Simple

Arts martiaux minimum : 5

Quintessence minimum : 2

Charmes Requis : Forme du Tigre

Comme le tigre, l'Exalté peut chasser discrètement sa proie. A chaque fois qu'il tente de surprendre un adversaire, le personnage peut ajouter un dé à tous les jets de Furtivité et de Conscience demandé par l'embuscade pour chaque groupe de deux points de Quintessence dépensé sur ce Charme. Cet effet dure jusqu'à ce que le personnage déclenche l'embuscade ou est détecté. Le

personnage ne peut pas dépenser plus d'atomes pour augmenter son nombre de dés que son Trait permanent d'Essence. Ce charme fonctionne uniquement lorsque le personnage tente réellement de surprendre son adversaire ; aucun bonus n'est gagné si le personnage essaye de s'enfuir discrètement du danger ou pour n'importe quel autre but (par exemple, voler quelque chose, ou espionner les positions ennemies).

Attaque du Bond hors des Ombres Dissimultrices (Dawn 74, Leap From Cloaking Shadow Attacks)

Coût : 5 atomes

Durée : Instantané

Type : Supplétif

Arts martiaux minimum : 5

Quintessence minimum : 3

Charmes Requis : Méditation du Mouvement du Chat en Chasse

L'Exalté peut surgir hors du couvert avec la force meurtrière d'un tigre sautant sur le dos d'une gazelle sans méfiance. Lorsqu'il attaque une cible inconsciente de la présence de l'Exalté, l'encaissement contondant ou létal de la cible est divisé par deux avant que les dommages bruts de l'attaque soient appliqués. Si la cible connaît l'emplacement de l'attaquant, ou si elle est consciente d'une attaque imminente, ce Charme ne fonctionne pas. L'utilisation réussie par la cible de la Méthode d'Anticipation des Surprises annule complètement l'effet de ce Charme.

Cuir du Tigre Céleste (Dawn 74, Celestial Tiger Hide)

Coût : 5 atomes, 1 point de Volonté

Durée : Une scène

Type : Simple

Arts martiaux minimum : 5

Quintessence minimum : 2

Charmes Requis : Forme du Tigre

Insufflant à sa peau la dureté du cuir d'un tigre, le personnage la renforce contre toutes les formes d'attaques. Le personnage peut ajouter son score d'Arts Martiaux à tous les jets d'encaissements létaux et contondants pour la durée de la scène. Ce Charme est incompatible avec le port d'une armure et n'a pas d'effet sur les dommages aggravés.

Style de la Frénésie du Prédateur Enragé (Dawn 74, Angry Predator Frenzy Style)

Coût : 7 atomes, 1 points de Volonté

Durée : Une scène

Type : Action supplémentaire

Arts martiaux minimum : 5

Quintessence minimum : 4

Charmes Requis : Attaque du Bond hors des Ombres Dissimultrices, Morsure Brisant l'Echine, Cuir du Tigre Céleste

Brûlant de la colère d'un tigre enragé, le personnage peut frapper en une pluie de coups mortels. Un personnage utilisant ce charme peut faire deux attaques par tour, tant qu'il use sa capacité d'Arts Martiaux. De plus, à chaque fois qu'il est touché par une attaque, le personnage peut immédiatement (avant la détermination des dommages) faire une contre attaque d'Art Martial avec un groupement de dés égal a sa capacité d'Arts Martiaux plus les succès excédentaires de l'attaquant sur son attaque. Les dommages de l'attaque de l'adversaire et de la contre attaque sont appliqués simultanément. Ce Charme ne peut pas être utilisé pour répliquer contre n'importe quel Charme de contre-attaque. Chaque coup fait des dommages létaux, même si le personnage attaquant de porte pas de griffes du tigre. Si désiré, une parade ou une esquive totale peut remplacer une ou les deux actions normales du personnage. Cependant, le personnage ne peut diviser aucun de ses groupements de dés pour obtenir des actions supplémentaires. Ce charme n'est pas compatible avec le port d'une Armure. Un personnage utilisant le Style de la Frénésie du Prédateur Enragé ne peut utiliser aucun autre Charme de type Action Supplémentaire tant que ce Charme est actif.