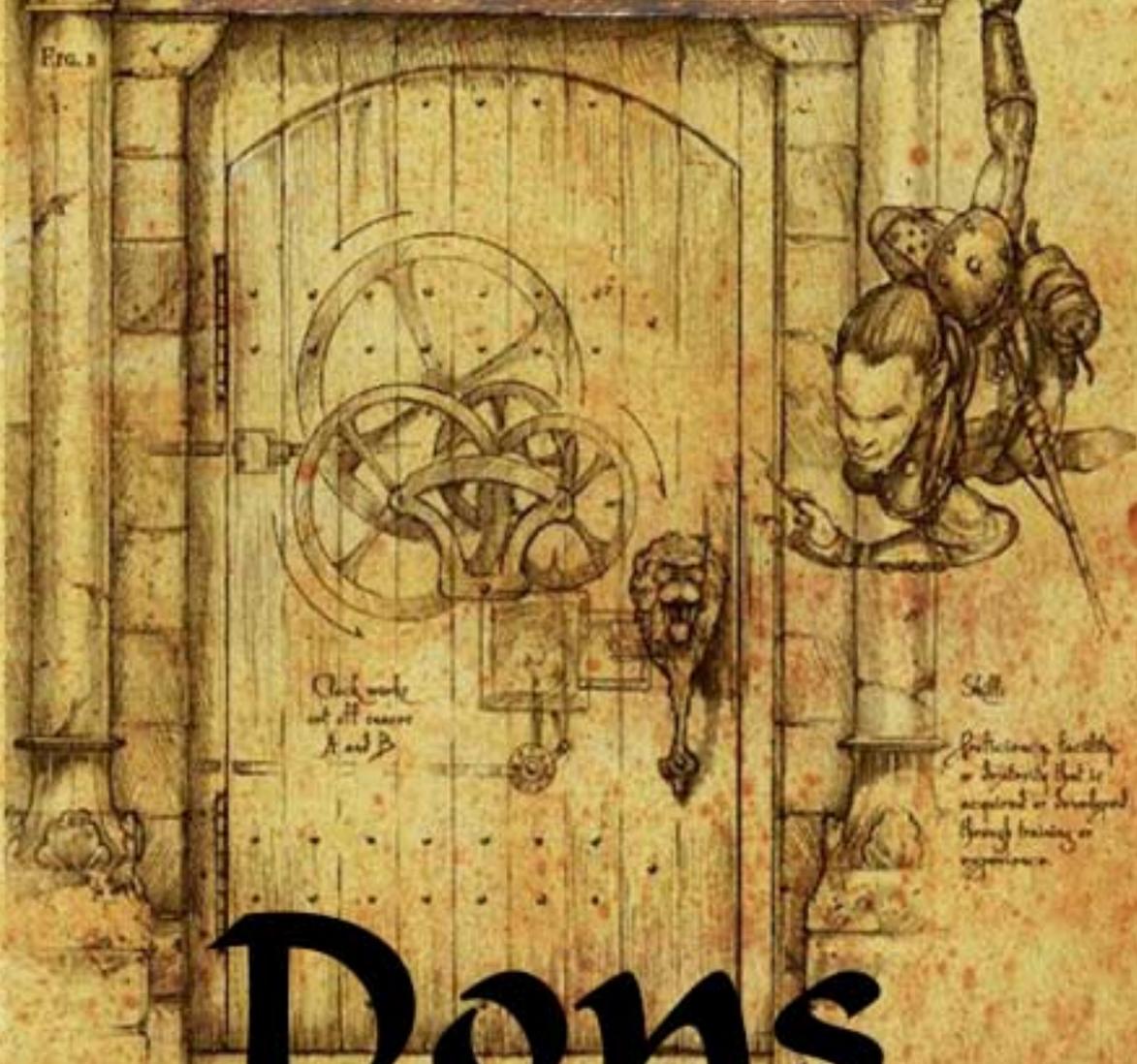


DUNGEONS DRAGONS

Fig. 8



Click work
at all cases
A and B

Skill
Proficiency, facility,
or dexterity that is
acquired or developed
through training or
experience.

DONS par ordre Alphabetique

Stated
point
the wall



A

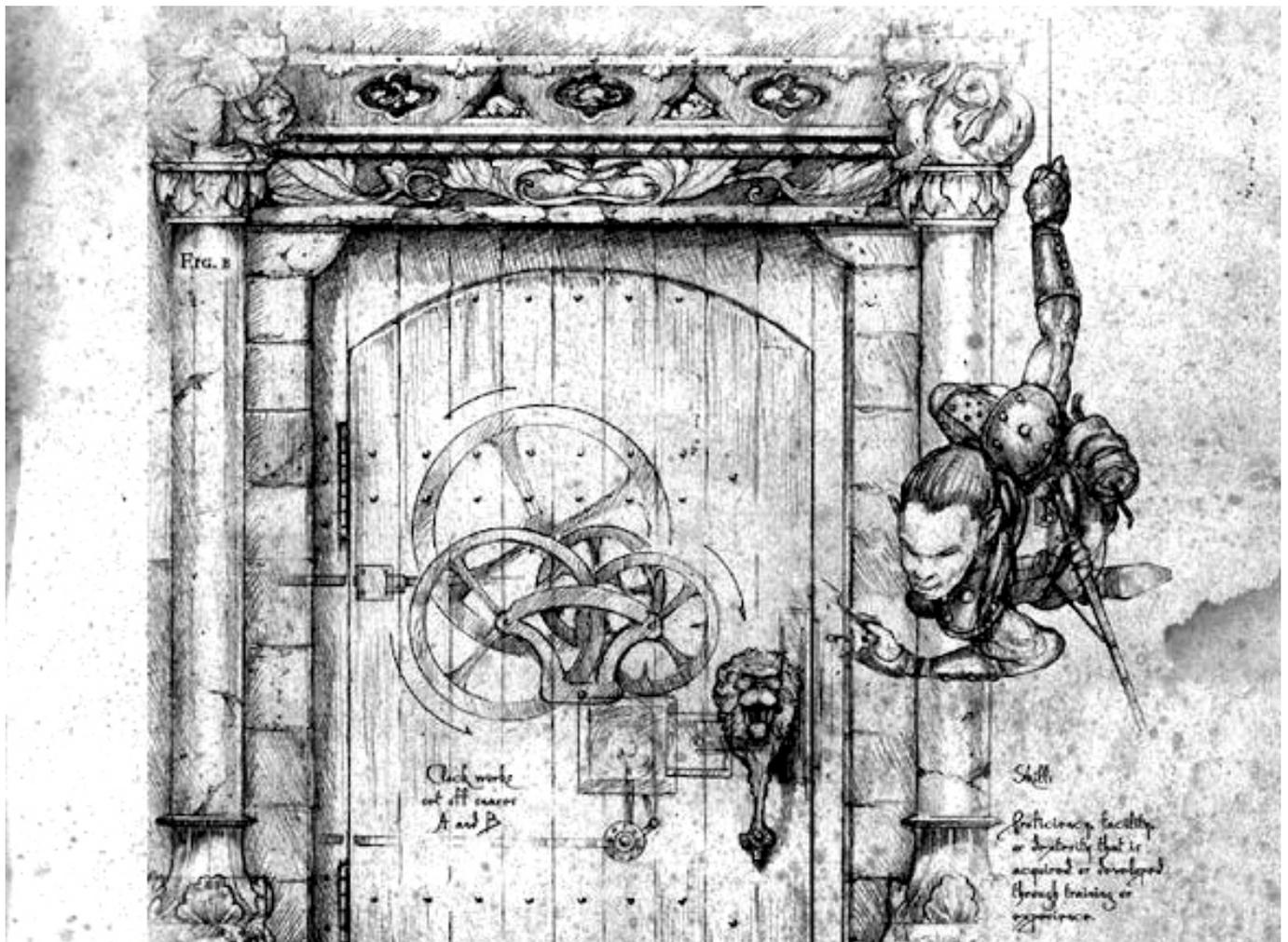
And going is powered by the click work

Types de dons.....	4	Course.....	14
Dons par ordre alphabétique.....	6	Création d'anneaux magiques.....	14
Adaptation diurne.....	6	Création d'armes et armures magiques.....	14
Affaiblissement des dégâts énergétiques.....	6	Création de portail.....	14
Agilité du singe.....	6	Création d'infusion.....	14
Ajout d'énergie destructive.....	6	Création d'objets merveilleux.....	15
Altération de zone d'effet.....	6	Création de baguettes magiques.....	15
Ambidextrie.....	6	Création de bâtons magiques.....	15
Amélioration des créatures convoquées.....	7	Création de sceptres magiques.....	15
Arboricole.....	7	Critique ennemi.....	15
Arme de prédilection.....	7	Débrouillard.....	16
Arme en main.....	7	Dédoublement de rayon.....	16
Arraché d'arme.....	7	Défaut de la cuirasse.....	16
Art du lancer.....	7	Démultiplication de sort.....	16
Artisanat magique.....	7	Destruction d'arme.....	16
Artiste.....	8	Difformité (mains griffues).....	16
Assaut en puissance.....	8	Difformité (obèse).....	16
Athlétisme.....	8	Difformité (rachitique).....	17
Attaque au galop.....	8	Difformité (visage).....	17
Attaque au Sol.....	8	Difformité (yeux).....	17
Attaque coordonnée.....	8	Difformité provoquée.....	17
Attaque éclair.....	8	Discipline.....	17
Attaque en puissance.....	8	Discipline des ténèbres.....	17
Attaque en rotation.....	9	Discours Séduisant.....	17
Attaque en vol.....	9	Discret.....	17
Attaques étourdissantes supplémentaires.....	9	Dispense de composantes matérielles.....	17
Attaques multiples.....	9	Ecole renforcée.....	18
Attaque naturelle maléfique.....	9	Ecole supérieure.....	18
Attaques réflexe.....	9	Ecriture de parchemins.....	18
Augmentation d'intensité.....	9	Education.....	18
Beau parleur.....	9	Efficacité des sorts accrue.....	18
Bouclier divin.....	10	Efficacité des sorts supérieure.....	18
Botte secrète.....	10	Emplacement de sort supplémentaire.....	18
Brute.....	10	Empreinte du Mal.....	19
Capture.....	10	Emprise sur les morts-vivants.....	19
Cavalier émérite.....	10	Enchaînement.....	19
Chance des héros.....	10	Endurance.....	19
Châtiment supplémentaire.....	10	Ennemi juré supplémentaire.....	19
Charge au bouclier.....	11	Épées jumelles.....	19
Charge dévastatrice.....	11	Esquive.....	19
Charlatan.....	11	Ethran.....	20
Combat à deux armes.....	11	Expert tacticien.....	20
Combat en aveugle.....	11	Expertise du bouclier.....	20
Combat en phalange.....	11	Expertise du combat.....	20
Combat maléfique.....	11	Extension d'effet.....	20
Combat monté.....	11	Extension de durée.....	20
Commandement des animaux.....	12	Extension de portée.....	20
Commandement des plantes.....	12	Extension de pouvoir magique.....	21
Communication sous forme animale.....	12	Extension de renvoi.....	21
Confident.....	12	Extension de zone d'effet.....	21
Contact douloureux.....	12	Faiblesse feinte.....	21
Contact magique à distance.....	12	Familier supérieur.....	21
Contre-charge.....	12	Fibre commerciale.....	22
Contresort amélioré.....	13	Fil à la patte.....	22
Contresort réactif.....	13	Force d'âme.....	22
Coordination de sort.....	13	Forestier.....	22
Cosmopolite.....	13	Formation magique.....	23
Coup de pied circulaire.....	13	Forme animale accélérée.....	23
Coup final.....	13	Forme animale proportionnelle.....	23
Coups Vicieux.....	13	Formes animales Supplémentaires.....	23

Frappe hémorragique.....	23	Port d'armure légère.....	33
Frappe surnaturelle.....	23	Port d'armure lourde.....	33
Grande poigne.....	23	Porteur du magefeu.....	33
Grande vitalité.....	24	Pouvoir magique corrompu.....	33
Guérison rapide.....	24	Pouvoir magique rapide.....	33
Harmonisation des gemmes.....	24	Pouvoir magique renforcé.....	34
Immunité contre le poison.....	24	Pouvoir magique souillé.....	34
Impétueux.....	24	Préparation de potions.....	34
Incantation animale.....	25	Préparation profane.....	34
Incantation rapide.....	25	Prestige.....	35
Incantation silencieuse.....	25	Prodige magique.....	35
Incantation statique.....	25	Protection profane.....	35
Inscription de runes.....	25	Puissance divine.....	35
Instruction Profane.....	25	Purge divine.....	35
Interception de projectiles.....	25	Pyro.....	35
Jumeau tonnerre.....	26	Quintessence des sorts.....	35
Ki maléfique.....	26	Racé.....	35
Lignée de feu.....	26	Rage destructrice.....	36
Longue rage.....	26	Rage instantanée.....	36
Lutteur habile.....	26	Rage intimidante.....	36
Magie de guerre.....	26	Rages supplémentaires.....	36
Magie de la Toile d'ombre.....	26	Rechargement rapide.....	36
Magie du Mal renforcée.....	27	Réflexes surhumains.....	36
Magie insidieuse.....	27	Renvoi culminant.....	36
Magie pernicieuse.....	27	Renvoi rapide.....	36
Magie tenace.....	27	Répétition de Sort.....	37
Magocratie courtoise.....	28	Répulsion des animaux.....	37
Maîtrise des sorts.....	28	Répulsion des plantes.....	37
Maîtrise du combat à deux armes.....	28	Requiem.....	37
Maîtrise du critique.....	28	Résistance à la magie renforcée.....	37
Maîtrise sacrificielle.....	28	Résistance à une énergie destructive.....	37
Maniement des armes courantes.....	28	Résistance au poison.....	37
Maniement des armes de guerre.....	28	Résistance aux maladies.....	38
Maniement des armes exotiques.....	29	Résistance des sorts.....	38
Maniement du bouclier.....	29	Résistance divine.....	38
Milice.....	29	Retardement de Sort.....	38
Mise à terre.....	29	Robustesse.....	38
Multiculturel.....	29	Robustesse des dragons.....	38
Multidextrie.....	29	Robustesse des géants.....	38
Musica addititius.....	29	Robustesse des nains.....	38
Musique persistante.....	29	Sang de serpent.....	38
Musique subliminale.....	30	Saut de la mante.....	39
Nécrophile.....	30	Savoir rare.....	39
Négociateur-né.....	30	Science de la destruction d'arme.....	39
Nomade monté.....	30	Science de la filature.....	39
Obstination.....	30	Science de la charge à mains nues.....	39
Odorat.....	30	Science de la nage.....	39
Œil de faucon.....	30	Science de l'initiative.....	39
Oreille Verte.....	30	Science du combat à deux armes.....	39
Pancrace.....	30	Science du coup de bouclier.....	39
Parade de projectiles.....	31	Science du critique.....	40
Parade « main-gauche ».....	31	Science du croc-en-jambe.....	40
Passe-garde.....	31	Science du désarmement.....	40
Persuasion.....	31	Science du renversement.....	40
Pied léger.....	31	Science du vol.....	40
Piétinement.....	31	Serre de l'aigle.....	40
Pistage.....	32	Serviteur démoniaque.....	40
Plus rapide que l'œil.....	32	Signature magique.....	41
Poignet rapide.....	32	Sixième sens.....	41
Poings de fer.....	32	Sombreverbe.....	41
Poings fulgurants.....	33	Sort consacré.....	41
Port d'armure intermédiaire.....	33	Sort corrompu.....	41

Sort déguisé.....	42
Sort de signature.....	42
Sort en sanctuaire	42
Sort inné	42
Sort jumeau	42
Sort persistant.....	43
Sort souillé	43
Sort supplémentaire.....	43
Souplesse du serpent	43
Spécialisation magique.....	43
Spécialisation martiale	43
Succession d'enchaînement.....	44
Substitution d'énergie destructive.....	44
Suprématie spirituelle.....	44
Survivant	44
Talent	44
Tatouage focaliseur	44
Tatouage magique	44
Tir à bout portant.....	45
Tir de loin.....	45
Tir de précision	45

Tir en mouvement	45
Tir instinctif	45
Tir monté.....	45
Tir rapide.....	45
Touche-à-tout	45
Traqueur	46
Uppercut.....	46
Vélocité	46
Vengeance divine	46
Véritable acrobate	46
Vermiphile	46
Vigilance	46
Vigueur divine.....	47
Vigueur surhumaine.....	47
Virage sur l'aile	47
Vision aveugle.....	47
Vision aveugle sur 1,50 m.....	47
Volonté de fer	47
Vrillemortel.....	47
Tableau récapitulatif des conditions pour les dons.....	48



TYPES DE DONS

Dons de création d'objet

Les lanceurs de sorts ont la possibilité de fabriquer des objets magiques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épuisant et à mettre un peu d'eux-même dans chacun des objets créés.

Les dons de création permettent au personnage de fabriquer des objets du type correspondant. Tous ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

Coût en points d'expérience. Le lanceur de sorts dépense une énergie considérable pour créer un objet magique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à $1/25^{\circ}$ du coût de l'objet en po (voir le Guide du Maître).

Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création de l'objet magique choisi.

Coût des matières premières. La fabrication d'objets magiques requiert des matériaux et ingrédients particulièrement coûteux, qui sont pour la plupart détruits (brûlés, etc.) au cours du processus de création. Ils coûtent la moitié du prix de l'objet.

Par exemple, au niveau 12, Mialyë gagne le don Création d'anneaux magiques et décide de s'en servir pour fabriquer un anneau de parade +3. Un tel anneau coûte normalement 18 000 po, aussi sa création demande-t-elle 720 PX et 9000 po à la magicienne.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objet, il faut également avoir accès à un laboratoire ou atelier de magie et à tous les ustensiles appropriés. Le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin, sauf circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui).

Temps nécessaire. Le temps de création de l'objet magique dépend du type d'objet et de son coût. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

Coût de l'objet. Préparation de potions, Écriture de parchemins et Création de baguettes magiques créent des objets qui reproduisent directement l'effet d'un ou plusieurs sorts, et dont la puissance dépend du niveau de leur créateur. Les sorts lancés par ces objets ont la même puissance que s'ils étaient directement jetés par le créateur de l'objet. Ainsi, une baguette de boules de feu fabriquée par un magicien de niveau 8 lance des boules de feu infligeant 8d6 points de dégâts chacune à une portée maximale de 216 mètres. Le prix de ces objets (et donc le coût en PX et en matières premières) dépend lui aussi du niveau de leur créateur (qui doit nécessairement avoir atteint le niveau permettant de jeter le sort correspondant). Pour trouver le prix exact de l'objet, il suffit de multiplier le niveau du sort par celui du personnage et de multiplier le résultat obtenu par une constante.

Parchemin : prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 25 po.

Potion : prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 50 po.

Baguette : prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 750 po.

Pour ce calcul, on considère les sorts du niveau 0 comme ayant $1/2$ niveau.

Coût supplémentaire. Les potions, parchemins et baguettes qui stockent un sort nécessitant une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire. Pour une potion ou un parchemin, le personnage doit payer le prix indiqué dans la description du sort (tant en composantes matérielles qu'en PX). Pour une baguette, il doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et sacrifier cinquante fois les PX correspondants, le cas échéant).

Certains objets s'accompagnent également d'un coût supplémentaire, indiqué dans leur description. Par exemple, un anneau de triple souhait exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises).

Dons de forme animale.

Les dons appartenant à cette nouvelle catégorie sont associés au pouvoir de *forme animale*, qui constitue systématiquement l'une des conditions requise pour ce type de don. N'importe quelle aptitude de classe dont le nom comprend les mots « *forme animale* » permet de remplir cette condition (c'est le cas de *forme animale mineure*, *forme animale majeur* et *forme animale mort-vivant*). Les dons de forme animale s'appliquent à toutes les versions de ce pouvoir.

Dons de métamagie

À mesure que le savoir magique d'un lanceur de sorts augmente, il peut apprendre à jeter ses sorts à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées. Il peut ainsi lancer un sort sans réciter d'incantation, augmenter son efficacité, ou encore le jeter par la pensée. Préparer et utiliser les sorts de cette manière présente davantage de difficultés que la magie habituelle, mais les dons de métamagie permettent d'en repousser les limites.

