



MÉDAILLON DES CHASSEURS DE L'AUBE



PJ	TALENT / CARAC.	Attr.	RANG	Action	Karma oblig.	Effort	EFFET / NOTES	Ref.
LIEK	Défense Magique	-	3	-	-	-	+1 par rang	RJ 46
	Déplacement silencieux	DEX	3	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	3	oui	non	1	Permet de découvrir les pièces cachées, portes secrètes ou personnages déguisés.	RDN 271
MERYN	Défense Physique	-	3	-	-	-	+1 par rang	RJ 46
	Deuxième arme	DEX	3	non	non	1	Permet d'attaquer avec 2 armes de mêlées différentes au cours d'un même Rd. La 2è arme doit être maniée par la main gauche et doit être plus petite que l'arme tenue par la bonne main (un niveau de Taille de différence au minimum).	RJ 182
	Riposte	DEX	3	non	non	2	Si Test vs atq adverse réussi, atq bloquée puis contre-attaque. Si degré de réussite Bon vs Def. Phy., la riposte touche et l'adepte peut effectuer un Test de Dmg.	RJ 204
JARTH'D	Armure Mystique	-	3	-	-	-	+1 par rang	RJ 45-46
	Chant émouvant	CHA	3	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
	Sens empathique	CHA	3	non	non	spé.	Permet d'apprendre des infos sur l'état émotionnel d'une cible à moins de 10 m pdt rang minutes. Test vs Déf. Soc. DR Moyen : état émotionnel. DR Bon : émotions visibles. DR Excellent : émotions profondes. Peut « harmoniser » le talent à un personnage consentant.	RJ 206
BRÔMAR	Seuil de Blessure Grave	-	3	-	-	-	+1 par rang	RJ 400
	Volonté de fer	VOL	3	non	non	1	Permet de résister aux capacités magiques s'attaquant à sa DM. À chaque fois qu'il est la cible d'une attaque basée sur la défense magique, il peut faire un test de <i>Volonté de fer</i> vs résultat du test d'action de son adversaire. Si le test réussit, la capacité n'a aucun effet sur lui. Ce talent fonctionne de façon similaire au talent d' <i>Esquive</i> .	RJ 212
CÔREY	Armes de tir	DEX	3	oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Attaque surprise	FOR	3	non	non	1	Permet de profiter de l'effet de surprise pour infliger des Dmg plus importants sur un adversaire Surpris. Si Test atq réussi, il utilise son niv. d' <i>Attaque surprise</i> à la place de son niveau de Force lors du test de dommages.	RJ 173
	Défense sociale	-	3	-	-	-	+1 par rang à la Défense Sociale	RJ 46
OR'THYLIAN	Armes de mêlée	DEX	3	oui	non	0	+1 par rang	RJ 171
	Esquive	DEX	3	non	non	1	Permet à un adepte d'éviter les attaques à distance ou au contact. Test vs résultat du Test d'atq de son adversaire (DR Bon à distance). Peut esquiver un nb de fois par round égal à son rang en <i>Esquive</i> (1 seul test par atq). Pas d'esquive si <i>Surpris</i> ou <i>Pris au dépourvu</i> .	RJ 186
	Vivacité du tigre	-	3	non	non	1	Ajoute au Test d'Initiative un bonus égal au rang en Vivacité du Tigre	RJ 212

