



MÉDAILLON DES CHASSEURS DE L'AUBE



PJ	TALENT / CARAC.	Attr.	RANG	Action	Karma oblig.	Effort	EFFET / NOTES	Ref.
LIEK	Défense Magique*	-		-	-	-	+1 par rang à la Défense Magique (cumulatif)	RJ 46
	Défense Physique*	-		-	-	-	+1 par rang à la Défense Physique (cumulatif)	RJ 46
	Déplacement silencieux	DEX		non	non	0	Le résultat du Test devient la difficulté de Détection pour entendre le personnage se déplacer. Vitesse de déplacement divisée par 2.	RJ 179
	Vigilance	PER		oui	non	1	Permet de découvrir les pièces cachées, portes secrètes ou personnages déguisés.	RDN 271
MERYN	Armes de mêlée*	DEX		oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Esquive	DEX		non	non	1	Test vs résultat du Test d'attaque adverse (degré Bon nécessaire pour éviter une attaque 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		oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Chant émouvant	CHA		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*	-		-	-	-	+1 par rang à la Défense Physique (cumulatif)	RJ 46
	Défense Sociale	-		-	-	-	+1 par rang à la Défense Sociale (cumulatif)	RJ 46
BRÛMAR	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'Équilibre (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
PLATO	Armure Mystique	-		-	-	-	+1 par rang à l'Armure Mystique (cumulatif)	RJ 45-46
	Défense Magique*	-		-	-	-	+1 par rang à la Défense Magique (cumulatif)	RJ 46
	Incantation	PER		oui	non	0	Le résultat du Test doit battre une difficulté fixe ou la DMC (cf. description du sort).	RJ 190
	Vision astrale	PER		non	non	1	Diff. Test = 6. Permet de voir dans l'espace astral pendant rang rounds dans un 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 et influence l'attitude de la cible d'un degré pendant 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 COÛT EN PL D'UNE ARCHITRAME DE GROUPE

RANG DU FILAMENT	DIFF. DE TISSAGE	COÛT 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