



Flèche du Sage

Coût : 1 atome par dé supplémentaire
Durée : Instantanée Catégorie : Supplétif Ex162

Pour chaque atome dépensé, un dé supplémentaire pour l'attaque d'Archerie en cours. A déclarer avant de lancer les dés.

Archerie



Attaque de la flèche ardente

Coût : 2 atomes
Durée : Instantanée Catégorie : Supplétif Ex164

La flèche fait « Trait de Quintessence » dommages en plus. Peut enflammer les matières inflammables.

Archerie



Frappe Excellente

Coût : 1 atome par dé supplémentaire
Durée : Instantanée Catégorie : Supplétif Ex170

Pour chaque atome dépensé, un dé supplémentaire pour l'attaque de Mêlée en cours. A déclarer avant de lancer les dés.

Mêlée



Exercice d'Augmentation de la Force

Coût : 3 atomes par point supplémentaire
Durée : Une Scène Catégorie : Simple Ex203

Permet de gagner jusqu'à Trait de Quintessence points de Force supplémentaire.

Athlétisme



Caractère de Concentration De Quintessence

Coût : 1 atome
Durée : Instantanée Catégorie : Réflexe Ex179

Pour chaque point de dégât subi avant encaissement, le joueur peut jeter un dé. Chaque succès lui donne un atome de Quintessence (maximum : Trait de Quintessence)

Endurance



Une Arme, Deux coups

Coût : 3 atomes
Durée : Instantanée Catégorie : Action supplémentaire Ex171

Deux attaques (deux jets de dé) sur la même cible, à initiative normale. S'il esquive ou pare, le défenseur ne fait qu'un seul jet, qui s'applique aux deux résultats

Mêlée



Attaque de la Pivoine Epanouie

Coût : Variable
 Durée : Instantanée Catégorie : Action supplémentaire Ex171

Le personnage déclare avant sa première action le nombre d'attaques additionnelles voulues. Chaque attaque coûte deux fois le nombre d'attaques à cet instant (pour 3 attaques supplémentaires : $4+6+8 = 18$ atomes). Pas d'actions multiples possibles. Chaque attaque peut viser une cible différente.

Mêlée



Parade de Quintessence Dorée

Coût : 1 atome pour deux dés de Parade
 Durée : Instantanée Catégorie : Réflexe Ex174

Echange de quintessence contre des dés pour parer tout attaque dont le personnage a conscience. On peut acheter autant de dé que le groupement de Mêlée du personnage, *bonus du moment compris* (arme, magie, etc.) (contrairement à l'usage)

Mêlée



Technique du Chat Ecarlate Bondissant

Coût : 3 atomes
 Durée : Un Tour Catégorie : Supplétif Dawn73

Ajout du score d'Arts Martiaux à la Dextérité pour Course, Sprint, Saut

Arts Martiaux



Attaque de la Furie des Griffes

Coût : 2 atomes
 Durée : Instantanée Catégorie : Supplétif Dawn73

Si main nues : dommages létaux
 Si Griffes de Tigres : dommages augmentés du Trait de Quintessence du personnage.

Arts Martiaux



Méditation sur la Résistance du Chêne

Coût : 1 atome pour deux dés
 Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex184

Le personnage peut acheter (en Quintessence investie) jusqu'à Vigueur + Résistance dés. Chaque succès rajoute 1 à l'encaissement contondant. Cumulatif, jusqu'à Vigueur+Résistance.

Résistance



Concentration de la Peau de Fer

Coût : 3 atomes, 1 point de Volonté
 Durée : Une scène Catégorie : Réflexe Ex184

Le personnage encaisse les dégâts létaux avec son encaissement contondant. Pas utilisable si port d'une armure

Résistance



Attitude Commandant le Respect

Coût : 5 atomes
Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex180

Permet de se faire respecter d'un public. Sans être automatiquement influencés, les gens prêteront attention au personnage, ne l'interrompront pas, et ne partiront pas avant la fin du discours.

Représentation



Prana d'Acuité Sensorielle

Coût : 5 atomes
Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex204

Le groupement de dé de Conscience du personnage augmente de Trait de Quintessence dés. Peut aussi percevoir plus d'informations. Pas de risque de surcharge sensorielle.

Conscience



Précision Offensive du Rapace

Coût : 1 atome par dé
Durée : Instantané Catégorie : Supplétif Ex176

Pour chaque atome dépensé, un dé supplémentaire pour l'attaque d'Armes de Jet en cours en cours. A déclarer avant de lancer les dés.

Armes de jet



Attaque Briseuse des Articulations

Coût : 3 atomes
Durée : Instantané Catégorie : Supplétif Ex176

Pour chaque niveau de dommage infligés, la cible subit une pénalité de -1 à tous les groupements de dés sur liés à une activité physique spécifique, choisi par le joueur suivant la description de la blessure infligée.

Armes de jet



Œil du Maître Cavalier

Coût : 1 atome
Durée : Instantané Catégorie : Simple Ex215

En un coup d'œil, le personnage peut évaluer l'âge, la santé, le tempérament et la qualité d'un animal de monte ou de bât.

Equitation



Sifflet d'Appel Du Cheval

Coût : 3 atomes
Durée : Instantané Catégorie : Simple Ex215

La monture du personnage vient vers le personnage au plus vite (portée 15 * Trait de Quintessence kilomètres)

Equitation



Le Roseau dans le Vent

Coût : 1 atome pour 2 dés supplémentaires
Durée : Instantanée Catégorie : Supplétif Ex205

Pour chaque atome dépensé, deux dés supplémentaire sur l'esquive en cours. A déclarer avant de lancer les dés. Peut servir pour obtenir une parade réflexe commençant à 0 dés.

Esquive



Technique Réflexe du Pas de Côté

Coût : 2 atomes
Durée : Instantanée Catégorie : Réflexe Ex206

Peut esquiver tout attaque, même si le personnage n'en a pas conscience. Le groupement de dé est égal à deux fois le Trait de quintessence.

Esquive



Méthode de la Présence

Aisément Négligée

Coût : 3 atomes
Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex209

Le personnage n'est plus remarquable, dans des circonstances normales.

Furtivité



Technique Infaillible du Pickpocket

Coût : 3 atomes
Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex208

S'il peut toucher la cible, le personnage peut piocher sans crainte dans sa poche.

Furtivité



Méditation de Réparation Corporelle

Coût : 10 atomes
Durée : Un jour Catégorie : Réflexe Ex196

La vitesse de guérison du personnage est multipliée par 10, sauf pour les blessures aggravées. Activable même si le personnage est inconscient.

Furtivité



Regard de Detection des esprits

Coût : 3 atomes
Durée : Une scène Catégorie : Simple Ex200

Permet de percevoir les esprits non matérialisés.

Furtivité