Par exemple, au niveau 3, Mialyë gagne un don et choisit Incantation silencieuse, qui lui permet de lancer un sort sans prononcer le moindre mot. Pour pouvoir le faire, elle doit préparer son sort comme un enchantement du niveau supérieur. Si elle souhaite préparer de la sorte charme personne, elle le fait comme s'il s'agissait d'un sort du 2e niveau, mais le niveau du sort ne change pas (par exemple, le DD du jet de Volonté est toujours calculé comme pour un sort du 1e niveau). Bien que la puissance de l'enchantement n'ait pas changé, il occupe désormais la place d'un sort du 2e niveau dans l'esprit de Mialyë. Cette dernière est incapable de préparer un sort du 2e niveau pour le lancer à l'aide d'Incantation silencieuse, car il lui faudrait pour cela sacrifier un sort du 3e niveau et elle n'est pas encore capable d'en jeter. Elle pourra le faire quand elle aura atteint le niveau 5.

Magiciens et pratiquants de la magie divine. Magiciens et pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) doivent préparer leurs sorts à l'avance. C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'ils souhaitent mémoriser de manière à les lancer à l'aide de dons de métamagie (ce qui les oblige à les prendre à la place de sorts de niveau supérieur).

Bardes et ensorceleurs. Pour leur part, bardes et ensorceleurs choisissent leurs sorts au moment de les jeter. Ils décident donc au dernier instant s'ils souhaitent augmenter la puissance de leur sort à l'aide d'un don de métamagie. Pour eux aussi, le sort prend la place d'un enchantement de niveau supérieur (*invisibilité* comptera donc comme un sort du 3e niveau ou plus). Comme le personnage ne prépare pas le sort à l'avance, il n'a pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer le don de métamagie à la formule magique qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Sorts spontanés et dons de métamagie. Les prêtres lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure* peuvent également utiliser la métamagie. Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6e niveau en *soins intensifs* s'il souhaite jeter une version métamagique de ce sort (il perd un niveau de sort dans l'échange). Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Effet des dons métamagiques sur un sort. Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine, même si on le prépare et le lance comme un sort de niveau supérieur. Le jet de sauvegarde n'est pas modifié (à moins que la description du don n'indique le contraire). Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage (il est par exemple impossible d'utiliser un don de métamagie pour augmenter la puissance d'un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique).

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

Dons de métamagie multiples sur un même sort. Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais l'augmentation de complexité est cumulable. Ainsi, *charme-personne* sera considéré comme un sort du 3e niveau si l'on souhaite le lancer à l'aide d'Incantation statique et Incantation silencieuse.

Objets magiques et dons de métamagie. Avec le don de création d'objet approprié, il est possible de stocker un sort métamagique dans une potion, un parchemin ou une baguette. La limite de niveau concernant les parchemins et

les potions s'applique au niveau augmenté du sort, ce qui prend en compte sa complexité. Il n'est pas nécessaire d'avoir le don de métamagie correspondant pour activer un tel objet.

Contresorts et dons de métamagie. Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure aussi vulnérable aux contresorts, et lui-même reste un contresort tout aussi efficace (voir Les contresorts, page 152 du *Manuel des joueurs*).

Dons divins

Les dons de cette nouvelle catégorie ont en commun quelques caractéristiques. Tout d'abord, ils ont tous comme condition le pouvoir de renvoyer (ou, la plupart du temps, d'intimider) les morts-vivants. Aussi, ils sont ouverts aux prêtres, aux paladins de 3e niveau et plus, et à toutes les classes de prestige possédant ce pouvoir.

Ensuite, la force qui génère un don divin est le pouvoir de canaliser l'énergie positive ou négative afin de renvoyer ou intimider les morts-vivants. Chaque utilisation d'un don divin réduit de un le nombre des tentatives de renvoi/intimidation qui est alloué au personnage pour la journée. Si le personnage n'a plus de tentatives disponibles, il ne peut plus utiliser un tel don. Puisque le renvoi/intimidation est une action simple, l'activation d'un don lié à la puissance divine est également une action simple.

Enfin, il est impossible d'employer le don Renvoi rapide pour accélérer l'utilisation des dons divins.

Dons maléfiques.

Seules les personnages intelligents d'alignement mauvais peuvent avoir recours à ces dons. Les dons maléfiques sont accordés à des personnages à la demande d'un puissant intermédiaire du Mal : un dieu, un démon ou quelque entité de cet ordre. Pour ces raisons, les dons maléfiques sont des pouvoirs surnaturels, et non des pouvoirs extraordinaires. Certains MD peuvent également juger qu'un personnage qui cherche à obtenir un don maléfique doit au préalable accomplir un rituel spécifique ou conclure un marché avec une puissante créature du Mal. La créature tutélaire pourrait même (selon le choix de MD) se garder la possibilité de retirer le don si le personnage venait à la décevoir.

Dons spéciaux

Certains dons sont réservés à une ou plusieurs classes. Prêtres et paladins sont ainsi les seuls à pouvoir choisir Emprise sur les morts-vivants, tandis que Spécialisation martiale est réservé aux guerriers et Maîtrise des sorts aux magiciens. Ces dons sont détaillés dans la description de chaque classe (voir Chapitre 3: les classes du *Manuel des joueurs*).

DONS PAR ORDRE ALPHABETIQUE

Adaptation diurne

[général]

Source : Les royaumes oubliés

En raison de votre bannissement, vous avez dû apprendre à supporter la douloureuse lumière solaire de la surface

Avantage : Si vous appartenez à un type de créature subissant normalement un malus de circonstance en cas d'exposition à une vive lumière (comme les drows et duergars), vous n'êtes plus victime d'aucun malus, que cette lumière soit naturelle ou magique.

Affaiblissement des dégâts énergétiques

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage peut modifier un sort faisant appel aux énergies destructives afin que les dégâts que ce sort inflige deviennent des dégâts temporaires.

Conditions : un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormais modifier un sort du registre sélectionné afin que les dégâts infligés par ce sort soient considérés comme des dégâts temporaires plutôt que des dégâts de l'énergie concernée. Le sort fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Ainsi, une boule de feu affaiblie se comporte tout à fait normalement, mais les dégâts de feu sont remplacés par des dégâts temporaires. Un sortilège affecté par ce don se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Agilité du singe

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Ce don permet de se déplacer d'arbre en arbre comme un singe

Conditions : degré de maîtrise de 6 en Escalade et en Saut, Force 13.

Avantage : le personnage peut se déplacer dans les arbres à sa vitesse de déplacement à pied habituelle, en se balançant de branche en branche. Pour utiliser ce mode de déplacement, la zone traversée doit être au moins légèrement boisée, chaque arbre ne devant pas être séparé d'un autre par plus de 4,50 mètres. De plus, le personnage ne doit rien tenir dans ses mains et il ne doit pas porter une armure lourde.

Ajout d'énergie destructive

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage peut modifier un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en y ajoutant une autre énergie en quantité égale.

Conditions : Substitution d'énergie, un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormais modifier un sort utilisant une énergie destructive, en y ajoutant l'énergie qu'il a sélectionnée, et ce en quantité égale. Le sortilège ainsi altéré fonctionne normalement, mis à part le type de dégâts infligés (voir l'encadré Substitution et Ajout d'énergie destructive p39 du supplément *Par l'encre et le sang*). Ainsi, une boule de feu acide lancée au 6e niveau inflige 6d6 points de dégâts de type feu et 6d6 de type acide (jetez les dés séparément pour chaque type de dégâts). La limite maximum des dégâts du sort est celle du sort d'origine, mais elle s'applique séparément aux deux énergies employées : une boule de feu acide lancée au 10e niveau ou supérieur infligerait 10d6 points de dégâts (feu) et 10d6 de dégâts (acide).

Même des énergies opposées comme le feu et le froid peuvent être combinées grâce à ce don. Un sortilège ainsi modifié se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Spécial : ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant un type d'énergie différent à chaque fois. Ajout d'énergie destructive peut altérer un sort qui a déjà été modifié par une Substitution d'énergie. Il est permis d'utiliser Ajout d'énergie destructive pour inclure l'énergie choisie dans un sort qui la possède déjà, ce qui double, en pratique, les dés de dégâts infligés.

Altération de zone d'effet

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage peut changer la forme de la zone d'effet d'un sort.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : le PJ peut modifier un sort affectant une zone en changeant la forme de cette zone. La nouvelle zone d'effet doit être choisie dans la liste suivante : un cylindre (3 mètres de rayon, 9 mètres de haut), un cône de 12 mètres, quatre cubes de 3 mètres d'arête ou une boule (avec un rayon de 6 mètres). Le sort altéré fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Par exemple, un éclair dont la zone d'effet est changée en boule inflige les dégâts habituels, mais l'éclair en boule affecte une étendue de 6 mètres de rayon.

Le sortilège doit être préparé comme un sort de 1 niveau supérieur.

Ambidextrie

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est aussi habile à utiliser sa main gauche que sa main droite.

Condition : Dex 15+.

Avantage : l'aventurier n'est ni droitier ni gaucher. Il ignore tous les malus qu'il devrait normalement subir quand il utilise sa main non directrice.

Normal : sans ce don, un personnage utilisant sa main non directrice subit un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétence et de caractéristique. Par exemple, un guerrier droitier maniant son arme de la main gauche applique un malus de -4 à ses jets d'attaque (il continue d'attaquer normalement avec l'arme qu'il tient éventuellement dans la main droite).

Spécial : ce don réduit fortement les malus découlant du fait de combattre avec deux armes. Voir le don Combat à deux armes, et malus liés au combat à deux armes page 125 du manuel des joueurs.

Un rôdeur sans armure ou portant juste une armure légère peut se battre avec deux armes comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes.

Amélioration des créatures convoquées

[général]

Source : Par l'encre et le sang, Magie de faerûn

Les créatures convoquées par le PJ sont plus puissantes que la normale.

Condition : jeteur de sorts de niveau 2+

Avantage : les créatures appelées par n'importe quel sort de convocation bénéficient d'un bonus de +1 point de vie par dé de vie et un bonus d'aptitude de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts.

Arboricole

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les vôtres se sentent comme chez eux dans les arbres et les endroits élevés, se permettant des mouvements qui paralysaient autrui de terreur.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en escalade. Vous ne perdez pas votre bonus de DEX à la CA et votre adversaire ne bénéficie pas d'un bonus de +2 à l'attaque s'il essaye de vous porter un coup pendant que vous grimpez.

Arme de prédilection

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la grande hache. «Combat à mains nues» et «lutte» sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Si le personnage est un lanceur de sorts, il peut choisir «rayons», auquel cas il devient particulièrement redoutable lorsqu'il utilise les sorts dont l'effet se manifeste par un rayon (comme *rayon de givre*).

Conditions : Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Un nain choisissant ce don peut prendre «armes de nain» comme type d'arme. Dans ce cas, le bonus s'applique à tous les types de marteaux et de haches (urgrush compris) que le personnage sait manier.

Un guerrier ne peut se spécialiser (voir Spécialisation martiale) que dans le maniement de ses armes de prédilection.

Arme en main

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

Condition : bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage : le PJ dégaine son arme au prix d'une action libre (au lieu d'une action de mouvement).

Arraché d'arme

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut désarmer son adversaire, puis se saisir au vol de cette arme.

Conditions : Science du désarmement.

Avantages : si le personnage réussit à désarmer son adversaire et qu'une de ses mains est disponible, il peut attraper cette arme avant qu'elle ne tombe à terre. Si l'arme s'utilise à une main, le personnage peut immédiatement tenter une unique attaque avec elle. Bien sûr, s'il utilise sa main non directrice il subit les malus d'usage pour cette deuxième attaque.

Normal : après une tentative de désarmement réussie, l'arme atterrit aux pieds du défenseur, sauf si l'attaque désarmante s'est faite à mains nues.

Art du lancer

[général]

Source : De chair et d'acier

Dans les mains du personnage, toute arme devient une arme à distance redoutable.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+.

Avantage : l'aventurier peut lancer toutes les armes qu'il sait utiliser, même si elles ne sont pas conçues pour être lancées. Le facteur de portée avec ce don est de 3 mètres.

Artisanat magique

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous maîtrisez le processus de fabrication de certains types d'objets magiques.

Condition : Un don de création d'objets (au choix)

Avantage : Chaque fois que vous prenez ce don, choisissez l'un de vos dons de création d'objets. Au moment de déterminer le coût en PX et en matériaux pour créer un objet avec ce don, multipliez le prix de base par 0,75.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

Artiste

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous êtes issu d'une culture au sein de laquelle les arts, la philosophie et la musique occupent une place importante.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Représentation et d'une compétence d'Artisanat impliquant un art (au choix) comme la calligraphie, la peinture, la sculpture, le tissage.

Assaut en puissance

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Les attaques féroces du personnage peuvent surprendre des adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaque en puissance.

Avantage : un jet d'attaque réussi (que l'aventurier utilise une arme à une ou deux mains) pendant une charge permet au personnage d'infliger des dégâts normaux mais en doublant son modificateur normal de Force. L'adversaire qu'il a chargé peut effectuer une attaque d'opportunité contre le personnage.

Athlétisme

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage est en bonne forme physique et pratique quotidiennement des sports de plein air.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets d'Escalade et de Natation.

Attaque au galop

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait combattre sur sa monture lancée au galop.

Conditions : Equitation, Combat monté.

Avantage : lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement

monté. L'adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité.

Attaque au Sol

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Quand le personnage est à terre, il peut attaquer sans pénalité.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+, Réflexes surhumains.

Avantage : l'aventurier peut attaquer quand il est à terre, sans pénalité à son jet. Si ce jet d'attaque est réussi, il peut immédiatement se remettre debout avec une action libre.

Attaque coordonnée

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Vous êtes plus dangereux quand vous combattez en équipe.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaques réflexe

Avantage : si le personnage et un allié possèdent ce don et qu'ils prennent un adversaire en tenaille, ils bénéficient tous deux d'un bonus de +4 à leur jet d'attaque.

Normal : le bonus normal pour une prise en tenaille est de +2.

Attaque éclair

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroute ses adversaires.

Conditions : Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage : quand il combat avec une arme de corps à corps (action d'attaque), le personnage peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites permises par sa vitesse de déplacement. Son adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Attaque en puissance

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

Condition : For 13+.

Avantage : quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir de leur affecter le malus de son choix (qui s'applique à tous) afin de bénéficier d'un bonus équivalent sur les jets de dégâts. La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du PJ. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts ne s'appliquent que jusqu'à l'action suivante.

Attaque en rotation

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui l'entourent en tournant rapidement sur lui-même.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à (attaque au moins égal à +4, Attaque éclair.

Avantage : au prix d'une action d'attaque à outrance, le PJ sacrifie ses attaques normales pour porter à la place une unique attaque de corps à corps contre tous les adversaires distants de moins de 1,50 mètre (un seul jet de dé, bonus de base maximal à l'attaque).

Attaque en vol

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage attaque en vol.

Conditions : faculté de vol, soit naturellement, soit par métamorphose.

Avantage : lorsqu'il vole, le personnage peut effectuer une action de déplacement (y compris un piqué) plus une autre action partielle à n'importe quel point au cours de son mouvement. Il ne peut pas accomplir une deuxième action de déplacement au cours d'un round pendant lequel il réalise une attaque en vol. Ce don ne peut être utilisé que si la forme actuelle du personnage permet un vol de par sa nature. Il ne peut pas être utilisé conjointement avec un vol d'origine magique (comme le sort vol).

Normal : sans ce don, on doit effectuer une action partielle soit avant, soit après son déplacement.

Attaques étourdissantes supplémentaires

[général]

Source : De chair et d'acier

En combattant à mains nues, le personnage peut effectuer des attaques étourdissantes supplémentaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut.

Avantage : l'aventurier peut effectuer trois attaques étourdissantes de plus par jour. Il peut sélectionner ce don plusieurs fois.

Attaques multiples

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage est habitué à utiliser ses armes naturelles en même temps.

Condition : possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois armes naturelles, soit naturellement, soit par métamorphose. **Avantage :** les attaques secondaires du personnage subissent seulement un malus de -2 avec ses armes naturelles.

Normal : sans ce don, les attaques secondaires naturelles du personnage subissent un malus de -5.

Attaque naturelle maléfique

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage peut charger ses attaques naturelles de la puissance du Mal.

Conditions : Attaque naturelle infligeant un minimum de 1d8 points de dégâts, bonus de base à l'attaque au moins égal à +5.

Avantage : Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec une attaque naturelle, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

Attaques réflexe

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

Avantage : quand les adversaires du PJ se découvrent, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité supplémentaire par point de bonus que lui confère sa Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins entrent en même temps dans l'espace contrôlé par le personnage, celui-ci peut en attaquer trois. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par adversaire.

Le PJ peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal : un personnage n'ayant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est statique.

Spécial : ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser sa faculté d'opportunisme (voir page du manuel des joueurs 54) plus d'une fois par round.

Augmentation d'intensité

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage lance ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

Avantage : ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux, sans toutefois dépasser le 9^e niveau). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le PJ. Par exemple, un prêtre pourra préparer *immobilisation de personne* comme un sort du 4^e niveau (au lieu du 2^e) et le résultat fonctionnera en tout point comme un sort du 4^e niveau.

Beau parleur

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre peuple est habitué à traité avec les étranger sans tirer l'épée pour faire valoir son opinion.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +2 a tous les jets de Diplomatie et de Psychologie.

Bouclier divin

[divin]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour rendre son bouclier plus efficace en attaque et en défense.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, For 13+, Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.

Avantage : l'aventurier utilise une de ces tentatives de renvoi de morts-vivants pour canaliser l'énergie dans son bouclier, lui octroyant ainsi un bonus d'altération égal au modificateur de Charisme du personnage. Ce bonus s'applique aux attaques portées avec le bouclier et améliore le bonus qu'il accorde à la classe d'armure. Cet effet dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage.

Botte secrète

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force. Ce don s'utilise avec une arme légère, une rapière maniée à une main ou une chaîne cloutée (si le P est au moins de taille M).

Conditions : Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage : le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité (à la place de celui de Force) à toutes les attaques qu'il porte à l'aide de l'arme choisie. Cette technique exige normalement de maintenir son équilibre grâce à la seconde main et si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique alors au jet d'attaque.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Brute

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les vôtres savent comment aborder une compétition et mener autrui par le bout du nez. Quand les autres discutent, vous agissez.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et d'intimidation.

Capture

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut plus facilement engager une lutte grâce à ses griffes ou sa morsure.

Condition : possibilité de prendre une apparence ayant soit des griffes soit une morsure en tant qu'arme naturelle.

Avantage : si le personnage porte un coup de griffe ou de morsure, il peut automatiquement engager une lutte au prix d'une action simple, sans susciter d'attaque d'opportunité. S'il réussit à agripper dans sa griffe une créature d'au moins quatre catégories de taille inférieures à la sienne, il peut la serrer chaque round et infliger automatiquement ses dégâts de griffes. S'il réussit à agripper dans sa gueule une créature d'au moins trois catégories de taille inférieures à la sienne, il peut lui infliger automatiquement ses dégâts de morsure chaque round, qu'il peut doubler à la condition de ne pas se déplacer et de n'entreprendre aucune autre action. En entreprenant une action libre, le personnage peut lâcher une créature capturée et, au prix d'une action libre, la rejeter sur le côté. Une créature rejetée se déplace de 3 mètres (et subit 1d6 points de dégâts) pour chaque catégorie de taille au-dessus de P de la forme actuelle du personnage. S'il rejette une créature alors qu'il vole, elle subit soit les dégâts précédents, soit ceux infligés par la chute, en conservant la plus grande valeur des deux.

Cavalier émérite

[général, guerrier]

Source : Les royaumes oubliés

Les vôtres se sentent autant à leur aise à cheval qu'à pied.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets d'Equitation.

Chance des héros

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre contrée a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, votre peuple s'en sort là où nul n'est censé survivre.

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 a tous vos jets de sauvegarde.

Châtiment supplémentaire

[spécial]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut effectuer un plus grand nombre de châtiments

Conditions : niveau de classe supérieur à 4, pouvoir de châtimement.

Avantage : avec ce don, l'aventurier dispose d'une tentative de châtimement supplémentaire par jour. Ce don est utilisable avec tous les châtiments (par exemple celui du paladin, du libérateur sacré ou d'un prêtre disposant du domaine de la Destruction; pour châtier le Mal, le Bien, les démons...).Enfin, il peut être choisi plusieurs fois.

