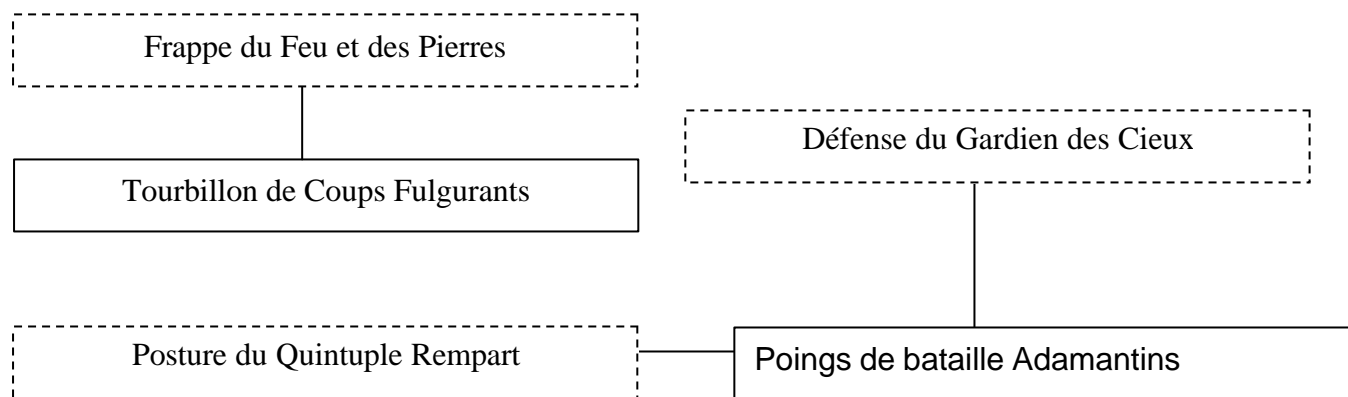


## Mêlée

**Tourbillon de Coups Fulgurants** (Dawn 74, Whirlwind of Searing Blows)

Coût : 7 atomes, 1 point de Volonté

Durée : Une scène

Type : Supplétif

Mêlée minimum : 4

Quintessence minimum : 3

Charmes Requis : Frappe du Feu et des Pierres

Le personnage augmente sa maîtrise de son pouvoir et apprend à charger son arme de Quintessence pour une bataille entière. Emplie d'une puissance dévastatrice, l'arme peut infliger des coups cuisants à tous les adversaires. Ajoutez le Trait permanent de Quintessence aux dommages de l'arme pour le reste de la scène. Tout arme qui n'est pas de qualité exceptionnelle tombera en morceau à la fin de la scène, et seuls des armes faites de l'un des cinq Matériaux Magiques peuvent résister à plusieurs utilisations de ce charme. Un personnage ne peut bénéficier que d'une seule application de ce Charme à la fois.

**Protection de la Béatitude Céleste** (Dawn 74, Protection of Celestial Bliss)

Coût : 7 atomes, 1 points de Volonté

Durée : Spécial

Type : Réflexe

Mêlée minimum : 5

Quintessence minimum : 6

Charmes Requis : Défense du Gardien des Cieux, Posture du Quintuple Rempart

Le personnage peut bloquer, sans lancer de dés, un nombre d'attaques dont il a conscience égale à sa capacité de Mêlée, même si l'attaque n'est pas normalement parable (comme un jet d'acide, ou un rocher lancé). Parer une forte attaque par un puissant esprit ou un Yozi entraînera la destruction de n'importe quelle arme non magique, mais le Charme bloquera l'attaque sans dommage pour l'utilisateur. Les personnages portant des armes magiques peuvent parer indéfiniment des attaques incroyablement puissantes sans aucun risque.