



MÉDAILLON DES CHASSEURS DE L'AUBE



PJ	TALENT / CARAC.	Attr.	RANG	Action	Karma oblig.	Effort	EFFET / NOTES	Ref.
LIEK	Défense Magique*	-	1	-	-	-	+1 par rang à la Défense Magique (cumulatif)	RJ 46
	Défense Physique*	-	1	-	-	-	+1 par rang à la Défense Physique (cumulatif)	RJ 46
	Déplacement silencieux	DEX	2	non	non	0	Le résultat du Test devient la diff. de Détection pour entendre le personnage se déplacer. Vitesse de déplacement divisée par 2.	RJ 179
	Vigilance	PER	2	oui	non	1	Permet de découvrir les pièces cachées, portes secrètes ou personnages déguisés.	RDN 271
MERYN	Armes de mêlée*	DEX	1	oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Esquive	DEX		non	non	1	Test vs résultat du Test d'atq adverse (degré Bon nécessaire pour éviter 1 atq à distance).	RJ 186
	Seuil de Blessure Grave*	-		-	-	-	+1 par rang au Seuil de Blessure grave (cumulatif)	RJ 400
	Vivacité du tigre	-		non	non	1	Ajoute au Test d'Initiative un bonus égal au rang en <i>Vivacité du Tigre</i>	RJ 212
JARTH'D	Armes de mêlée*	DEX	1	oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Chant émouvant	CHA	2	oui	non	0	Eveille des émotions sur l'auditoire (peur, amour, haine, joie, colère...). Test vs Def. Soc. Cible : rang x 10 pers max (dépend du degré de résultat de Test).	RJ 174
	Défense Physique*	-	2	-	-	-	+1 par rang à la Défense Physique (cumulatif)	RJ 46
	Armure Mystique*	-		-	-	-	+1 par rang à l'Armure Mystique (cumulatif)	RJ 45-46
BROMAR	Enracinement	FOR		non	non	1	Doit se tenir sur une surface naturelle en terre ou en pierre. Le Test d' <i>Enracinement</i> remplace le Test d' <i>Equilibre</i> (blessure grave, renverser).	RJ 185
	Peau d'argile	CON		oui	oui	*	Doit sacrifier 1 Test de Récup. Ajoute le résultat du Test aux Seuils d'inconscience et de mort pendant rang heures.	RDN 269
	Seuil de Blessure Grave*	-		-	-	-	+1 par rang au Seuil de Blessure grave (cumulatif)	RJ 400
CÔREY	Crochetage	DEX		oui	non	0	Test vs Diff. de la serrure (ou DM si magique). Peut faire Rang tentatives	RJ 178
	Détection des pièges	PER		oui	non	1	Test vs Diff. pour détecter un piège d'origine mécanique ou magique	RJ 181
	Esquive des pièges	DEX		non	non	1	Test vs résultat du Tests d'Initiative du piège pour agir avant son déclenchement (déplacement < ou = à la moitié de son déplacement de combat)	RJ 186
OR'THYLIAN	Armes de mêlée*	DEX		oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Anticipation	PER		non	non	1	Permet à l'adepte de mieux se défendre contre une attaque à venir	RJ 170
	Danse des airs	DEX		non	non	1	Niv. de Danse des airs à la place du niv. de DEX pour les Tests d'Init. Sur un degré de résultat Excellent vs Init de son adversaire, l'adepte bénéficie d'1 atq suppl. vs cet adversaire.	RJ 178
PLATO	Armure Mystique*	-		-	-	-	+1 par rang à l'Armure Mystique (cumulatif)	RJ 45-46
	Défense Magique*	-	1	-	-	-	+1 par rang à la Défense Magique (cumulatif)	RJ 46
	Incantation	PER	2	oui	non	0	Le résultat du Test doit battre une difficulté fixe ou la DMC (cf. description du sort).	RJ 190
	Vision astrale	PER	1	non	non	1	Diff. Test = 6. Permet de voir dans l'espace astral pdt rang rds dans 1 rayon de rang x 10 m.	RJ 212
SYMBELLA	Déguisement magique	PER		oui	oui	0	Poids : entre 50% et 200%. Taille : +/- 50%. Durée : rang heures. Le résultat du Test devient la difficulté de Détection.	RJ 179
	Diplomatie	CHA		oui	non	0	Test vs Déf. Soc. Apaise les conflits, influence l'attitude de la cible d'1 degré pdt rang heures.	RDN 265
	Première impression	CHA		oui	non	0	Impressionne positivement un PNJ lors de sa première rencontre. Diff. = Déf. Soc.	RJ 201

DIFF. DE TISSAGE ET CÔÛT EN PL D'UNE ARCHITRAME DE GROUPE		
RANG DU FILAMENT	DIFF. DE TISSAGE	CÔÛT EN PL
1	12	300
2	13	500
3	14	800
4	15	1300
5	17	2100

Règles complètes sur la Magie des Filaments : RJ p. 264.

Règles complètes sur les Architrames de groupe : RJ p. 271.

* Les bonus se cumulent.

Tissage de filament dans un Talent (hors *Rituel de Karma*, *Endurance*, *Tissage de filament*, *Rituel du maître fantôme*, *Tramage de talent* et *Trame d'attribut*), dans une Défense (Physique, Magique, Sociale), dans l'Armure Mystique et le Seuil de Blessure Grave.

Possibilité de remplacer un filament tissé par un autre.

RJ : Recueil des Joueurs ; RDN : Recueil des Donneurs-de-noms ; RM : Recueil du Maître de jeu