Charge au bouclier

[général]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage inflige des dégâts plus importants lorsqu'il utilise le bouclier comme une arme lors d'une charge.

Conditions : Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.

Avantage : quand l'aventurier attaque avec son bouclier au cours d'une action de charge, il inflige le double des dégâts normaux.

Charge dévastatrice

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est particulièrement redoutable lorsqu'il charge à cheval (ou toute autre monture).

Conditions : Equitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage : quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Charlatan

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage est un expert dans l'art de rouler les gens. Il sait dire les paroles que ses interlocuteurs veulent entendre.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et de Déguisement.

Combat à deux armes

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait se battre avec une arme dans chaque main, ce qui lui permet de porter une attaque supplémentaire par round avec sa seconde arme.

Avantage : les malus imposés par le fait de combattre avec deux armes sont diminués de 2 points.

Normal : voir Combat à deux armes, page 124, et malus liés au combat à deux armes, page 125 du manuel des joueurs.

Combat en aveugle

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

Avantages : lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le PJ rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir camouflage, page 133 du manuel des joueurs).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son

adversaire n'a pas droit au bonus de +2 (voir modificateurs au jet d'attaque, page 132 du manuel des joueurs). Un assaillant invisible conserve ses bonus pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures (voir déplacements contrariés, page 143 du manuel des joueurs).

Normal : les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles (voir modificateurs au jet d'attaque, page 132 du manuel des joueurs) et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité (voir déplacements contrariés, page 143 du manuel des joueurs).

Spécial : ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par *clignotement* (voir la description de ce sort pour plus de détails).

Combat en phalange

[général, guerrier]

Source : Seigneurs des ténèbres

Le personnage est entraîné au combat en formation rapprochée avec ses alliés.

Avantage : S'il utilise un grand bouclier et une arme légère, il bénéficie d'un bonus d'armure de +1 qui s'ajoute au bonus fourni par l'armure et le bouclier.

En outre, s'il se tient à 1,5 m ou moins d'un allié utilisant également un grand bouclier et une arme légère et qui connaît également ce don, il peut former un mur de boucliers. Celui-ci fournit une couverture d'un quart (+2 à la CA et +1 aux jets de Réflexes) à tous les personnages partie prenante du mur de boucliers.

Combat maléfique

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage peut charger ses attaques armées de la puissance du Mal.

Conditions : Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme choisie.

Avantage : Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec un type d'arme défini, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

Spécial : Un même personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, en sélectionnant une arme différente à chaque fois.

Combat monté

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait combattre sur le dos d'une monture.

Condition : Equitation.

Avantage : chaque fois que la monture de l'aventurier est touchée au combat (dans la limite d'une fois par round), le PJ peut annuler la blessure en réussissant un jet

d'Equitation. La blessure est supprimée si le jet de compétence du personnage est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire (le jet d'Equitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

Commandement des animaux

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour maîtriser le comportement de créatures animales.

Conditions : Répulsion des animaux, faculté de lancer communication avec les animaux et amitié avec les animaux.

Avantage : le personnage peut intimider ou contrôler les animaux de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Pour contrôler un animal, il doit être à même de lui parler via communication avec les animaux, bien qu'il puisse lui donner des ordres mentalement s'il le souhaite. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage intimide les animaux est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Spécial : les animaux que le personnage contrôle grâce à ce pouvoir comptent dans la limite en dés de vie des animaux qu'il peut affecter avec amitié avec les animaux.

Commandement des plantes

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour maîtriser le comportement de créatures végétales.

Conditions : Répulsion des plantes, faculté de lancer communication avec les plantes.

Avantage : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures de type plante de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Pour contrôler une plante, il doit être à même de lui parler via communication avec les plantes, bien qu'il puisse lui donner des ordres mentalement s'il le souhaite. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage intimide les plantes est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Communication sous forme animale

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

Lorsque le personnage est sous *forme animale*, il peut communiquer avec les animaux ou les élémentaires de la même famille que lui.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale*, Int 13.

Avantage : le personnage bénéficie des effets d'un sort de communication avec les animaux lorsqu'il est sous forme animale, mais qui est restreint aux animaux de la même famille que sa forme actuelle. Par exemple, un druide qui utilise *forme animale* pour prendre la forme d'un loup peut communiquer avec les loups aussi longtemps qu'il reste

sous cette forme. Cette communication se fait par des grognements, des cris, des piailllements, c'est-à-dire le moyen d'expression que ces animaux utilisent pour s'exprimer. Si le personnage peut se transformer en élémentaire, il peut alors communiquer avec les élémentaires du même genre que sa forme actuelle en utilisant leur langage. Ce don ne permet pas de communication mentale.

Confident

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Les gens se sentent en confiance avec le personnage, à tel point qu'ils sont prompts à lui révéler leurs secrets.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et de Renseignements.

Contact douloureux

[général]

Source : De chair et d'acier

Quand l'aventurier réussit une attaque étourdissante, il inflige une terrible douleur.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut, Sag 19+.

Avantage : quand l'aventurier réussit une attaque étourdissante, sa victime souffre tellement qu'elle se sent nauséuse pendant 1 round après avoir été étourdie 1 round. Le combattant doit utiliser le pouvoir d'attaque étourdissante du moine ou le don Attaque étourdissante. Les créatures immunisées contre les attaques étourdissantes sont également insensibles à ce don ainsi que toutes les créatures de deux catégories de taille supérieure à celui qui utilise ce don.

Contact magique à distance

[métamagie]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut lancer des sorts ayant pour portée « contact », sans pour autant toucher physiquement la cible.

Avantage : l'aventurier peut lancer un sort qui est normalement de portée « contact » jusqu'à une distance de 10 m. Le sort devient en fait un rayon, et une attaque à distance de contact doit être réussie pour déclencher le sort sur sa cible. Un sort bénéficiant de ce don doit être préparé comme un sort ayant deux niveaux de plus.

Contre-charge

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage est entraîné à recevoir les charges des adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

Avantage : l'aventurier peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui le charge quand ce

dernier entre dans l'espace qu'il contrôle. Son attaque s'effectue juste avant la charge.

Contresort amélioré

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous saisissez à ce point les nuances de la magie que vous êtes capable de contrer les sorts de vos adversaires avec une grande efficacité.

Avantage : Lorsque vous contrez un sort, plutôt que de lancer la réplique exacte du sort que vous désirez contrer, vous avez le droit de lancer un sort de la même école d'au moins un niveau supérieur à celui visé.

Contresort réactif

[général]

Source : Magie de faerûn

Lé personnage peut réagir rapidement pour contrer les sorts lancés par ses adversaires.

Conditions : Contresort amélioré, Science de l'initiative.

Avantage : une fois par round, le personnage. peut contrer un sort adverse même s'il n'a pas préparé une action pour cela. Ce contresort prend la place de son action normale pour le round. Il ne peut pas utiliser ce don quand il est pris au dépourvu.

Utilisation normale : sans ce don, il faut préparer votre action (voir page 134 et 152 du *Manuel des Joueurs*) pour pouvoir effectuer un contresort.

Coordination de sort

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage peut lancer un sort avec plus d'efficacité en le coordonnant avec le même sort jeté par un autre personnage.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : deux personnages possédant le don Coordination de sort peuvent lancer simultanément le même sort (au même moment pendant le round). Ils doivent pour ce faire être sur des espaces adjacents. Le DD du jet de sauvegarde contre des sorts lancés en coordination est majoré de +2, et le jet de niveau pour affecter une créature dotée d'une résistance à la magie reçoit un bonus de +1. Le DD de base et le niveau du meilleur lanceur sont utilisés pour ces jets. Un sortilège coordonné se prépare à son niveau habituel.

Spécial : pour chaque jeteur de sort supplémentaire possédant ce don et lançant le même sort simultanément, le DD du jet de sauvegarde comme le jet de niveau sont majorés de +1. Quand plus de deux personnages se coordonnent ainsi, chacun d'eux doit être adjacent à deux jeteurs de sorts au moins.

Voici un exemple : quatre jeteurs de sorts (deux ensorceleurs et deux magiciens) forment un cercle. Tous détiennent le don Coordination de sort. Trois d'entre eux préparent une action pour lancer boule de feu au moment où le quatrième (dernier dans l'ordre d'initiative)

effectuera son action pour jeter sa propre boule de feu. Le DD de base du jet de Réflexes est celui du meilleur des participants, que l'on détermine en fonction de leurs valeurs de caractéristiques et d'éventuels dons (comme Ecole renforcée), pouvoirs spéciaux ou objets. Dans notre exemple, un magicien a une Intelligence de 18, égalant ainsi le Charisme de l'un des ensorceleurs; le DD de base du jet de Réflexes est donc 17 (10 + 3 pour le niveau du sort + 4 pour le bonus de caractéristique. Le DD final de chacune des boule de feu coordonnée atteint 21, soit 17 +2 +1 +1. Le niveau de lanceur de sorts le plus élevé parmi les personnages déterminera le bonus de base au jet de niveau, qui sera majoré de +4.

Cosmopolite

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre exposition prolongée aux milliers d'us de la ville vous a enseigné des choses que vous n'auriez normalement jamais découvertes.

Avantage : Choisissez une compétence non réservée ne relevant pas de vos compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de cette compétence, qui est considérée comme une compétence de classe en ce qui vous concerne.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

Coup de pied circulaire

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage frappe plusieurs adversaires avec la même action d'attaque.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Science du combat à mains nues, Dex 15+

Avantage : un jet d'attaque sans arme réussi permet au personnage d'effectuer un second jet contre un adversaire différent dans sa zone de contrôle. Ce don nécessite l'utilisation d'une action d'attaque à outrance.

Coup final

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage ne perd pas de temps à achever des adversaires à terre.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science de l'initiative.

Avantage : l'aventurier peut donner le coup de grâce à un adversaire sans défense avec une action simple.

Normal : un coup de grâce est normalement une action complexe.

Coups Vicieux

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage connaît les techniques de combat de rue.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2

Avantage : l'aventurier effectue un jet d'attaque normal. Si ce jet est réussi, il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. L'utilisation de ce don nécessite une action d'attaque à outrance.

Course

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est particulièrement rapide.

Avantage : lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale, au lieu de quatre fois (voir Course, page 127 du manuel des joueurs). S'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut, page 74 manuel des joueurs), il peut augmenter de 25 % la longueur ou la hauteur qu'il parvient à franchir sans dépasser le maximum autorisé.

Création d'anneaux magiques

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut fabriquer des anneaux magiques ayant des effets variés.

Condition : jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le *Guide du maître* détaille les divers anneaux magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un anneau cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Par exemple, un *anneau de triple souhait* exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer *souhait* à trois reprises). Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'anneau en question.

Création d'armes et armures magiques

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques.

Condition : jeteur de sorts de niveau 5+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend

1 jour par tranche de 1000 po des altérations à apporter à l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les divers boucliers, armes et armures magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés si ceux-ci font partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Création de portail

[création d'objets]

Source : Les royaumes oubliés

Vous avez appris l'art ancien de la création de portails, des objets magiques permanents qui transportent instantanément ceux qui en connaissent les secrets d'un lieu à un autre. Faerûn est littéralement criblée de portails.

Condition : Création d'objets merveilleux.

Avantage : vous pouvez créer n'importe quel portail, du moment que vous remplissez les conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de son prix de base. Pour concevoir un portail, vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e de son prix de base et acheter les matières premières nécessaires (d'une valeur totale de la moitié, de son prix de base). Pour plus de détails sur la création de portails, reportez-vous au chapitre 2 du livre *les royaumes oubliés*.

Certains portails s'accompagnent d'un coût supplémentaire, en matériel comme en points d'expérience. Ces coûts viennent en plus du prix de base de création d'un portail.

Création d'infusion

[création d'objets]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut préparer des herbes de façon à ce qu'elles servent de réceptacle à un sort de magie divine (consultez le chapitre 3 pour plus de détails sur les infusions).

Conditions : degré de maîtrise de 4 en Sens de la nature, jeteur de sorts de niveau 3.

Avantage : le personnage peut créer une infusion renfermant n'importe quel sort de magie divine qui lui est accessible. La conception de l'herbe prend une journée. Lors de la création, le personnage fixe le niveau de lanceur de sorts effectif qui doit être suffisant pour lancer le sort en question, mais qui ne doit pas dépasser son propre niveau de lanceur de sorts. Le prix de base d'une infusion est le niveau du sort multiplié par son niveau de lanceur de sorts multiplié par 50 po. Pour créer une infusion, il faut dépenser 1/25^e de ce prix de base en PX et dépenser les matières premières nécessaires pour la moitié du prix de base.

Lorsqu'une infusion est utilisée comme réceptacle pour un sort ayant une composante matérielle coûteuse ou un coût en PX, elle génère des coûts supplémentaires. En plus des coûts dérivés du prix de base, le personnage doit payer les composantes matérielles ou dépenser les PX lorsqu'il crée l'infusion.

Création d'objets merveilleux

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, de la boule de cristal au tapis volant.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\circ}$ du coût total de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les objets merveilleux, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

Création de baguettes magiques

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait fabriquer des baguettes magiques, des objets qui lancent les sorts que leur créateur a stockés à l'intérieur (voir le Guide du Maître pour plus de détails).

Condition : jeteur de sorts de niveau 5+.

Avantage : le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4^e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po x niveau du personnage x niveau du sort que l'objet contient). Le PJ doit payer un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\circ}$ du coût total de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les PX correspondants).

Création de bâtons magiques

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut fabriquer des bâtons magiques, dont les effets sont très variés.

Condition : jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\circ}$ du coût total du bâton et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du maître détaille les différents bâtons magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

Création de sceptres magiques

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut fabriquer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

Condition : jeteur de sorts de niveau 9+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\circ}$ du coût total du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les différents sceptres magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

Critique ennemi

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage sait où frapper ses ennemi jurés là où ça fait mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.

Avantage : lorsqu'il obtient ce don, le personnage doit choisir l'un de ses ennemis jurés qui soit sensible aux coups critiques. Lorsqu'il attaque ce type de créature, la zone de critique possible de l'arme qu'il utilise est doublée. Par exemple, un coup porté par une épée longue est un critique possible sur un résultat naturel de 19 ou 20 (soit deux nombres). Dans les mains d'un personnage possédant Critique ennemi l'utilisant contre l'ennemi juré choisi, sa zone de critique possible s'étend de 17 à 20 (soit quatre nombres). S'il s'agit d'une épée acérée, la zone de critique

possible est alors de 15 à 20 (soit six nombres : 2 pour une épée longue, +2 pour être doublée en tant qu'épée acérée, +2 pour être doublée de nouveau par Critique ennemi).

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Il s'applique alors à un ennemi juré différent à chaque fois. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec ceux de Science du critique.

Débrouillard

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous savez comment vous informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et de Renseignements.

Dédoublement de rayon

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le PJ peut affecter deux cibles avec un seul rayon.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : les sorts qui visent une seule cible et qui nécessitent une attaque de contact à distance peuvent être dédoublés. Seuls les sortilèges infligeant des dégâts sont concernés par ce don. Le rayon ainsi divisé peut atteindre deux cibles se trouvant à la fois à portée du sort et à moins de 9 mètres l'une de l'autre. Chaque créature visée subit la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur) normalement occasionnés par le sort. Si le personnage le désire, les deux rayons peuvent attaquer la même cible. Un sort modifié par Dédoublement de rayon se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Défaut de la cuirasse

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage est passé maître dans l'art de glisser son arme entre les pièces de l'armure de son adversaire, ou de frapper le point faible des armures non métalliques.

Conditions : Expertise du combat

Avantage : si le personnage utilise une action simple pour étudier son adversaire, il peut ignorer la moitié du bonus d'armure (arrondi à l'inférieur) de l'adversaire pour sa prochaine attaque. Seuls les bonus provenant de l'armure portée (incluant l'armure naturelle) sont divisés, et non les bonus à la classe d'armure provenant du port du bouclier ou d'objets magiques, et d'éventuels bonus d'altération.

Démultiplication de sort

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le PJ peut lancer un sort qui, après avoir atteint sa première cible, rebondit sur d'autres victimes.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : tout sort qui affecte une seule cible et dont la portée est supérieure à «contact» peut être démultiplié. Le sort affecte normalement sa cible (dite cible primaire), avant de rebondir vers un nombre de cibles secondaires équivalent au niveau de lanceur du PJ. Chaque rebond affecte une cible donnée. Les cibles secondaires sont déterminées selon la volonté du lanceur, mais elles doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la cible primaire, et aucune créature ne peut être visée plus d'une fois. Il est possible de ne pas allouer la totalité des rebonds autorisés.

Si le sort démultiplié inflige des dégâts, chaque cible secondaire encaisse la moitié des dés de dégâts qu'a subie la cible primaire (arrondis à l'entier inférieur) et peut effectuer un jet de Réflexes pour réduire encore de moitié ces dégâts. Pour les sorts n'infligeant pas de dégâts, le DD des jets de sauvegarde pour les cibles secondaires est réduit de 4. Si, par exemple, un magicien du 10e niveau jette un sort de frayer sur un goblin à proximité, il peut désigner jusqu'à dix cibles secondaires. Le goblin, en tant que cible primaire, doit réussir un jet de Volonté avec un DD de 14, alors que les créatures affectées par les rebonds font ce jet de sauvegarde avec un DD de 10.

Un sortilège démultiplié doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Destruction d'arme

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait comment détruire les armes de ses adversaires.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : lorsque le personnage frappe l'arme de son adversaire, il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité (voir Frapper une arme, page 136 du manuel des joueurs).

Difformité (mains griffues)

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

A la suite d'automutilations délibérées, le personnage se retrouve avec des bras et des mains déformés se terminant par des griffes acérées.

Condition : Difformité provoquée.

Avantage : Le personnage acquiert la faculté d'infliger 1d6 points de dégâts par le biais d'une attaque de griffes à mains nues. Le personnage est considéré comme armé, même lorsqu'il ne l'est pas.

Spécial : Le personnage ne suscite pas la moindre attaque d'opportunité lorsqu'il attaque à mains nues et il contrôle le même espace que lorsqu'il est armé normalement.

Difformité (obèse)

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

A force de s'empiffrer en laissant libre cours à sa boulimie grandissante, le personnage est devenu obèse. Gras à

l'extrême, il affiche dorénavant un poids équivalent au triple de celui de la norme de son espèce.

Condition : Difformité provoquée.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Constitution et est victime d'un malus de -2 en Dextérité. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Intimidation et de sauvegarde contre le poison.

Spécial : Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don Difformité (rachitique).

Difformité (rachitique)

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Par le biais d'un jeûne délibéré et de certains agissements macabres, le personnage est devenu horriblement décharné. Il présente une apparence squelettique et son poids ne représente plus que la moitié de celui de la norme de son espèce.

Condition : Difformité provoquée.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Dextérité et est victime d'un malus de difformité de -2 en Constitution. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Evasion et d'intimidation

Spécial : Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don Difformité (obèse).

Difformité (visage)

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

En raison d'une automutilation délibérée, le personnage a acquis un visage hideux.

Condition : Difformité provoquée.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'intimidation et d'un bonus de difformité de +2 aux jets de Diplomatie lorsqu'il a affaire à des créatures maléfiques d'un type différent du sien.

Difformité (yeux)

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage a creusé un trou dans son front pour tenter de s'ajouter un troisième œil, ou il a balaféré l'un de ses yeux par des moyens surnaturels.

Condition : Difformité provoquée.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un pouvoir surnaturel de détection de l'invisibilité utilisable 1 minute par jour.

Spécial : Le personnage est victime d'un malus de difformité de -2 aux jets de Détection et de Fouille.

Difformité provoquée

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Par la scarification, l'automutilation et l'abandon de soi aux forces ténébreuses, le personnage provoque volontairement la dégradation de son propre corps.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 aux jets d'Intimidation.

Discipline

[général]

Source : Les royaumes oubliés

On admire les vôtres pour leur immuable détermination et leur indéfectible résolution. Il est difficile de vous distraire par le biais d'un sort ou d'un coup.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets de Concentration.

Discipline des ténèbres

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un archidiaable. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance.

Avantage : Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur diabolique pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial : Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être le disciple de plus d'un diable. Le don Serviteur démoniaque lui est également proscrit dans ce cas.

Discours Séduisant

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Les interlocuteurs du personnage ressentent une envie irréprouvable de croire la moindre de ses paroles.

Conditions : Persuasion, Confident.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et impose un modificateur de +2 aux jets de sauvegarde en relation avec les sorts affectant l'esprit (de type [mental]) et dépendant de l'usage de la parole.

Discret

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les vôtres sont bien connus pour leur discrétion.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Dispense de composantes matérielles

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang, Magie de faerûn

Le personnage peut lancer ses sorts sans composantes matérielles.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sort ainsi modifié peut être lancé sans avoir recours aux composantes matérielles. Les sorts dépourvus de composantes matérielles ou dont les composantes ont une valeur supérieure à 1 po ne peuvent pas faire l'objet de ce don. Un sortilège modifié par Dispense de composantes matérielles se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Ecole renforcée

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur efficacité augmentée.

Avantage : ajoute 2 points au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le PJ.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle école de magie.

Ecole supérieure

[général]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il a, au préalable, pris le don Ecole renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition : Ecole renforcée.

Avantage : ajoute +4 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que lance le PJ. Ce bonus remplace celui du don Ecole renforcée.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois qu'il est acquis, il s'applique à une nouvelle école de magie.

Ecriture de parchemins

[création d'objets]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou d'autres lanceurs de sorts pourront utiliser les incantations écrites. Les parchemins sont décrits dans le Guide du Maître.

Condition : jeteur de sorts de niveau 1+.

Avantage : le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le parchemin coûte 25 po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Education

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à l'épée. Durant votre enfance, vous avez bénéficié de plusieurs années d'instruction plus ou moins formelle.

Avantage : toutes les compétences de Connaissances sont pour vous des compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets relevant de deux compétences de Connaissances de votre choix.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1

Efficacité des sorts accrue

[général]

Source : Manuel des joueurs

Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une créature.

Efficacité des sorts supérieure

[général]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Les sorts du personnage sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition : Efficacité des sorts accrue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

Emplacement de sort supplémentaire

[général]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage peut lancer un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : le PJ peut jeter un sort de plus par jour. Cet emplacement supplémentaire doit être affecté à un niveau précis, et ceci de façon irrévocable. Ce niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 peut choisir un emplacement de sort supplémentaire du niveau 0 ou 1, ce qui lui permettra de jeter un sort (connu) du niveau choisi une fois de plus chaque jour. Un magicien de 4e niveau peut préparer un des sorts de niveau 0 ou 1 de son livre en plus de son allocation quotidienne normale. Rappelons que le choix du niveau concerné doit être effectué lorsque le don est pris.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises. À chaque fois, le PJ gagne un emplacement de sort supplémentaire pour un de ses niveaux de sorts, à

condition que celui-ci soit inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

Empreinte du Mal

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage porte à tout jamais une marque physique qui l'identifie comme le serviteur d'une puissance maléfique plus importante que lui ou comme un malfaiteur qui ne cherche nullement à masquer aux yeux des autres qu'il ne cherche que la mort, la destruction et la misère d'autrui. La perversité du symbole ne présente pas la moindre ambiguïté, affichant un tel indicible degré de dépravation que tous ceux qui l'aperçoivent perdent tous leurs doutes quant au niveau et à l'éternité de l'emprise des puissances ténébreuses sur le porteur.

Avantage : Les créatures maléfiques reconnaissent automatiquement le symbole empreint sur le personnage comme la marque de sa complète immoralité ou de son assujettissement à une puissante divinité tutélaire, bien que l'identité de cette dernière ne soit pas révélée. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Diplomatie et d'Intimidation face à des créatures d'alignement mauvais.

Emprise sur les morts-vivants

[spécial]

Source : Manuel des joueurs

Ce don ne s'adresse qu'aux prêtres et aux paladins. Il est détaillé au chapitre 3 du manuel des joueurs, dans le cadre de la description du paladin (voir page 46) et du prêtre (voir page 49).

Enchaînement

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : si le personnage cause suffisamment de dégâts à son adversaire pour le tuer (ou le faire tomber en dessous de 0 point de vie), il peut porter une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque, qui doit absolument être exécutée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et qui bénéficie du même bonus. On ne peut faire appel à ce don qu'une fois par round.

Endurance

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

Avantage : chaque fois que le PJ doit effectuer un jet de dé pour une action physique se prolongeant dans le temps (course,

nage, retenir son souffle, etc.), il le fait avec un bonus de +4.

Ennemi juré supplémentaire

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut choisir un ennemi juré de plus.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.

Avantage : le personnage ajoute un ennemi juré supplémentaire à sa liste (cf. la table 3-19 du *Manuel des joueurs*) en plus de son nombre normal. Il bénéficie initialement d'un bonus de +1 aux jets de dégâts et aux jets de compétences habituelles contre ce nouvel ennemi juré. Lorsque le personnage gagne de nouveaux niveaux, ce bonus augmente au même rythme que les autres bonus d'ennemi juré. Par exemple, un rôdeur choisit les gobelinoïdes comme premier ennemi juré au niveau 1 et les créatures magiques au niveau 5. Au niveau 6, il prend le don Ennemi juré supplémentaire et choisit les aberrations. Ses bonus sont alors de +2 contre les gobelinoïdes et de +1 contre les créatures magiques et les aberrations. Quand il atteint le niveau 10, ses bonus passent à +3 contre les gobelinoïdes et +2 contre les créatures magiques et les aberrations.

Épées jumelles

[général, guerrier]

Source : Les royaumes oubliés

Vous maîtrisez un style de défense des plus frustrants pour vos adversaires.

Condition : Combat à deux armes.

Avantage : lorsque vous combattez avec deux épées (cimeterre, dague, épée courte, épée longue ou rapière, quelle que soit la combinaison) vous avez le droit, durant votre action, de désigner un adversaire au corps à corps contre lequel vous bénéficiez alors d'un bonus d'armure de +2 à la CA. Ce bonus d'armure est cumulatif avec ceux de votre armure et de votre bouclier. À chaque nouvelle action, vous pouvez désigner un nouvel adversaire. Toute situation qui vous prive de votre bonus de Dextérité à la CA vous fait également perdre ce bonus d'armure.

Les avantages de ce don ne s'appliquent que si vous savez manier les armes que vous employez.

Esquive

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition : Dex 13+.

Avantage : au cours de son action, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire. (Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA.) Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple

s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Ethran

[général]

Source : Les royaumes oubliés

On vous a initiée aux secrets des Sorcières de Rashéménie, en qualité de membre des Ethran, les « injuguées ».

Conditions : femme, Charisme 11+, jeteur de sorts de niveau 1+, aval de l'organisation.

Avantage : vous êtes un membre respecté des Sorcières de Rashéménie. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Empathie avec les animaux et de Sens de l'orientation. Lorsque vous traitez avec d'autres Rashémi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. Pour prendre ce don, il faut l'accord du MD, mais aussi rester en bons termes avec les Sorcières de Rashéménie. Si vous perdez leurs faveurs vous perdez également tous les avantages que vous procure ce don.

Expert tacticien

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage tire avantage de son talent de tacticien.

Conditions : Dex 13+, bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

Avantage : ce don permet à l'aventurier d'effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire (ou n'importe quelle action qui compte comme une attaque de corps à corps ou d'attaque de corps à corps de contact, incluant les tentatives de désarmement, croc-en-jambe ou de lutte pour saisir sa cible) contre un adversaire à portée de son allonge et qui ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité contre ces attaques au corps à corps, quelle qu'en soit la raison. Le personnage bénéficie de cette attaque supplémentaire à son tour, avant ou après son action normale. Si plusieurs adversaires ne pouvant bénéficier de leurs bonus de Dextérité sont à proximité, il ne peut en attaquer qu'un seul.

Note : la présente version de ce don annule et remplace celle parue précédemment dans De chair et d'acier.

Expertise du bouclier

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage utilise son bouclier comme une seconde arme tout en bénéficiant de son bonus à la CA.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, maniement du bouclier.

Avantage : l'aventurier peut effectuer une attaque avec son bouclier, en plus de son attaque principale, tout en conservant le bénéfice de son bonus à la CA pour ce round.

Normal : l'utilisation d'un bouclier en tant qu'arme vous empêche de bénéficier de ses bonus à la CA.

Expertise du combat

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition : Int 13+.

Avantage : chaque fois qu'il utilise l'action d'attaque ou d'attaque à outrance au corps à corps, le personnage peut s'imposer un malus au jet d'attaque allant jusqu'à -5 pour rajouter l'équivalent à sa CA. La valeur choisie ne peut en aucun cas dépasser le bonus de base à l'attaque du PJ. Les modifications au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'à la prochaine action du personnage. Le bonus à la CA est répertorié comme bonus d'esquive.

Normal : un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, mais cela l'oblige à accepter un malus de -4 au jet d'attaque, pour un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Extension d'effet

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Les sorts lancés par le personnage sont plus puissants que la moyenne.

Avantage : tous les effets variables du sort choisi augmentent de 50 %. L'enchantement pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* bénéficiant d'une Extension d'effet inflige 1d4+1 x 1,5 points de dégâts par projectile. Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant deux niveaux de plus (*projectile magique* sera donc comptabilisé comme un sort du 3^e niveau).

Extension de durée

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Les sorts du personnage durent plus longtemps que la normale.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Extension de portée

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Les sorts du personnage vont plus loin que les autres.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don voit sa portée doublée. Dans le cas où la portée ne s'exprime pas par une mesure physique, elle n'est pas affectée. Dans le cas où la

zone d'effet ou l'effet du sort est défini par sa portée (comme pour *bénédictio* et tous les sorts en forme de cône), il ou elle augmente en conséquence. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Extension de pouvoir magique

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

Avantage : Toutes les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de points de vie ou affectera plus de cibles. Dans tous les cas, cette augmentation est de 50 %. Par exemple, le *projectile magique* à effet étendu d'une tormante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une dissipation de la magie) ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être étendu deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser ces pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si une tormante décide d'appliquer ce don à son pouvoir de *projectile magique*, elle peut lancer ce pouvoir sous forme étendue jusqu'à deux fois par jour. Après cela, elle pourra continuer à s'en servir normalement (étant donné qu'elle bénéficie d'un recours illimité à *projectile magique*) ou pratiquer l'extension d'effet sur un autre de ses pouvoirs magiques, tel que sommeil.

Spécial : Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

Extension de renvoi

[spécial]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants avec une seule tentative.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage : l'aventurier peut renvoyer ou intimider plus de morts-vivants que d'habitude, mais il lui sera plus difficile d'affecter des morts-vivants de dés de vie élevés. S'il accepte une pénalité de -2 sur sa tentative, son jet de dés pour déterminer le nombre de morts-vivants affectés sera majoré de +2d6.

Extension de zone d'effet

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang, Magie de faerûn

La zone d'effet des sorts du PJ est augmentée.

Condition : un autre don de métamagie

Avantage : le PJ peut altérer un sort dont la zone d'effet est une étendue, une émanation ou un rayonnement afin d'accroître cette zone. Les sorts ne produisant pas l'une de ces trois catégories de zone d'effet ne peuvent être modifiés par ce don. Toutes les données chiffrées de la zone d'effet sont multipliées par 1,5. Ainsi, une boule de feu élargie prendra effet sur une étendue de 9 mètres (au lieu de 6). Un sortilège élargi doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Faiblesse feinte

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage tente de tirer profit du fait que son adversaire le croit sans armes.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantage : si l'aventurier réussit un jet de Bluff contre un jet de Psychologie de son adversaire, il le pousse à tenter une attaque d'opportunité car il croit le personnage sans moyen d'attaque. Mais ce n'est pas le cas et, avant qu'il ne puisse effectuer son attaque d'opportunité, il se trouve pris au dépourvu face à celle du personnage.

L'aventurier peut également utiliser ce don avec une petite (P) ou une très petite (TP) arme qu'il sait manier et qu'il tente de dissimuler jusqu'à la dernière seconde. Dans ce cas, il subit un malus de -2 (pour une arme TP) ou de -6 (pour une arme P) à son jet de Bluff. Il peut également utiliser ce don avec une arme camouflée, telle qu'un éventail de combat, et ce, sans aucune pénalité à son jet de Bluff. L'utilisation de ce don est une action simple, comme une feinte, sauf que si le personnage réussit, il doit effectuer son attaque immédiatement. Il ne peut utiliser ce don qu'une seule fois par rencontre. Ses adversaires sont devenus trop méfiants pour être leurré une nouvelle fois.

Familier supérieur

[général]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Tant que le personnage a la possibilité d'appeler un nouveau familier, il peut choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition : capacité d'appeler un nouveau familier, alignement compatible.

Avantage : les créatures qui suivent sont également disponibles lorsque le PJ choisit un familier. Il peut appeler un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au Manuel des Monstres ou au chapitre 1 du guide *Par l'encre et le sang*, à l'exception de ce qui suit :

Dés de vie : pour les effets liés aux dés de vie, le familier est considéré comme ayant ceux de son maître, ou son total normal s'il est plus élevé.

Points de vie : la moitié des points de vie de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il est plus élevé.

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

Attaques spéciales : les attaques spéciales habituelles pour une créature de ce type.

Particularités : les particularités habituelles pour une créature de ce type.

Jets de sauvegarde : le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens.

Compétences : les compétences normales pour une créature de ce type.

Familiers supérieurs

Familier	Alignement	Niv. de jeteur de sort de magie profane
Lézard voltaïque	neutre	5
Strige	neutre	5
Diablotin	loyal mauvais	7
Ouvrier formien	loyal neutre	7
Pseudo-dragon	neutre bon	7
Quasit	chaotique mauvais	7

Ces créatures sont décrites en détail dans le chapitre 1.

Pouvoirs spéciaux des familiers : reportez-vous à la table 3-10 pouvoirs spéciaux des familiers, page 34 du *Manuel des joueurs*, pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier, comme d'accoutumée.

Autres familiers supérieurs

La liste de la table *Familiers supérieurs* ne présente que quelques-unes des possibilités de familiers supérieurs. Pratiquement toutes les créatures de taille et de puissance comparables à celles de cette liste peuvent faire office de familier. L'alignement du maître n'est pas le seul facteur à prendre en considération; les familiers supérieurs pourraient être assignés en fonction du type ou du sous-type de créature auquel appartient le maître, comme indiqué ci-dessous.

Autres familiers supérieurs

Familier	Type/Sous-type	Niv. de jeteur de sort magie profane
Faucon céleste*	Bien	3
Serpent venimeux félon**	Mal	3
Élémentaire de l'Air (P)	Air	5
Élémentaire de l'Eau (P)	Eau	5
Élémentaire du Feu (P)	Feu	5
Élémentaire de la Terre (P)	Terre	5
Lézard voltaïque	Electricité	5
Homuncule†	Mort-vivant	7
Méphite gelé	Froid	7

* ou un autre animal céleste appartenant à la liste des familiers habituels.

** ou un autre animal félon appartenant à la liste des familiers habituels.

† le maître doit créer au préalable l'homuncule, en substituant de l'ichor (ou toute autre partie de son corps) au sang, si nécessaire.

Fibre commerciale

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les puissants négociants et guildes d'artisans contrôlent richesses et commerce à Faerûn. Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce précis et qui connaît parfaitement bien la valeur de toutes sortes de bien et de services.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Estimation et de la compétence d'Artisanat ou de Profession de votre choix.

Fil à la patte

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut frapper les jambes de son adversaire pour l'handicaper dans ses déplacements.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantages : si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer deux d6 de dégâts supplémentaires (+2d6) par une blessure handicapante qui réduit la vitesse de déplacement de la victime de moitié. Les autres formes de déplacement comme le vol, la nage, etc., ne sont pas affectées. La réduction de la vitesse de déplacement cesse lorsque la victime bénéficie de Premiers soins (DD 15), de tout type de sort de soins ou toute autre forme de soins magiques, ou a défaut après 24 heures. Les créatures immunisées aux attaques sournoises et les créatures qui n'ont pas de jambes ou plus de quatre sont également immunisées à cet effet. Il faut deux attaques réussies pour affecter les quadrupèdes.

Force d'âme

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Il est difficile de séparer l'âme des vôtres de leur corps.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et de Volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie et les effets de mort.

Forestier

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les vastes forêts de Faerûn s'étendent sur des milliers de kilomètres au nord. Vous connaissez les secrets et us des forêts.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Premiers secours et de Sens de la nature.

Formation magique

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous venez d'Halruua, une contrée presque légendaire où les bases de la magie sont enseignées à tous ceux qui font montre d'un don. Tout artisan ou travailleur, semble-t-il, connaît un tour ou deux susceptibles de lui faciliter la tâche.

Condition : Intelligence 10+.

Avantage : vous pouvez, une fois par jour, lancer les sorts de magie profane suivants : *hébètement*, *lumières dansantes* et *manipulation à distance*. Vous tenez compte du pourcentage d'échec de sorts si vous portez une armure. Vous êtes considéré comme un magicien de votre niveau de jeteur de sorts de magie profane (niveau 1 minimum) en ce qui concerne la portée de ces sorts.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1

Forme animale accélérée

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

Les transformations en *forme animale* du personnage sont plus rapides et plus faciles.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale* sanguinaire, Dex 13.

Avantage : le personnage peut utiliser son pouvoir de *forme animale* au prix d'une action de mouvement.

Normal : pour un druide, l'utilisation de *forme animale* est une action simple.

Forme animale proportionnelle

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

Ce don permet de prendre une forme animale de sa propre taille, même si cette catégorie de taille est normalement impossible à obtenir.

Conditions : faculté de prendre une forme animale, taille naturelle autre que M ou P

Avantage : le personnage peut utiliser sa faculté de forme animale pour prendre l'apparence d'un animal de même catégorie de taille que la sienne. Par exemple, un druide géant des nuages (de taille TG) peut utiliser forme animale pour se métamorphoser en très grand requin ou en calmar géant.

Normal : sans ce don, forme animale ne permet de se métamorphoser qu'en animaux d'une taille donnée selon le niveau et qui ne dépend pas de la taille d'origine du personnage.

Formes animales Supplémentaires

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut utiliser forme animale plus souvent que la norme.

Condition : faculté de prendre une forme animale.

Avantage : le personnage peut utiliser son pouvoir de forme Animale deux fois de plus par jour qu'il n'est

normalement possible. S'il est également capable d'utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire, il bénéficie d'une utilisation supplémentaire de ce type chaque jour.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et le personnage obtient à chaque fois deux formes animales de type habituel et une forme animale élémentaire (s'il dispose de ce pouvoir) supplémentaires.

Frappe hémorragique

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Les attaques sournoises du personnage ciblent des artères et veines majeures (carotide, jugulaire, etc.), faisant des blessures qui provoquent des pertes de sang importantes.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantages : si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer un +1d6 des dégâts supplémentaires infligés par l'attaque sournoise par l'exécution d'une blessure hémorragique. Chaque fois que ce type de blessure est infligé, la victime perd 1 point de dégâts supplémentaire par round. Ce type de blessure est cumulatif, ainsi deux de ces blessures font 2 points de dégâts par round. La perte de sang d'une ou plusieurs de ces blessures s'arrête immédiatement quand la victime reçoit un jet de Premiers soins (DD 15) réussi, tout type de sort de soins ou toute autre forme de soins magiques. Les créatures immunisées aux attaques sournoises sont également immunisées à cet effet.

Frappe surnaturelle

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Lorsqu'il obtient ce don, le personnage doit choisir l'un de ses ennemis jurés qui est immunisé contre les coups critiques. Il apprend alors à placer des coups capables de les faire souffrir malgré cette immunité.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +7, un ennemi juré immunisé contre les coups critiques.

Avantage : lorsque le personnage porte un coup qui aurait dû être un coup critique contre l'ennemi juré qu'il a choisi, il inflige +1d6 points de dégâts par dé de dégâts que son arme infligerait lors d'un coup critique. De plus, son bonus aux dégâts lié à un ennemi juré s'applique normalement à ce type de créature.

Normal : le bonus aux dégâts d'un ennemi juré ne s'applique pas aux créatures qui sont immunisées contre les coups critiques.

Grande poigne

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage peut utiliser une plus grande variété de tailles d'armes.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Arme de prédilection dans l'arme appropriée, For 13+.

Avantage : l'aventurier peut utiliser une arme de corps à corps d'une taille de plus que la sienne. Par exemple, un halfelin pourvu de ce don peut utiliser une épée longue d'une seule main. Le personnage subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque quand il utilise ce don. Grande poigne peut être sélectionné plusieurs fois avec des armes différentes.

Grande vitalité

[général]

Source : Les maîtres de la nature

L'extraordinaire résistance aux dégâts du personnage s'améliore encore.

Condition : réduction des dégâts comme aptitude de classe ou capacité naturelle.

Avantage : la réduction des dégâts du personnage augmente de +1/-. Si sa réduction des dégâts doit augmenter par la suite à l'occasion d'un passage de niveau, cela se fait au rythme normal. Par exemple, un barbare de niveau 15 a une réduction des dégâts de 2/-. En obtenant ce don, elle passe à 3/-. Ensuite, elle continue régulièrement à augmenter d'un point : 4/- au niveau 17 et 5/- au niveau 20. On ne peut prendre ce don qu'une fois.

Guérison rapide

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage guérit plus rapidement que la moyenne.

Condition : bonus de base en Vigueur de +5.

Avantage : le personnage récupère les points de vie perdus et les points de caractéristique affaiblie plus vite que la normale, selon le tableau de la ci-dessous.

Points de vie récupérés par niveau de personnage et par jour

	Avec guérison rapide	Avec guérison rapide et soins suivis*	Normal	Normal et soins suivis*
Activité fatigante	1	2	0	0
Activité réduite	1,5	3	1	2
Repos complet	2	4	1,5	3

Points de caractéristique affaiblie récupérés par jour et par caractéristique

	Avec guérison rapide	Avec guérison rapide et soins suivis*	Normal	Normal et soins suivis*
Activité fatigante	2	3	0	0
Activité réduite	2	3	1	2
Repos complet	3	5	2	4

* nécessite un jet réussi de Premier secours.

Harmonisation des gemmes

[création d'objets]

Source : Magie de faerûn

Le personnage sait conférer à une gemme le pouvoir de stocker un sort jusqu'à ce qu'un effet le déclenche.

Conditions : Intelligence 13+, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses), jeteur de sorts profanes de niveau 3+.

Avantage : Le personnage peut stocker un sort de magie profané dans une gemme. Il doit pouvoir lancer le sort (préparé s'il vous faut le faire, ou simplement connu

autrement) et être en possession de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le lancement du sort implique une réduction du total de points d'expérience, il doit alors payer ce coût au début de l'harmonisation en même temps que le coût en PX propre à l'harmonisation elle-même. De la même manière les composantes du sort sont consommées au début de l'incantation mais pas les focaliseurs (un focaliseur utilisé pour harmoniser une gemme pourra être réutilisé). Le niveau de lanceur du sorts choisi doit être suffisant pour lancer normalement le sort et ne peut pas être supérieur au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Une gemme ne peut être harmonisée qu'avec un unique sort. La gemme doit avoir une valeur minimale de 50 po par niveau du sort qui va y être stocké. La valeur de base d'une gemme harmonisée (sans compter sa valeur propre) est égale à 50 po multiplié par niveau du sort stocké et par le niveau de lanceur du sorts choisi. Lors de l'harmonisation, il faut dépenser 1/25 de ce prix de base en PX et dépenser des matières premières valant la moitié de ce prix de base plus la valeur de base de la gemme elle-même.

Reportez-vous à la section consacrée à la magie des gemmes p13 de *Magie de faerûn* pour de plus amples détails concernant les gemmes harmonisées et la magie des gemmes.

Immunité contre le poison

[général]

Source : Les chapitres interdits

A la suite d'une exposition prolongée à un poison ou à une substance toxique, le personnage y est désormais immunisé.

Avantage : Le personnage est immunisé contre un poison défini (choisi par le MD ou le joueur), qu'il s'agisse d'un poison à enduire sur une lame, du venin d'une créature donnée ou de toute autre substance toxique. Le personnage bénéficie également d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les autres poisons.

Spécial : Un même personnage peut prendre ce don à plusieurs reprises, en choisissant un poison différent à chaque fois. Le bonus de +1 contre les autres poisons n'est pas cumulatif, car chaque immunité contre un poison différent a essentiellement la même influence sur la physiologie générale.

Impétueux

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre opiniâtreté et votre détermination sont légendaires. Vous êtes particulièrement têtu et il est difficile de vous faire changer d'avis.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les jets d'Intimidation.

Incantation animale

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut lancer des sorts sous forme animale.

Conditions : faculté de prendre une forme animale, Sag 13.

Avantage : le personnage peut effectuer les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Par exemple, lorsqu'il est sous la forme d'un aigle, un personnage pourrait remplacer les composantes verbales et gestuelles habituelles d'un sort par des cris et des mouvements de serres. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs, à condition que l'animal soit capable de les tenir avec l'un de ses membres et que l'objet en question ne soit pas fondu dans le nouveau corps lors de la métamorphose. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

Incantation rapide

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage lance ses sorts en une fraction de seconde.

Avantage : l'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort!) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à une action, il est impossible de l'accélérer avec ce don. L'enchantement se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Incantation silencieuse

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

Avantage : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Spécial : les sort de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

Incantation statique

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut lancer des sorts sans faire le moindre geste.

Avantage : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Inscription de runes

[création d'objets]

Source : Les royaumes oubliés

Vous êtes capable de créer des runes magiques renfermant des sorts jusqu'à ce qu'on les déclenche.

Conditions : Intelligence 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+.

Avantage : vous pouvez lancer tout sort de magie divine préparé en qualité de rune. Le jeteur doit avoir préparé le sort pour qu'il soit inscrit mais également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort doit coûter des PX au lanceur, ce dernier en paye le prix en commençant la rune, en plus du coût en PX de la rune elle-même. En outre, les composantes matérielles sont détruites au début du rituel, ce qui n'est pas le cas des focaliseurs. Pour plus d'informations sur les runes et la magie runique, reportez-vous à la partie *Magie runique* du chapitre 2 du livre *Les royaumes oubliés*

Un objet de taille M ou plus petit ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus gros peuvent renfermer une rune par tranche de 2,25 m² de surface (1,5 m x 1,5 m). On ne peut pas inscrire une rune sur une créature. Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort x niveau du lanceur x 100 po (un sort de niveau 0 compte pour un demi-niveau). Vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Instruction Profane

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Au pays, tous ceux qui font la démonstration de quelque talent en magie bénéficient d'une formation spéciale. Nombre de personnages connaissent les us des bardes ensorceleurs et magiciens.

Avantage : choisissez une classe de personnages capable de lancer des sorts de magie profane. Celle-ci devient une classe de prédilection en plus de votre classe de prédilection normale. Par exemple, un guerrier/roublard humain pourra gagner des niveaux de magicien sans être victime de malus d'expérience pour s'être attribué trois classes différentes.

Interception de projectiles

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage sait intercepter les flèches ainsi que les carreaux d'arbalète, les lances et tout autre projectile ou arme lancée.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Parade de projectiles, Science : du combat à mains nues.

Avantage : l'aventurier doit avoir une main libre (ne rien tenir avec) pour utiliser ce don. Quand il utilise le don Parade de projectiles, il peut attraper le projectile au lieu de l'éviter. Les armes lancées, comme les lances ou les haches, peuvent être immédiatement retournées à l'envoyeur avec une action libre. Les projectiles comme les

flèches et les carreaux peuvent être renvoyés normalement pendant son prochain tour ou plus tard s'il possède un arc ou une arbalète.

Jumeau tonnerre

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous êtes issus de la génération naine de jumeaux née après la Bénédiction du Tonnerre de Moradin (1306 CV).

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets basés sur le Charisme. Vous avez un frère jumeau ou une sœur jumelle. Si votre jumeau est vivant, s'il se trouve sur le même plan et si vous réussissez un jet de Sens de l'orientation DD 15 (ou un jet de Sagesse si vous ne disposez pas de cette compétence) vous savez quelle direction suivre pour le retrouver. En cas d'échec, vous n'obtenez pas la moindre information. Vous pouvez tenter ce jet une fois par round en qualité d'action simple.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Ki maléfique

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage peut charger ses attaques à mains nues de la puissance du Mal.

Conditions : Cha 15, Science du combat à mains nues.

Avantage : Chaque fois que le personnage assène des dégâts lors d'une attaque à main nues, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

Lignée de feu

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous descendez des éfrits qui régnerent sur Calimshan durant deux millénaires. Le sang de ces esprits du feu est donc très présent dans vos veines.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde contre le feu. En outre, vous ajoutez +2 au DD du jet de sauvegardé des sorts d'ensorceleur basés sur le feu que vous lancez. Cet avantage se cumule avec celui du don Ecole renforcée si le sort que vous lancez relève de votre école de prédilection.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1

Longue rage

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Les rages du personnage durent plus longtemps que la normale.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : chacune des rages du personnage dure 5 rounds supplémentaires qui s'ajoutent à sa durée normale.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et les rounds supplémentaires se cumulent.

Lutteur habile

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Pendant une lutte, le personnage a une meilleure chance que les autres d'échapper à l'étreinte d'une grande créature qui l'agrippe ou l'immobilise.

Conditions : Science du combat à mains nues, taille M ou P

Avantage : lorsque l'adversaire du personnage est d'une catégorie de taille supérieure à M, ce dernier gagne un bonus de circonstances à son jet de lutte pour échapper à une immobilisation ou se désengager de la lutte. Le bonus dépend de la taille de son ennemi.

Taille de l'adversaire	Bonus
Colossal (C)	+8
Gigantesque (Gig)	+6
Très grand (TG)	+4
Grand (G)	+2

Magie de guerre

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est passé maître dans l'art de jeter ses sorts au combat.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive (voir page 125 de manuel des joueurs).

Magie de la Toile d'ombre

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous avez découvert les sombres et dangereux secrets de la Toile d'Ombre.

Condition : Sagesse 13+ ou Shar comme divinité patronne.

Avantage : vos sorts puisent désormais dans la Toile d'Ombre plutôt que dans la Toile. En outre, vous êtes capable d'activer les objets magiques de la Toile d'Ombre sans recevoir de dégâts.

Ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde de tous les sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, mais aussi de ceux relevant du registre de l'obscurité, que vous lancez. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de ces sorts et écoles.

La Toile d'Ombre n'est guère optimale pour les effets impliquant énergie et matière. Ainsi, votre niveau effectif de jeteur de sorts est diminué de 1 dans le cadre des écoles d'Évocation et de Transmutation (sauf s'il s'agit de sorts relevant du registre de l'obscurité). Les utilisateurs de la Toile d'Ombre de niveau 1 ne peuvent pas lancer le moindre sort de ces écoles. Cette réduction affecte la portée, la durée, les dégâts et autres variables du sort dépendant du niveau, y compris les jets de dissipation effectués à votre rencontre.

Quel que soit votre niveau, vous ne pouvez plus lancer les sorts relevant du registre de la lumière. Votre capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est

également limitée. Vous ne pouvez plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques que vous créez sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. chapitre 2 du livre *Les royaumes oubliés*).

Spécial : la connaissance de la Toile d'Ombre a un prix. Quand vous prenez ce don, vous perdez sur-le-champ 2 points de Sagesse. Si cette perte ou toute autre diminution future de Sagesse fait passer votre caractéristique sous la barre des 13, vous le conservez (il s'agit d'une exception à la règle générale régissant les dons dotés de conditions).

Les sorts de restauration (comme restauration ou restauration suprême) ne sont d'aucun secours face à cette réduction de Sagesse. Vous pouvez cependant conclure un marché avec Shar, la déesse régnant sur la Toile d'Ombre, pour recouvrer vos points de Sagesse perdus. Vous devez bénéficier d'un sort de pénitence lancé par un prêtre de Shar. Les prêtres de Shar exigent communément de leurs sujets qu'ils réalisent une mission dangereuse avant d'accepter de lancer le sort de pénitence, sans compter qu'il faut bien entendu choisir Shar comme divinité patronne (la quête habituelle consiste à occire un disciple de Séluné dont le niveau est au moins aussi élevé que le vôtre. Par la suite, si vous changez de divinité patronne, vous perdez de nouveau 2 points de Sagesse. Si vous finissez par reprendre Shar comme, divinité patronne, vous ne regagnerez pas ces points de Sagesse perdus.

Magie du Mal renforcée

[général]

Source : Les chapitres interdits

Suite à un pacte conclu avec une puissance maléfique, les sorts du Mal du personnage sont plus puissants que la normale.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde des sorts du Mal du personnage.

Magie insidieuse

[métamagie]

Source : Les royaumes oubliés

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à détecter vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : quand un utilisateur de la Toile emploie un sort, un pouvoir magique ou un objet magique de divination (comme *détection de la magie*) susceptible de détecter l'aura magique de l'un de vos sorts, celui-ci doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11+ votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le remarquer. De même, un utilisateur de la Toile recourant à une divination comme *détection de l'invisibilité* pour révéler les effets d'un de vos sorts doit réussir un jet de lanceur de sorts pour y parvenir. L'utilisateur de la Toile ne peut effectuer qu'un jet de lanceur de sorts par sort de divination employé quel que

soit le nombre de vos sorts agissant dans la zone. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Evocation et de Transmutation que vous lancez.

Désormais, votre capacité à détecter la magie de la Toile est altérée. Tout sort de divination que vous lancez à l'encontre d'un effet magique de la Toile ne fonctionne que si vous réussissez un jet de lanceur de sorts (DD 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur). Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement d'Illusion et de Nécromancie (vous les détectez normalement).

Magie pernicieuse

[métamagie]

Source : Les royaumes oubliés

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à contrer vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de contresort des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile essaye de contrer un sort que vous lancez, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le contrer. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Evocation et de Transmutation que vous lancez, ni aux adversaires utilisant *dissipation de la magie* en guise de contresort (cf. Magie tenace, ci-dessous).

Désormais, votre capacité à contrer un sort de la Toile est altérée: Lorsque vous tentez de contrer un sort de la Toile, vous devez réussir un jet de lanceur de sorts (DD de 9 + niveau de jeteur de sorts du lanceur) pour y parvenir. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie (vous les contrez normalement). Enfin, vous pouvez tenter de contrer les sorts normalement en utilisant *dissipation de la magie*.

Magie tenace

[métamagie]

Source : Les royaumes oubliés

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à dissiper vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage : vos sorts résistent aux tentatives de dissipation des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile effectue un jet de dissipation contre l'un de vos sorts (dont *dissipation de la magie* pour contrer un sort légal), le DD s'élève à 15 + votre niveau de jeteur de sorts. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Evocation et de Transmutation.

Désormais, votre capacité à dissiper un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous effectuez un jet de dissipation visant un sort de la Toile (ou usez de *dissipation de la magie* pour

contrer le sort d'un adversaires) le DD s'élève à 13 + niveau de jeteur de sorts de l'adversaire. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, que vous dissipez normalement.

Magocratie courtoise

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous avez été élevé dans une contrée sur laquelle règnent de puissants magiciens. Comme d'incroyables jeteurs de sorts y sont présents, la courtoisie est de rigueur et chacun ouvre un ail sur les articles magiques.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Connaissance des sorts et de Diplomatie.

Maîtrise des sorts

[spécial]

Source : Manuel des joueurs

Ce don est réservé aux magiciens. Il est décrit page 39 du manuel des joueurs.

Maîtrise du combat à deux armes

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage est un maître du combat à deux armes.

Conditions : Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque de +15.

Avantage : lors d'une attaque à outrance, le personnage peut porter une troisième attaque avec son arme secondaire, avec cependant un malus de -10 au jet d'attaque correspondant.

Maîtrise du critique

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage choisit une arme, comme l'épée longue ou la grande hache, avec laquelle il peut placer un coup qui fera vraiment mal.

Conditions : Science du critique avec l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +12, maniement de l'arme choisie.

Avantage : une fois par jour, le personnage peut déclarer une unique attaque de corps à corps portée avec l'arme choisie comme étant un critique possible avant même de lancer le dé d'attaque. Si le coup porte, il doit confirmer le critique, que le jet précédent ait été ou non effectivement dans la zone de critique possible.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Le personnage doit choisir une nouvelle arme à chaque fois. Il peut alors utiliser cette aptitude une fois par jour par type d'arme auquel elle s'applique.

Maîtrise sacrificielle

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage est habile lorsqu'il s'agit d'offrir des sacrifices de créatures vivantes à des félons ou des dieux du Mal.

Condition : Sag 15.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de malfeasance de +4 aux jets de Connaissances (religion) effectués dans le cadre d'un sacrifice.

Normal : Sans ce don, un personnage qui procède à un sacrifice effectue un jet de Connaissances (religion) normal selon les ajustements donnés dans le Chapitre 2 du livre "Les chapitres interdits".

Maniement des armes courantes

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante.

Avantage : le PJ ne subit aucun malus au jet d'attaque avec les armes courantes.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne sait pas manier subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : druides, magiciens, moines et roublards exceptés, tous les personnages savent automatiquement manier la totalité des armes courantes.

Un magicien utilisant *transformation de Tenser* devient capable de manier toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort.

Maniement des armes de guerre

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage choisit une arme de guerre et il sait se battre avec.

Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que sa classe lui propose.

Avantage : lorsqu'il utilise l'arme concernée, le PJ joue ses jets d'attaque sans malus.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : barbares, guerriers, paladins et rôdeurs savent automatiquement manier toutes les armes de guerre.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Pour peu que son dieu ait une arme de guerre comme arme de prédilection, un prêtre choisissant le domaine de la Guerre sait automatiquement manier l'arme de son dieu (il acquiert gratuitement les dons Maniement des armes de guerre et Arme de prédilection en rapport avec cette arme).

Un magicien ou ensorceleur utilisant *transformation de Tenser* devient capable de manier toutes les armes de guerre jusqu'à la fin du sort.

Maniement des armes exotiques

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage choisit une arme exotique et il sait se battre avec.

Condition : bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage : le PJ joue ses jets d'attaque sans malus lorsqu'il utilise l'arme concernée.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Maniement du bouclier

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait se servir d'un bouclier.

Avantage : si l'aventurier utilise un bouclier au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux (voir armures, page 104 du manuel des joueurs).

Normal : si un individu utilise un bouclier sans avoir appris à le faire, il subit les malus normaux et la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme en malus affectant ses jets d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement (y compris Equitation).

Spécial : barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roublards.

Milice

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous avez servi au sein d'une milice et vous êtes entraîné dans le maniement d'armes ayant leur place sur les champs de bataille.

Avantage : vous gagnez les dons, Maniement des armes de guerre (arc long) et Maniement des armes de guerre (pique). En Luiren, ce don s'applique aux dons Maniement des armes de guerre (arc court) et Maniement des armes de guerre (épée courte).

Mise à terre

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Les puissants coups du personnage peuvent mettre à terre ses adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe, For 15+

Avantage : quand l'aventurier inflige, avec une seule attaque, au moins 10 points de dégâts en corps à corps, il peut effectuer une attaque de croc-en-jambe comme une action libre contre la même cible. On ne peut utiliser ce don avec Science du Croc-en-jambe pour obtenir une attaque supplémentaire. Utiliser avec succès ce don ne permet pas d'obtenir une attaque supplémentaire grâce à

l'utilisation d'Enchaînement et Succession d'Enchaînements.

Multiculturel

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Les a priori raciaux sont fortement atténués lors des relations avec une autre race.

Conditions : connaître la langue de la race choisie.

Avantage : choisissez une race humanoïde autre que celle du personnage. Lorsqu'il rencontre un membre de cette race, le personnage sera traité comme un membre de la race choisie. Ainsi, le personnage gagne un bonus de +4 au jet de Charisme pour modifier les attitudes des membres de la race choisie (voir le paragraphe Attitude des PNJ au chapitre 5 du *Guide du Maître*).

Multidextrie

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage est habitué à utiliser toutes ses mains en combat.

Conditions : Dex 15, possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois bras.

Avantage : les malus du personnage pour l'utilisation d'une main autre que la directrice sont annulés. (Une créature n'a qu'une main directrice, toutes les autres sont des mains non directrices. Par exemple, une créature à quatre bras a une main directrice et trois mains non directrices.)

Normal : sans ce don, une créature subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de caractéristique et de compétence utilisant une main non directrice.

Spécial : ce don est identique à Ambidextrie pour les créatures ayant trois bras ou plus.

Musica additius

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde plus souvent.

Conditions : pouvoir de musique de barde.

Avantage : chaque jour, le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde 4 fois de plus.

Normal : les bardes sans ce don ne peuvent utiliser leur pouvoir de musique de barde qu'une fois par jour et par niveau.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois.

Musique persistante

[général]

Source : D'ombre et de lumière

La musique de barde du personnage reste plus longtemps à l'esprit des auditeurs.

Conditions : pouvoir de musique de barde.

Avantage : si le personnage utilise son pouvoir de musique de barde pour inspirer des bonus à des compétences, le courage ou l'héroïsme, les effets durent deux fois plus longtemps que la normale.

Normal : les effets cités ci-dessus durent tant que le barde chante, plus 5 rounds supplémentaires, sauf pour inspirer une compétence, ce qui dure 2 minutes.

Musique subliminale

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte même ceux qui n'ont pas conscience de l'entendre.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

Avantage : le personnage peut jouer très doucement sa musique de barde. Ses alliés profitent des bénéfices habituels que sa musique bordigue, de même il affecte ses adversaires dans la zone d'effet de sa musique, et à moins qu'ils ne le voient jouer ou aient d'autres moyens de le détecter, ils ne peuvent localiser la source de l'effet.

Nécrophile

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

A force de s'adonner à des actes sexuels d'une grande perversité avec des morts-vivants, le personnage a acquis des pouvoirs terrifiants.

Condition : Empreinte du Mal.

Avantage : Les morts-vivants dénués d'intelligence considèrent le personnage comme une créature morte-vivante. En ressemblant de plus en plus à un véritable mort-vivant, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les maladies.

Négociateur-né

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre culture est basée sur le troc et l'art du commerce.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et d'Estimation.

Nomade monté

[général, guerrier]

Source : Les royaumes oubliés

Vous avez été élevé au sein d'une culture comptant, sur l'équitation et le tir à l'arc pour survivre.

Avantage : vous acquérez le don Maniement des armes de guerre (arc court composite) et bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Equitation.

Obstination

[général]

Source : De chair et d'acier, Les maîtres de la nature

La volonté du personnage lui permet de s'accrocher quand les choses tournent mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : quand les points de vie de l'aventurier tombent à 0, il peut effectuer une action partielle à chaque round jusqu'à ce qu'il tombe à -10.

Odorat

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

La perception olfactive du personnage est aussi fine que celle du loup.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale* de loup, Sag 11.

Avantage : le personnage obtient le pouvoir extraordinaire d'odorat (comme une créature à respiration aérienne ; cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*), qui est opérationnel quelle que soit sa forme actuelle.

Œil de faucon

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

La maîtrise des armes à distance du personnage lui permet de toucher des cibles à couvert que d'autres rateraient

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Tir à bout portant, Tir de précision.

Avantage : l'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 à ses attaques à distance contre des cibles à couvert. Ce don ne sert à rien contre des cibles n'étant pas à couvert ou étant complètement à couvert.

Oreille Verte

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde et les pouvoirs de la classe de prestige virtuose sur les végétaux et les créatures de type plante.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

Avantage : le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les végétaux et les créatures de type plante.

Normal : les végétaux sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

Pancrace

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage est doué pour combattre au corps à corps et pour éviter les attaques de lutte.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage : quand un ennemi tente d'agripper le personnage à la lutte, tous les dégâts que ce dernier inflige

avec une attaque d'opportunité réussie provoquée par la tentative de saisie sont ajoutés à son jet de lutte pour éviter d'être agrippé. De plus, le personnage peut effectuer une attaque d'opportunité, même si son adversaire a le pouvoir spécial d'étreinte.

Ce don ne permet aucune attaque d'opportunité supplémentaire dans un même round. Aussi, si l'aventurier ne dispose pas d'une attaque d'opportunité quand son adversaire tente de l'agripper, il ne tire aucun bénéfice du Pancrace.

Par exemple, un ours frappe l'aventurier avec une attaque de griffe. Si l'aventurier n'a pas ce don, le pouvoir d'étreinte de l'ours lui permet d'essayer immédiatement d'agripper le personnage sans qu'il puisse effectuer une attaque d'opportunité. Avec le don Pancrace, le personnage peut réaliser une attaque d'opportunité. S'il touche et qu'il inflige 8 points de dégâts, il bénéficie d'un bonus de +8 (plus son bonus d'attaque, son bonus de force et son modificateur de taille) à son jet de lutte pour résister à l'attaque de saisie de l'ours.

Parade de projectiles

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

Conditions : Dex 13+, Science du combat à mains nues.

Avantage : le PJ doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'un projectile ou une arme de jet devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20 (si l'arme bénéficie d'un bonus magique au jet d'attaque, le DD augmente d'autant). Le personnage doit voir venir l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de dévier les projectiles hors normes, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide de Melf*.

Spécial : les moines reçoivent automatiquement ce don au niveau 2, même si leur valeur de Dextérité n'est pas assez élevée.

Parade « main-gauche »

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier, Les maîtres de la nature

Le personnage peut utiliser une deuxième arme pour se défendre contre des attaques de corps à corps.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Ambidextrie, Dex 13+, Combat à deux armes, maniement de l'arme employée.

Avantage : quand l'aventurier combat avec deux armes et qu'il choisit une attaque à outrance, il décide, à son tour, s'il veut attaquer normalement ou sacrifier toutes les attaques de sa seconde main pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à sa CA pendant tout le round. S'il utilise également une targe, ses bonus à la CA sont cumulatifs. Avec ce don, l'aventurier ne peut utiliser que des armes tranchantes ou contondantes d'une catégorie de taille inférieure à la sienne.

Passe-garde

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage sait franchir la garde d'un adversaire en écartant le bouclier de ce dernier.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat à deux armes.

Avantage : ce don ne peut être utilisé que contre un adversaire qui a un bouclier et qui n'a pas plus d'une catégorie de taille de différence avec l'aventurier. Le personnage effectue une attaque avec l'arme de sa main non-directrice en suivant la règle normale pour frapper une arme (voir *Manuel des joueurs*, chapitre 8). S'il réussit son jet d'attaque, il parvient à écarter temporairement le bouclier de son adversaire. Il peut alors immédiatement effectuer une attaque d'opportunité avec son arme principale en bénéficiant de tous ses bonus à l'attaque. L'adversaire ne bénéficie pas des bonus à la CA de son bouclier. Le personnage ne peut utiliser ce don s'il combat avec une seule arme.

Persuasion

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage pourrait vendre du savon à l'acide à un troll.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Bluff et d'Intimidation.

Pied léger

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage court avec tant d'agilité qu'il peut négocier des changements de direction de 90° sans perdre de vitesse.

Conditions : Dex 15+, Course.

Avantage : lorsque le personnage court ou charge, il peut opérer des changements de direction jusqu'à un angle de 90 degrés. Il ne peut utiliser ce don en portant une armure intermédiaire ou lourde, ni avec une charge supérieure à légère.

Normal : sans ce don, on ne peut charger ou courir qu'en ligne droite.

Piétinement

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait pousser sa monture à piétiner ses adversaires.

Conditions : Equitation, Combat monté.

Avantage : lorsque l'on tente de renverser un adversaire en lui fonçant dessus, ce dernier ne s'écarte pas toujours. Si l'attaque du personnage parvient à renverser sa cible, la monture du PJ peut lui porter un coup de sabot en bénéficiant du bonus normal au jet d'attaque contre les créatures à terre (+4; voir Renversement, page 139 du manuel des joueurs).

Pistage

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

Avantage : il faut réussir un jet de Sens de la nature pour trouver des traces et les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau jet est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

La vitesse de déplacement de l'aventurier est réduite de moitié (s'il veut progresser normalement, il effectue ses jets de compétence à -5). Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur.

Sol	DD
Très mou	5
Mou	10
Ferme	15
Dur	20

- *Sol très mou* : toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

- *Sol mou* : toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

- *Sol ferme* : la plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

- *Sol dur* : toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Pour 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : *	+8
Infime (I)	
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 Meures écoutées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : **	+6
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	
Clair de lune	+3

Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.) +3

La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié) +5

* Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend

seulement en compte la taille la plus importante.

** Ces facteurs ne s'additionnent pas; seul le plus important est pris en compte.

Si le personnage rate son jet de Sens de la nature, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal : un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Fouille, mais il ne peut les suivre que si elles sont bien visibles (DD inférieur ou égal à 10).

Spécial : les rôdeurs ont Pistage en tant que don supplémentaire.

Ce don ne permet pas de trouver la piste d'un individu bénéficiant de *passage sans trace*.

Plus rapide que l'œil

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Les gestes du personnage sont si rapides qu'ils peuvent échapper à la perception d'un observateur.

Conditions : Dex 19+.

Avantage : alors même que le personnage est directement observé, il peut tenter un jet de Bluff (prenant une action de mouvement), en opposition avec le jet de Détection d'observateurs potentiels. S'il réussit, il peut distraire leur attention en leur faisant regarder ailleurs dans le même temps, il peut entreprendre le reste de ses actions du tour. S'il en profite pour attaquer un des observateurs ayant raté son jet opposé, cet adversaire ne profite pas de ces bonus de Dextérité à la CA.

Poignet rapide

[général]

Source : D'ombre et de lumière

D'un seul geste fluide, le personnage peut dégainer une petite arme et frapper avec une précision mortelle.

Conditions : Dex 17+, Arme en main.

Avantage : si le personnage dégaine une arme légère et tente une attaque avec, dans le même round, il surprend son adversaire qui est considéré, pour cette attaque seulement, comme pris au dépourvu. Ce don ne fonctionne qu'une fois par combat

Poings de fer

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage connaît la technique pour infliger des dégâts supplémentaires à mains nues.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantage : l'aventurier annonce l'utilisation de ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (ainsi, s'il rate, la tentative échoue). Il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque à mains nues. Le personnage peut utiliser ce don un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse par jour.

Poings fulgurants

[général]

Source : De chair et d'acier

Le talent et l'agilité du personnage lui permettent d'essayer d'effectuer une série de coups fulgurants.

Conditions : moine niveau 4+, Dex 15+

Avantage : l'aventurier peut effectuer deux attaques supplémentaires par round. Toutes les attaques réalisées ce round-ci subiront une pénalité de -5. Ce don nécessite l'utilisation d'une attaque à outrance. L'aventurier ne peut pas utiliser ce don avec le déluge de coups.

Port d'armure intermédiaire

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est habitué à porter une armure intermédiaire (voir armures, page 104 du manuel des joueurs).

Condition : Port d'armure légère.

Avantage : voir Port d'armure légère.

Normal : voir Port d'armure légère.

Spécial : barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roubards.

Port d'armure légère

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est habitué à porter une armure légère (voir armures, page 104 du manuel des joueurs).

Avantage : quand le personnage revêt le type d'armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la tire.

Normal : quiconque enfile une armure qu'il n'est pas habitué à porter subit un malus égal à sa pénalité d'armure à tous ses jets d'attaque et de compétences en rapport avec le déplacement, Equitation y compris.

Spécial : toutes les classes de personnages acquièrent automatiquement ce don, ensorceleurs, magiciens et moines exceptés.

Port d'armure lourde

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est habitué à porter une armure lourde (voir armures, page 104 du manuel des joueurs).

Condition : Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.

Avantage : voir Port d'armure légère.

Normal : voir Port d'armure légère.

Spécial : guerriers, paladins et prêtres acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des autres classes.

Porteur du magefeu

[général]

Source : Magie de faerûn

L'aventurier est l'un des rares individus dotés du talent inné permettant de contrôler la magie pure sous la forme du magefeu.

Avantage : le personnage peut utiliser le magefeu pour absorber l'énergie des sorts, pour projeter des rafales destructrices ou pour prodiguer des soins, comme cela est décrit dans la section Le magefeu p17 de *Magie de faerûn*.

Spécial : ce don n'est accessible qu'au niveau 1 de personnage. L'acquisition de ce don est soumise à l'accord du Maître du Donjon.

Pouvoir magique corrompu

[général]

Source : Les chapitres interdits

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent être chargés de la puissance du Mal. Un sombre pacte est à l'origine de l'énergie maudite qui accompagne la créature.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondi à l'entier inférieur) sont des dégâts impies. Par exemple, si la boule de feu corrompue d'un diantrefosse inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts de feu et 17 points sont des dégâts impies. Ainsi, les créatures non maléfiques qui sont immunisées contre le feu reçoivent tout de même 17 points de dégâts impies.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être corrompu trois fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un diantrefosse décide de corrompre son pouvoir de boule de feu, il peut produire une boule de feu corrompue jusqu'à trois fois par jour. Après cela, il pourra utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut utiliser la boule de feu à volonté) ou corrompre un autre de ses pouvoirs magiques, tel que nuée de météores.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

Pouvoir magique rapide

[général]

Source : Les chapitres interdits

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Avantage : L'utilisation d'un pouvoir magique rapide ne requiert qu'une action libre qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique rapide par round. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round entier ne peut bénéficier d'une version rapide.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature ne peut être utilisé sous forme rapide qu'une fois par jour, et le don ne permet pas de se servir d'un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un démon choisit de recourir à son pouvoir de ténèbres en version rapide, il ne pourra le faire qu'une fois pour la journée, même s'il peut continuer à utiliser ce pouvoir sous sa forme normale (étant donné qu'il peut lancer ténèbres à volonté) et également produire un autre de ses pouvoirs magiques en format rapide, tel que profanation.

Normal : En général, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et suscite une attaque d'opportunité, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature bénéficie d'une application quotidienne supplémentaire du don pour chacun de ses pouvoirs magiques.

Pouvoir magique renforcé

[général]

Source : Les chapitres interdits

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent s'avérer plus pénétrants que la normale.

Avantage : Le degré de difficulté (DD) du jet de sauvegarde d'un pouvoir magique renforcé est augmenté de +2. Chaque pouvoir magique de la créature peut être ainsi amélioré trois fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un succube décide d'utiliser le don pour son pouvoir de suggestion, il pourra recourir à une suggestion renforcée jusqu'à trois fois durant cette journée. Après cela, il pourra de nouveau utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut lancer suggestion à volonté) ou renforcer un autre de ses pouvoirs magiques, comme par exemple charme-monstre.

Spécial : Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

Pouvoir magique souillé

[général]

Source : Les chapitres interdits

Les pouvoirs magiques de la créature sont particulièrement imprégnés du Mal.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la

moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts maléfiqes. Par exemple, si *l'éclair* souillé d'un cornugon inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts d'électricité et 17 points sont des dégâts maléfiqes. Les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne reçoivent aucun dégât d'un *éclair* souillé.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être souillé deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un cornugon décide de souiller son pouvoir *d'éclair*, il peut lancer un *éclair* souillé jusqu'à deux fois par jour. Après cela, il ne pourra utiliser ce pouvoir normalement qu'une fois (étant donné qu'il peut lancer *éclair* trois fois par jour) ou souiller un autre de ses pouvoirs magiques, tel que *boule de feu*.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

Préparation de potions

[création d'objet]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est capable de concocter des potions, qui reproduisent l'effet des sorts. Elles sont décrites dans le *Guide du Maître*.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3^e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier détermine le niveau de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau actuel du PJ. La potion coûte 50 po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le PJ doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Préparation profane

[général]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Le personnage est capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition : être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage : chaque jour, le PJ peut préparer un ou plusieurs sorts, comme le font les magiciens. S'il s'agit d'un barde ou d'un ensorceleur, cela signifie qu'il peut préparer un sort à l'avance avec un don de métamagie, plutôt que de le lancer comme s'il s'agissait d'une action complexe.

Le sort préparé reste dans l'esprit du mage et occupe un des espaces de sa mémoire jusqu'à ce qu'il soit lancé ou modifié. Un sort préparé utilise un espace correspondant un niveau du sort, éventuellement modifié par n'importe quels autres dons de métamagie.

Prestige

[général]

Source : Manuel des joueurs

Ce don est décrit dans le *Guide du Maître*.

Prodige magique

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage : lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires et le DD du jet de sauvegarde des sorts que vous lancez, vous considérez que votre caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs, Sagesse pour les jeteurs de sorts divins, Intelligence pour les magiciens) est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elles.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1. Si vous le prenez plus d'une fois, (par exemple, si vous êtes un humain ou une créature disposant de plusieurs dons au niveau 1) il s'applique à chaque fois à une classe différente. Vous avez parfaitement le droit de le prendre si vous ne possédez pas encore de classe de jeteur de sorts.

Protection profane

[général]

Source : Par l'encre et le sang

Le personnage choisit une école de magie (telle que l'Illusion) ; sa résistance aux sorts de cette famille est supérieure à la normale.

Condition : École renforcée (pour l'école concernée).

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne sont pas cumulatifs, mais à chaque fois, le don s'applique à une nouvelle école de magie.

Puissance divine

[divin]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître les dégâts qu'il inflige au combat.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts de son arme. L'énergie se dissipe après un nombre de rounds égal à ce même modificateur.

Purge divine

[divin]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour améliorer sa résistance (et celle de ses alliés) aux poisons et aux malédictions

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage : l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour accorder à tous ses alliés dans un rayonnement de 20 m (y compris lui-même) un bonus de sainteté de +2 sur les jets de sauvegarde de Vigueur pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

Pyro

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage est doué pour allumer des feux et enflammer ses adversaires.

Avantage : si le personnage enflamme une créature ou une chose (quel que soit le moyen: feu grégeois, sorts, etc.), le feu provoque 1 point de dégâts supplémentaire par dé, et le DD du jet de Réflexes pour étouffer les flammes est augmenté de 5.

Normal : le feu fait normalement 1d6 point de dégâts. La difficulté du jet de Réflexes est de 15 pour éteindre le feu.

Quintessence des sorts

[métamagie]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

Avantage : tous les effets variables d'un sort préparé à l'aide de ce don prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, une boule de feu dont on tire la quintessence inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points). Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Un sort bénéficiant à la fois de ce don et d'Extension d'effet profite des deux effets, mais Quintessence des sorts prime (le sort aura donc un effet maximal plus la moitié de son effet normal, déterminée aléatoirement; lancée par un magicien de niveau 15, une boule de feu infligera donc un total de 60 points de dégâts +5d6).

Racé

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Vous savez ce que signifie combattre pour sauver sa vie. En outre, vous appréciez à leur juste valeur votre esprit vif et vos promptes réactions lorsque vos ennemis dégagent leurs épées et lancent des sorts meurtriers. Ainsi, vos

ennemis éprouvent les pires difficultés pour vous surprendre.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et de Détection.

Rage destructrice

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Ni les barrières ni les objets ne résistent au personnage pendant sa rage.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : lors de ses rages, le personnage bénéficie d'un bonus de +8 aux jets de Force pour enfoncer les portes ou briser les objets inanimés et immobiles.

Rage instantanée

[général]

Source : Les maîtres de la nature

La rage de berserker du personnage se déclenche très rapidement.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : le personnage peut entrer en rage à n'importe quel moment, même si ce n'est pas son tour de jeu ou s'il est surpris. Il peut déclencher sa rage en réponse à l'action de quelqu'un d'autre après avoir pris connaissance des résultats de cette action, mais avant qu'ils ne soient appliqués. Il est ainsi possible d'empêcher, ou du moins de réduire, des effets indésirables. Par exemple, il est possible de bénéficier des points de vie supplémentaires liés à la rage pour être seulement blessé par un coup qui aurait sinon assommé le personnage, ou encore d'améliorer ses chances de réussir un jet de sauvegarde.

Normal : on ne peut entrer en rage que pendant son tour de jeu.

Rage intimidante

[général]

Source : Les maîtres de la nature

La rage du personnage provoque la panique chez ses adversaires.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : pendant sa rage, le personnage peut choisir l'un de ses adversaires situé à 9 mètres ou moins de lui. Ce dernier doit alors réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié du niveau du personnage + son modificateur de Charisme) ou être secoué pour aussi longtemps qu'il peut voir le personnage et que celui-ci entretient sa rage. (Une créature secouée subit un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, ainsi qu'aux jets de compétence, de caractéristique, de niveau de lanceur de sorts ou de renvoi des morts-vivants). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde reste immunisée contre cette aptitude pendant une journée. Les créatures immunisées contre la terreur et celles qui n'ont pas de sens de la vue sont immunisées contre cet effet.

Rages supplémentaires

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut entrer en rage de berserker plus souvent que la normale.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : le personnage peut entrer en rage deux fois de plus par jour que son quota normal.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et le personnage obtient deux rages supplémentaires à chaque fois.

Rechargement rapide

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage recharge une arbalète plus rapidement que la normale.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, maniement du type d'arbalète utilisé.

Avantage : l'aventurier peut recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère avec une action libre. Il peut recharger une arbalète lourde avec l'équivalent d'une action de mouvement. Dans les deux cas il est en butte à des attaques d'opportunité. Il peut utiliser ce don une fois par round.

Normal : recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère nécessite une action de mouvement et recharger une arbalète lourde est une action complexe.

Réflexes surhumains

[général]

Source : Manuel des joueurs

Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

Renvoi culminant

[spécial]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut affecter des morts-vivants plus puissants avec ses tentatives de renvoi ou d'intimidation.

Conditions : Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage : lorsque l'aventurier renvoie (ou intimide des morts-vivants), il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau de prêtre. Ajoutez ce nombre à son jet pour cette tentative, mais soustrayez-le du jet d'efficacité de la tentative de renvoi. Si l'aventurier n'est pas un prêtre, il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau *équivalent* de prêtre (ainsi un paladin ne pourra pas choisir un nombre supérieur à son niveau moins deux). De même, si une classe de prestige accroît son niveau effectif en ce qui concerne les renvois, il en bénéficie en ce qui concerne ce don.

Renvoi rapide

[spécial]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut renvoyer ou intimider les morts-vivants en un clin d'œil.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage : l'aventurier peut renvoyer ou intimider les morts-vivants à la vitesse d'une action libre, mais il subit une pénalité de -4 à sa tentative comme au jet d'efficacité du renvoi. Il est toujours limité à une tentative par round.

Ce don n'est utilisable que pour les renvois et intimidations de morts-vivants. Il ne s'applique pas aux dons divins.

Répétition de Sort

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Le PJ peut lancer un sort qui se répétera le round suivant.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sort, répété est automatiquement lancé de nouveau au début du tour suivant du personnage dans le round. Peu importe l'emplacement du PJ, le second sort a pour origine la même localisation et il affecte la même zone que le sort d'origine. Ce don ne peut pas être employé avec des sorts de contact. Si le sort d'origine visait une cible, le second sort affectera cette même cible, à condition qu'elle se trouve à moins de 9 mètres de sa position au moment du premier sort. Si cette condition n'est pas remplie, le second sort échoue. Un sortilège affecté par Répétition de sort doit être préparé comme s'il avait trois niveaux de plus.

Répulsion des animaux

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour repousser les animaux.

Condition : faculté de lancer détection de la faune ou de la flore.

Avantage : le personnage peut renvoyer (mais pas détruire) les animaux de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage repousse les animaux est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Répulsion des plantes

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour repousser les plantes.

Condition : faculté de lancer détection de la faune ou de la flore.

Avantage : le personnage peut renvoyer (mais pas détruire) les créatures de type plante de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants. Les plantes enracinées sont traitées comme des créatures incapables de fuir. Le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de

fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel il repousse les plantes est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Requiem

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte les morts-vivants.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

Avantage : le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les morts-vivants. Mais sur eux, tous les effets du pouvoir de musique de barde ne durent que la moitié du temps normal

Normal : les morts-vivants sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

Résistance à la magie renforcée

[général]

Source : Les chapitres interdits

En concluant un pacte avec une puissance du Mal, le personnage se rend encore plus résistant à la magie.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Si le personnage bénéficie au préalable d'une résistance à la magie innée, il ajoute un bonus de malfeasance de +2 à sa valeur de résistance à la magie.

Résistance à une énergie destructive

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage canalise le pouvoir de la nature de façon à résister à un certain type d'énergie destructive (feu, froid, électricité, acide ou son).

Condition : bonus de base en Vigueur de +8.

Avantage : le personnage doit choisir un type d'énergie destructive lorsqu'il obtient ce don. Il bénéficie alors d'une résistance (5 points) contre cette énergie. Par exemple, s'il choisit le feu, il ignorera les 5 premiers points de dégâts de feu qui lui seront infligés chaque round, qu'ils soient d'origine ordinaire ou magique.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Si le personnage choisit la même énergie, les effets se cumulent. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec ceux d'un sort ou objet magique qui fournirait aussi une résistance aux énergies destructives.

Résistance au poison

[général]

Source : Les maîtres de la nature, Les royaumes oubliés

Le personnage est partiellement immunisé contre les poisons.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Résistance aux maladies

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage a développé une résistance importante aux maladies.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre les maladies.

Résistance des sorts

[général]

Source : Magie de faerûn

Les sorts du personnage sont particulièrement finement élaborés. Ils résistent plus facilement aux tentatives visant à les dissoudre.

Avantage : tous les jets de dissipation effectués contre les sorts du personnage sont affectés d'un malus de -2.

Résistance divine

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour réduire les dégâts (subis par lui-même et ses alliés) provenant de certaines énergies destructives.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants, Purge divine.

Avantages : l'aventurier utilise l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants pour conférer à tous ses alliés dans un rayon de 20 m (y compris lui-même) une résistance au feu, au froid et à l'électricité de 5. La résistance offerte par ce don n'est pas cumulable avec la résistance offerte par d'autres sources, qu'il s'agisse de sorts ou de pouvoirs spéciaux. La protection se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Retardement de Sort

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Le PJ est capable de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de son choix.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Le retard est déterminé par le personnage après avoir fini de lancer le sort. On ne peut plus modifier ce retard ensuite. Le sort est activé juste avant son tour, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions prises au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets en ce qui concerne les cibles du sort (dont les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre le lancement du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue.

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles

avec d'autres sorts, comme *détection de la magie*. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Robustesse

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est plus robuste que la normale.

Avantage : le PJ gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulable.

Robustesse des dragons

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage est incroyablement robuste.

Condition : bonus de base en Vigueur de +11.

Avantage : le personnage gagne +12 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Robustesse des géants

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage est fabuleusement robuste.

Condition : bonus de base en Vigueur de +8.

Avantage : le personnage gagne +9 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

Robustesse des nains

[général, guerrier]

Source : Les maîtres de la nature

La robustesse du personnage augmente considérablement.

Condition : bonus de base en Vigueur de +5.

Avantage : le personnage gagne +6 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

Sang de serpent

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Le sang des yuan-tis coule dans vos veines. Nul signe extérieur ne trahit votre héritage, mais vous n'êtes pas entièrement humain.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Vigueur contre les poisons, et d'un bonus de +1 à tous les jets de Réflexes.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1

Saut de la mante

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage effectue une puissante attaque après un saut.

Conditions : moine niveau 7+, 5 degrés de maîtrise du Saut.

Avantage : l'aventurier désigne un adversaire situé à une distance qu'il peut atteindre en sautant. S'il réussit son jet de Saut, il peut effectuer, avec la même action, une charge contre cet adversaire. Si la charge est réussie, il inflige des dégâts normaux, plus deux fois son modificateur de Force.

Savoir rare

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage est un puits de science dans des domaines peu connus.

Conditions : pouvoir de savoir bardique.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets de savoir bardique.

Science de la destruction d'arme

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage sait placer vos coups avec précision.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Destruction d'arme.

Avantage : quand l'aventurier frappe l'arme d'un adversaire, il inflige double dégâts.

Science de la filature

[général]

Source : Les maîtres de la nature, D'ombre et de lumière

Le personnage est particulièrement doué pour filer quelqu'un sans être pris.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Discrétion.

Science de la charge à mains nues

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait comment repousser ses adversaires avec un maximum d'efficacité.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : le personnage peut tenter une charge à mains nues (voir page 136 du manuel des joueurs) sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

Science de la nage

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage nage mieux que la normale.

Condition : degré de maîtrise de 6 en Natation.

Avantage : au prix d'une action de mouvement, le personnage nage sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement. Contre une action complexe, il parcourt en nageant les trois quarts de sa vitesse.

Normal : habituellement, un personnage parcourt le quart de sa vitesse en nageant avec une action de mouvement et la moitié avec une action complexe.

Science de l'initiative

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'initiative.

Science du combat à deux armes

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

Conditions : Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.

Avantage : le personnage bénéficie normalement de l'attaque supplémentaire que lui confère sa seconde arme, à laquelle vient s'ajouter une autre attaque additionnelle, toujours portée avec la seconde arme, mais exécutée avec un malus de -5 (voir malus liés au combat à deux armes, page 125 du manuel des joueurs).

Normal : sans ce don, la seconde arme ne permet de porter qu'une seule attaque par round.

Spécial : les rôdeurs peuvent prendre ce don dès que leur bonus de base à l'attaque est suffisamment élevé (ils n'ont pas besoin de satisfaire aux deux autres conditions). Par contre, ils ne peuvent s'en servir que quand ils portent au maximum une armure légère.

Science du combat à mains nues [général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est un expert du combat à mains nues.

Avantage : le PJ est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme, ce qui signifie que ses adversaires armés ne bénéficient pas d'attaques d'opportunité contre lui. Par contre, lui a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Spécial : tout moine se battant à mains nues bénéficie automatiquement de l'avantage prodigué par ce don (voir page 41 du manuel des joueurs).

Science du coup de bouclier

[général]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut repousser ses adversaires en les frappant de son bouclier.

Conditions : Attaque en puissance.

Avantage : tout coup de bouclier (*Manuel des joueurs*, p.105) porté avec un écu ou une rondache affecte son adversaire comme s'il avait effectué une charge à mains nues. L'aventurier ne vient pas réellement au contact direct de l'ennemi et il n'encourt donc pas d'attaque d'opportunité. Il ne peut pas repousser son adversaire à plus de 1,50 m et ne peut pas se déplacer avec lui. Ce don ne peut pas être employé avec une targe.

Science du critique

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, dont il se servira avec une efficacité décuplée.

Conditions : Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage : tant que le personnage utilise cette arme, il a deux fois plus de chances de réaliser des coups critiques. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir un critique sur un 19 ou 20 au dé (2 chances sur 20). Avec ce don, le critique devient possible de 17 à 20 (4 chances sur 20).

Note. Les armes magiques acérées doublent elles aussi les chances de critique. Dans ce cas le résultat total est le triple de la valeur initiale. Ainsi, une épée longue magique acérée maniée par un guerrier ayant la Science du critique obtiendra un coup critique sur un résultat de 15 à 20 (6 chances sur 20 : 2 pour l'épée longue, +2 parce qu'elle est acérée, et +2 en raison du don).

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Science du croc-en-jambe

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat.

Avantage : si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe à son adversaire, il peut automatiquement lui porter une attaque, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

Normal : voir Croc-en-jambe, page 139 du manuel des joueurs.

Spécial : les moines acquièrent Science du croc-en-jambe au niveau 6, même s'ils n'ont pas Expertise du combat.

Science du désarmement

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait comment désarmer ses adversaires.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat.

Avantage : le PJ ne s'expose pas à une attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer.

Normal : voir les règles permettant de désarmer son adversaire, page 137 du manuel des joueurs.

Science du renversement

[général, guerrier]

Source : De chair et d'acier

Le personnage sait renverser les adversaires plus petits que lui.

Conditions : Expertise du combat, Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe, For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : quand l'aventurier tente de renverser un adversaire qui est au moins d'une catégorie de taille inférieure à la sienne, ce dernier ne peut l'éviter. S'il renverse son adversaire, il peut immédiatement effectuer une attaque d'opportunité contre cet adversaire et en bénéficiant du bonus normal de +4 à son jet d'attaque contre les adversaires au sol.

Normal : la cible de l'attaque de renversement peut choisir d'éviter ou de contrer le personnage.

Science du vol

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage maîtrise mieux son déplacement en vol.

Condition : faculté de voler, soit naturellement, soit magiquement, soit par métamorphose.

Avantage : la manœuvrabilité du personnage en vol augmente d'un cran. Par exemple, si sa manœuvrabilité normale est médiocre, elle devient moyenne.

Serre de l'aigle

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage peut briser des objets avec une attaque à mains nues.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues, Destruction d'armes, Dex 15+

Avantage : l'aventurier peut frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une attaque à mains nues.

Spécial : la solidité et les points de vie des armes sont indiqués sur la Table solidité et points de résistance des armes et des boucliers non magiques, du *Manuel des joueurs*.

Serviteur démoniaque

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un prince démon. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance.

Avantage : Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur démoniaque pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial : Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être le serviteur de plus d'un démon. Le don Disciple des ténèbres lui est également proscrit dans ce cas.

Signature magique

[général]

Source : Magie de faerûn

Le personnage a développé une signature visuelle ou auditive unique, qui imprègne les manifestations de ses sorts. Tous les sorts qu'il lance reflètent plus ou moins fortement cette signature et ceux qui en forment le cœur sont plus efficaces.

Condition : capacité de lancer au moins un sort d'illusion.

Avantage : le personnage choisi une signature propre à sa manière de lancer des sorts. Lorsqu'il lance un sort au cœur de sa signature, il bénéficie d'un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts. Le DD des jets de Connaissance des sorts effectués pour reconnaître un sort lancé par le personnage est augmenté de +5, que celui-ci fasse partie de sa signature ou non.

Une signature magique a deux composantes. La première est un ensemble de sorts formant le cœur de la signature. Cette ensemble est composé, d'un sort de chaque niveau accessible au personnage. Par exemple, un magicien de niveau 5 peut choisir *rayon de givre*, *projectile magique*, *nuée de boules de neige de Snilloc* et *vol* comme sorts au cœur de sa signature.

La deuxième composante est un effet visuel ou auditif partagé par tout les sorts que lance le personnage, par exemple : «feu», «glace» ou «crânes grimaçants». Toutefois, cette signature ne change pas les effets des sorts, mis à part l'augmentation du niveau de lanceur de sorts pour les sorts au cœur de la signature. Par exemple, si votre signature est le « feu » alors un *projectile magique* peut avoir l'apparence de projectiles enflammées, cela reste un effet de force, et les dégâts ne seront donc pas des dégâts de feu. Si votre signature est représenté par des « crânes grimaçants » un sort de *vol* pourra se manifester comme une douzaine de crânes entourant et soulevant le personnage.

Sixième sens

[général]

Source : De chair et d'acier

Les sens aiguisés du personnage lui permettent de minimiser le danger des prises en tenaille.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 19+.

Avantage : les attaquants ne bénéficient pas du bonus de +2 quand ils prennent l'aventurier en tenaille. Ce don ne lui

est d'aucune utilité quand il subit une attaque sans le bénéfice de son modificateur de Dextérité à la CA (quand il est pris au dépourvu, par exemple).

Normal : quand le personnage est pris en tenaille, ses adversaires bénéficient normalement d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre lui.

Sombreverbe

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage acquiert les bases de la langue la plus maléfique qui soit.

Conditions : Bonus de base aux jets de Volonté au moins égal à +5, Int 15, Cha 15.

Avantage : Le personnage peut recourir au Sombreverbe pour provoquer la haine et l'effroi, pour l'assister dans l'incantation de sorts du Mal et la création d'objets magiques maléfiques ou pour affaiblir des objets physiques (cf Sombreverbe dans le Chapitre 2 du livre "Les chapitres interdits").

Normal : Tenter de prononcer le moindre mot de Sombreverbe est systématiquement suivi d'une mort rapide pour un orateur qui ne connaît pas les rouages de la noire puissance de cette langue. Fort heureusement, il n'est pas possible d'obliger quelqu'un à pratiquer le Sombreverbe, car la prononciation et l'articulation en sont extrêmement ardues.

Spécial : Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde lorsqu'une personne utilise le Sombreverbe à son encontre.

Sort consacré

[métamagie]

Source : Les gardiens de la foi

Les sorts du personnage infligeant des dégâts sont transformés et chargés de pouvoir divin.

Avantage : la moitié des dégâts infligés par un sort consacré provient d'une source divine. À ce titre, cette moitié de dégâts n'est donc pas sujette à une diminution ou une annulation par un sort de *protection contre les énergies destructives* ou une magie similaire. L'autre moitié des dégâts est traitée de façon habituelle. Un sort consacré doit être préparé comme un sort ayant deux niveaux de plus. Seuls les sorts de magie divine peuvent être consacrés.

Sort corrompu

[métamagie]

Source : Les chapitres interdits

Suite à un pacte passé avec une puissance maléfique, le personnage peut transformer l'un de ses sorts en une manifestation du Mal.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont impies. Par exemple, une *boule de feu* corrompue lancée par un magicien de niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts :

3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts impies, ce qui fait que les créatures immunisées contre le feu sont susceptibles de recevoir 3d6 points de dégâts. Le sort corrompu nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial : Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'applique, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

Sort déguisé

[métamagie]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut jeter des sorts sans que les observateurs potentiels puissent le remarquer.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

Avantage : le personnage est passé maître dans l'art de jeter des sorts de manière extrêmement discrète, en mélangeant les composantes verbales et gestuelles à ses représentations artistiques. Comme pour un sort lancé silencieusement et statiquement, un sort déguisé ne peut pas être identifié avec un jet de Connaissance des sorts. Sa représentation est évidente pour toute personne pouvant y assister, par contre le fait qu'il lance un sort en même temps ne l'est pas. À moins que le sort émane visiblement du personnage, ou que ceux qui l'observent aient un moyen particulier de détecter son origine, personne ne pourra savoir d'où vient le sort. Un sort bénéficiant de ce don se lance comme s'il avait un niveau de plus.

Sort de signature

[général]

Vous connaissez tellement bien un sort particulier que vous pouvez convertir des sorts préparés en ce sort.

Condition : Maîtrise des sorts.

Avantage : chaque fois que vous prenez ce don, choisissez un sort associé au don Maîtrise des sorts. Désormais, vous pouvez convertir des sorts de magie profane du niveau du sort maîtrisé (ou plus élevé) que vous avez préparés en ce sort de signature, tout comme un prêtre bon est capable spontanément de convertir des sorts préparés en sorts de soins.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort.

Sort en sanctuaire

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang

Les sorts du personnage tirent avantage de sa familiarité avec son sanctuaire.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sortilège modifié par le don Sort en sanctuaire augmente son niveau effectif de 1 s'il est lancé dans les limites du sanctuaire (voir Spécial, ci-dessous). Mais si le sort n'est pas jeté dans ce lieu, son niveau effectif est diminué de 1. Toutes les propriétés du sort

(telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son niveau modifié. Un sort en sanctuaire se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : le sanctuaire est une zone désignée au préalable par le personnage, et qui occupe un rayon de 3 mètres/niveau à partir de son centre. La zone peut être un site particulier, un édifice ou une structure. Un sanctuaire peut être défini au sein d'une structure plus vaste, mais les avantages qui s'y affèrent n'auront plus cours au-delà de la zone désignée. Il est indispensable d'avoir séjourné au moins trois mois (au total) dans le futur sanctuaire. Une fois désigné, le site devient un sanctuaire au bout de sept jours. Si le personnage définit une autre zone comme étant son sanctuaire, les avantages obtenus dans l'ancien site sont immédiatement annulés; un PJ ne peut avoir qu'un seul sanctuaire à la fois.

Sort inné

[métamagie]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés

Le personnage maîtrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions : Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage : il faut choisir un sort que le PJ est en mesure de lancer. Il peut désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, une fois par round, sans devoir le préparer. Un emplacement de sort de huit niveaux supérieurs est à jamais utilisé pour alimenter ce pouvoir. Si le sort inné nécessite une dépense en PX, elle doit être acquittée à chaque fois que le pouvoir magique est employé. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, celle-ci n'est pas nécessaire pour activer le pouvoir magique. À l'inverse, si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, il faut utiliser un objet valant 50 fois ce coût en tant que focaliseur, objet indispensable pour utiliser le pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de soins ou de blessure. Les jeteurs de sorts de magie divine perdant l'usage de leurs sorts sont incapables de se servir de sorts innés de magie divine.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Les coûts en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles doivent être acquittés pour chaque sort inné choisi.

Sort jumeau

[métamagie]

Source : D'ombre et de lumière, Les royaumes oubliés

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque le personnage lance un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme s'il était

lancé deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un *charme personne* jumeau par exemple (cf Combinaison d'effets magiques, page 153 du Manuel des joueurs). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contre sort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau).

Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Sort persistant

[métamagie]

Source : D'ombre et de lumière, Les royaumes oubliés
Le sort modifié dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures. Il doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, compréhension des langages ou détection de la magie). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts comme détection de la magie ou détection des pensées pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, le personnage devra se concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Sort souillé

[métamagie]

Source : Les chapitres interdits

Le personnage peut transformer l'un de ses sorts en sort du Mal, et les blessures provoquées par le sort se révèlent particulièrement pernicieuses.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont maléfiques. Par exemple, un *éclair* souillé lancé par un magicien de niveau 8 inflige 8d6 points de dégâts : 4d6 points de dégâts d'électricité et 4d6 points de dégâts maléfiques d'électricité (mais les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne subissent aucun dégât). Un sort souillé nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial : Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'applique, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

Sort supplémentaire

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage peut apprendre un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage connaît un sort supplémentaire, dont le niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 gagne la connaissance d'un sort du niveau 0 ou 1, ce qui accroît son répertoire. Un magicien du 4e niveau peut également rajouter un sort de niveau 0 ou 1 dans son livre. Néanmoins, les magiciens apprenant de nouveaux sorts beaucoup plus facilement que les ensorceleurs, ce don leur est nettement moins utile.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises. À chaque fois, le PJ apprend un sort supplémentaire, à condition que celui-ci soit d'un niveau inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

Souplesse du serpent

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

Conditions : Dex 13+, Esquive.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il pénètre dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécialisation magique

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le PJ inflige des dégâts plus importants avec les sorts produisant un rayon ou un projectile d'énergie.

Conditions : Arme de prédilection (rayon ou projectile d'énergie), jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : les sorts du personnage infligeant des dégâts et qui nécessitent une attaque de contact à distance voient ces dégâts augmentés de +2. Ce bonus ne s'applique que si la cible se trouve à moins de 9 mètres ; au-delà, le PJ est incapable de faire preuve d'une précision suffisante pour bénéficier de cet avantage.

Spécial : ce don peut être choisi deux fois, pour les rayons et pour les projectiles d'énergie. Ses effets ne peuvent pas se cumuler.

Spécialisation martiale

[spécial]

Source : Manuel des joueurs

Ce don est réservé aux guerriers de niveau 4 ou plus. Il est détaillé page 36 du manuel des joueurs.

Succession d'enchaînement

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage : comme Enchaînement, sauf qu'il n'existe aucune limite au nombre d'adversaires que le personnage peut attaquer : chaque fois que son adversaire s'écroule devant lui, il a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Substitution d'énergie destructive

[métamagie]

Source : D'ombre et de lumière, Magie de faerûn

Le personnage peut transformer un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en lui substituant une autre énergie.

Conditions : un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut modifier un sort possédant un registre d'énergie destructive afin qu'il utilise à la place l'énergie choisie. Le sortilège ainsi altéré fonctionne normalement, mis à part le type de dégâts infligés (voir l'encadré Substitution et Ajout d'énergie destructive p39 du supplément *Par l'encre et le sang*).

Un sort ainsi modifié se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant un type d'énergie différent à chaque fois.

Suprématie spirituelle

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Les jeteurs de sorts de magie profane de certains pays apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'inébranlable puissance de leur esprit.

Avantage : au niveau 1, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Constitution pour déterminer vos points de vie supplémentaires (aux niveaux ultérieurs seul le modificateur de Constitution s'applique). Vous gagnez 1 point de vie supplémentaire à chaque fois que vous apprenez un don de métamagie.

Spécial : vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

Survivant

[général]

Source : Les royaumes oubliés

Votre peuple vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Les vôtres sont particulièrement doués pour saisir les secrets de la nature et leur survivre.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

Talent

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier choisit une compétence, telle que Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour l'utiliser.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets concernant la compétence choisie.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

Tatouage focaliseur

[spécial]

Source : Les royaumes oubliés

Vous portez l'un des puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Condition : être spécialisé dans une école de magie.

Avantage : ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de votre école de prédilection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsque vous lancez un sort de cette école et qu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Spécial : seuls les personnages dotés du don Tatouage focaliseur ont le droit de participer aux réunions des Magiciens Rouges.

Tatouage magique

[création d'objets]

Source : Seigneurs des ténèbres

Le personnage peut créer des tatouages ayant la propriété de stocker des sorts.

Conditions : Compétences en Création (calligraphie) ou Création (peinture), niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage : le personnage peut créer des tatouages magiques à usage unique.

Il peut créer le tatouage de tout sort de 3e niveau ou moins qu'il connaît et qui prend pour cible une ou des créatures. La création d'un tatouage demande 1 heure et il doit être encré sur une créature dotée d'un corps tangible. Lorsque le personnage crée un tatouage, il définit le niveau de lanceur afférent. Celui-ci doit être suffisant pour lancer le sort en question et inférieur ou égal au niveau du personnage créateur. Le prix de base d'un tatouage correspond à son niveau de sort x le niveau de lanceur nécessaire x 50 po. Pour créer un tatouage, le personnage doit dépenser 1/25 de son prix de base en PX et utiliser des matières premières coûtant la moitié de ce prix de base.

Lorsque le personnage crée un tatouage il fait les choix qu'il aurait fait en temps normal pour lancer le sort. Le porteur du tatouage est le seul à pouvoir l'activer et doit toujours être la cible du sort en question. L'activation d'un

tatouage nécessite de la part de la créature qui le porte qu'elle le touche d'une main ou de l'autre (qui n'est pas forcément inoccupée). L'activation d'un tatouage constitue une action, standard ne déclenchant pas d'attaque d'opportunité.

Tout tatouage contenant un sort nécessitant l'emploi d'une composante matérielle coûteuse ou d'un coût en PX sera par conséquent également d'un coût considérable. En plus des coûts induits par son prix de base, le personnage doit se procurer les composantes matérielles ou payer le prix en PX demandé pour créer le tatouage.

D'ordinaire, un tatouage magique occupe l'emplacement réservé aux objets magiques sur le corps de la créature qui le porte. Par exemple, une créature portant un tatouage à la main ne pourra utiliser les pouvoirs d'un gant magique s'il est porté à la même main. De même, une créature portant un tatouage magique sur le dos ne pourra bénéficier des avantages d'une cape, d'une pèlerine ou d'un manteau magiques. En effet, le tatouage magique représente toujours le premier objet « porté » sur cette partie du corps, et en tant que tel, annule les effets de tous les autres objets. Il est possible de créer un tatouage qui n'occupe pas l'espace d'un objet magique mais son prix de base correspondra au double de sa valeur normale.

Un tatouage magique peut être effacé grâce au sort *effacement* comme s'il s'agissait d'un écrit magique. S'il n'est pas effacé, le sort n'en sera pas activé pour autant.

Tir à bout portant

[général]

Source : Manuel des joueurs

Une arme de jet à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

Avantage : avec n'importe quelle arme de jet ou à projectiles, le PJ bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque et de dégâts contre toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres.

Tir de loin

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier peut tirer très loin avec une arme de jet.

Condition : Tir à bout portant.

Avantage : si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50 % (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Tir de précision

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est particulièrement doué pour tirer au meilleur moment possible.

Condition : Tir à bout portant.

Avantage : le PJ peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 (voir Tirer dans le tas, page 123 du manuel des joueurs).

Tir en mouvement

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Conditions : Tir à bout portant, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent.

Avantage : lorsqu'il utilise une arme de jet ou à projectiles durant une action d'attaque, le personnage peut se déplacer avant et après avoir tiré, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas le maximum auquel il a droit.

Tir instinctif

[général]

Source : De chair et d'acier

L'instinct du personnage guide son tir quand il utilise une arme à distance.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 13+.

Avantage : l'aventurier peut utiliser son bonus de Sagesse au lieu de son bonus de Dextérité quand il effectue une attaque à distance sur une cible qui n'est pas éloignée de plus de 10 mètres.

Tir monté

[général]

Source : Manuel des joueurs

L'aventurier sait utiliser des armes de jet à dos de monture.

Conditions : Equitation, Combat monté.

Avantage : le malus subi normalement quand on utilise une arme de jet ou à projectiles à dos de monture est divisé par deux: -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle galope (voir Combat monté, page 138 du manuel des joueurs).

Tir rapide

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage utilise ses armes de jet à une cadence stupéfiante.

Conditions : Tir à bout portant, Dex 13+.

Avantage : quand il combat à distance, le PJ a droit à une attaque supplémentaire par round. Elle se fait avec son bonus maximal, mais s'accompagne d'un malus de -2 (qu'elle impose également aux autres attaques du round). On ne peut utiliser ce don que lors d'une action d'attaque à outrance.

Touche-à-tout

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage a des notions sur tout, même sur les compétences les moins usuelles.

Conditions : personnage de niveau 8 au minimum.

Avantages : le personnage peut utiliser toutes les compétences de façon innée, même celles qui réclament normalement une formation et celles qui sont exclusives à une classe qu'il n'a pas suivie. Par contre, il ne peut acquérir des degrés de maîtrise dans ces compétences que s'il peut normalement les sélectionner.

Traqueur

[général, guerrier]

Source : Les royaumes oubliés

Dans les contrées menacées par de maléfiques monstruosité nombre de guerriers apprennent à combattre de telles créatures. Vous avez servi dans une milice ou armée chargée de protéger votre terre des redoutables pillards qui affligent l'endroit.

Avantage : votre région natale détermine le type d'ennemis contre lesquels on vous a formé. Lorsque vous combattez des monstres issus de cette race, vous bénéficiez d'un bonus de compétence de +1 à tous vos jets de dégâts avec des armes de corps à corps ou à distance (portée maximale: 9 mètres} En outre, on considère que vous disposez du don Science du critique pour l'arme que vous utilisez. Cet avantage n'est pas cumulatif avec le don Science du critique.

Spécial : en ce qui concerne le Cormyr, la Damarie, le Thétyr, la Vaasie et les nains d'écu, vos ennemis traditionnels sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). Dans le cas de Chult et de Tashalar, ce don s'applique aux hommes-lézards et aux yuan-tis. Les elfes des bois sont entraînés à combattre les gnolls. Au Lac de vapeur, dans le Nord et dans la Mer de lune, ce don s'applique aux orques et demi-orques.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, vous devez être capable d'apprendre la don régional d'un pays pourchassant un type de créatures différent de votre région natale ou des dons que vous possédez déjà.

Uppercut

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.

Conditions : Dex 13+, Science du combat à mains nues, Sag 13+, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage : le joueur doit annoncer que son PJ utilise ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit jouer un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse + 1/2 niveau du PJ). S'il le rate, il est étourdi pendant 1 round (soit jusqu'à la prochaine action du PJ). Un individu étourdi est incapable d'agir et perd son bonus de Dextérité à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque contre lui. Chaque jour, le personnage peut tenter de passer un uppercut tous les quatre niveaux qu'il a atteints, dans la limite d'un par round.

Spécial : les attaques étourdissantes rendues possibles par ce don viennent en plus de celles que peut maîtriser un personnage tel qu'un moine.

Vélocité

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race.

Avantages : si le personnage porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de déplacement est accrue de 1,5 m.

Vengeance divine

[divin]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour infliger des dégâts supplémentaires aux morts-vivants lors des corps à corps.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage : l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour ajouter 2d6 points de dégâts d'énergie sacrée aux morts-vivants lors de ses attaques réussies au corps à corps et ce jusqu'à la fin de sa prochaine action.

Véritable acrobate

[général]

Source : D'ombre et de lumière

Le personnage possède un excellent sens de la spatialisation et de très bonnes capacités de coordination motrice.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Saut et de d'Acrobaties.

Vermiphile

[maléfique]

Source : Les chapitres interdits

Les créatures de type vermine considèrent le personnage avec plus d'égards qu'elles ne le feraient normalement.

Condition : Cha 15.

Avantage : Si une créature de type vermine est sur le point d'attaquer le personnage, ce dernier a le droit d'effectuer un jet de Charisme (DD 20). En cas de réussite, cette créature renonce à l'agresser pendant les 24 prochaines heures.

Vigilance

[général]

Source : Manuel des joueurs

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.

Spécial : le maître d'un familier (voir page 34 du manuel des joueurs) gagne automatiquement ce don tant qu'il peut toucher son familier en tendant le bras.

Vigueur divine

[divin]

Source : Les gardiens de la foi

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître sa vitesse et sa Constitution.

Conditions : pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants

Avantage : l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour augmenter de 3 m sa vitesse de déplacement et pour obtenir un bonus d'altération de +2 à sa Constitution. Ces effets demeurent en place un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

Vigueur surhumaine

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est plus résistant que la normale.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

Virage sur l'aile

[général]

Source : Les maîtres de la nature

Le personnage sait changer de direction rapidement lorsqu'il vole.

Condition : faculté de voler.

Avantage : ce don permet, une fois par round, d'effectuer un virage allant jusqu'à un demi-tour complet en plus de tout autre virage normalement permis, quelle que soit sa manœuvrabilité. On ne peut pas gagner d'altitude pendant le round où on effectue un virage sur l'aile, mais il est possible de piquer. Pour plus de renseignements, consultez la section *Déplacement aérien* dans le chapitre 3 du *Guide du maître*.

Vision aveugle

[forme animale]

Source : Les maîtres de la nature

L'acuité auditive du personnage rivalise avec celle des chauves-souris.

Condition : faculté de prendre une forme animale de chauve souris sanguinaire.

Avantage : le personnage acquiert le pouvoir extraordinaire de vision aveugle (décrit dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*), qu'il peut utiliser quelle que soit sa forme actuelle. Comme la chauve-souris sanguinaire, le personnage émet des sons à très haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des créatures et agissent comme un "sonar" qui lui permet de localiser les objets et les

créatures dans un rayon de 36 mètres. Puisque ce pouvoir dépend de l'ouïe, dans les circonstances où il est privé de ce sens le personnage perd aussi sa vision aveugle.

Vision aveugle sur 1,50 m

[général]

Source : De chair et d'acier

Le personnage sent la présence d'adversaires dans les ténèbres.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat en aveugle, Sag 19+

Avantage : grâce à ses sens, comme une ouïe très fine ou la perception des vibrations, le personnage peut repérer des adversaires qui ne se trouvent pas à plus de 1,50 m de lui.

Volonté de fer

[général]

Source : Manuel des joueurs

Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

Vrillemortel

[général]

Source : Les chapitres interdits

La créature peut rendre ses pouvoirs magiques particulièrement meurtriers à l'encontre des mortels.

Avantage : L'appellation Vrillemortel correspond à un pouvoir magique qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires s'il est utilisé contre des créatures vivantes autres que des Extérieurs, mais qui, à l'inverse, n'impose que la moitié des dégâts de base (arrondie à l'entier inférieur) aux Extérieurs, morts-vivants et créatures artificielles. Par exemple, si un *cône de froid* vrillemortel provenant d'un gélugon inflige normalement 45 points de dégâts, il en fait en réalité subir 45 + 2d6 points à un humanoïde et seulement 22 à une tormante. Quel que soit leur type, les créatures qui sont immunisées contre le froid ne subissent pas le moindre dégât si elles sont exposées à un *cône de froid* vrillemortel.

Vrillemortel peut s'appliquer cinq fois par jour à chacun des pouvoirs magiques d'une créature, bien que le don ne permette pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un gélugon choisit d'appliquer Vrillemortel à son *cône de froid*, il pourra y recourir sous cette forme jusqu'à cinq fois pour la journée. Après cela, il pourra utiliser normalement ce pouvoir (étant donné que son utilisation de *cône de froid* est illimitée).

Spécial : Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques cinq fois de plus par jour.

TABLEAU RECAPITULATIF DES CONDITIONS POUR LES DONNS

Don	Condition(s)
Adaptation diurne	-
Affaiblissement des dégâts énergétiques	5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères), Un autre don de métamagie.
Agilité du singe	For 13+, Degré de maîtrise de 6 en Escalade et en Saut.
Ajout d'énergie destructive	5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères), Substitution d'énergie, Un autre don de métamagie.
Altération de zone d'effet	Un autre don de métamagie.
Ambidextrie	Dex 15+.
Amélioration des créatures convoquées	Jeteur de sorts de niveau 2+
Arboricole	-
Arme de prédilection	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.
Arme en main	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.
Arraché d'arme	Int 13+, Expertise du combat, Science du désarmement.
Art du lancer	Dex 15+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2.
Artisan magique	Un don de création d'objets (au choix)
Artiste	-
Assaut en puissance	For 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaque en puissance.
Athlétisme	-
Attaque au galop	Combat monté, Equitation.
Attaque au Sol	Dex 15+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Réflexes surhumains.
Attaque coordonnée	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaques réflexe
Attaque éclair	Dex 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Esquive, Souplesse du serpent.
Attaque en puissance	For 13+.
Attaque en rotation	Dex 13+, Int 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Attaque éclair Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent,.
Attaque en vol	Faculté de vol, soit naturellement, soit par métamorphose.
Attaque naturelle maléfique	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +5, attaque naturelle infligeant au moins 1d8 points de dégâts.
Attaques étourdissantes supplémentaires	Dex 13+, Sag 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +8, Science du combat à mains nues, Uppercut.
Attaques multiples	Possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois armes naturelles, soit naturellement, soit par métamorphose.
Attaques réflexe	-
Augmentation d'intensité	-
Beau parleur	-
Botte secrète	Maniement de l'arme choisie, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.
Bouclier divin	Cha 13+, For 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.
Brute	-
Capture	Possibilité de prendre une apparence ayant soit des griffes soit une morsure en tant qu'arme naturelle.
Cavalier émérite	-
Chance des héros	-
Charge au bouclier	For 13+, Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.
Charge dévastatrice	Attaque au galop, Combat monté, Equitation.
Charlatan	-
Châtiment supplémentaire	Niveau de classe supérieur à 4, Pouvoir de châtement.
Combat à deux armes	-
Combat en aveugle	-
Combat en phalange	-
Combat maléfique	Cha 15+, Arme de prédilection.
Combat monté	Equitation.
Commandement des animaux	Faculté de lancer communication avec les animaux et amitié avec les animaux, Répulsion des animaux.
Commandement des plantes	Faculté de lancer communication avec les plantes, Répulsion des plantes.
Communication sous forme animale	Int 13+, Faculté de prendre une <i>forme animale</i> .

Confident	-
Contact douloureux	Dex 13+, Sag 19+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +8, Science du combat à main nues, Uppercut.
Contact magique à distance	-
Contre-charge	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.
Contresort amélioré	-
Contresort réactif	Contresort amélioré, Science de l'initiative.
Coordination de sort	Un autre don de métamagie.
Cosmopolite	-
Coup de pied circulaire	Dex 15+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Science du combat à mains nues.
Coup final	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science de l'initiative.
Coups Vicieux	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2
Course	-
Création d'anneaux magiques	Jeteur de sorts de niveau 12+.
Création d'armes et armures magiques	Jeteur de sorts de niveau 5+.
Création d'objets merveilleux	Jeteur de sorts de niveau 3+.
Création de baguettes magiques	Jeteur de sorts de niveau 5+.
Création de bâtons magiques	Jeteur de sorts de niveau 12+.
Création de portail	Jeteur de sorts de niveau 3+, Création d'objets merveilleux.
Création de sceptres magiques	Jeteur de sorts de niveau 9+.
Création d'infusion	Jeteur de sorts de niveau 3+, Degré de maîtrise de 4 en Sens de la nature.
Critique ennemi	Bonus de base à l'attaque de +5, Au moins un ennemi juré.
Débrouillard	-
Dédoublement de rayon	Un autre don de métamagie.
Défaut de la cuirasse	Int 13+, Expertise du combat.
Démultiplication de sort	Un autre don de métamagie.
Destruction d'arme	For 13+, Attaque en puissance.
Difformité (mains griffues)	Difformité provoquée.
Difformité (obèse)	Difformité provoquée.
Difformité (rachitique)	Difformité provoquée.
Difformité (visage)	Difformité provoquée.
Difformité (yeux)	Difformité provoquée.
Difformité provoquée	-
Discipline	-
Discipline des ténèbres	-
Discours Séduisant	Confident, Persuasion.
Discret	-
Dispense de composantes matérielles	Un autre don de métamagie.
Ecole renforcée	-
Ecole supérieure	Ecole renforcée.
Ecriture de parchemins	Jeteur de sorts de niveau 1+.
Education	-
Efficacité des sorts accrue	-
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue.
Emplacement de sort supplémentaire	Jeteur de sorts de niveau 4+.
Empreinte du Mal	-
Emprise sur les morts-vivants	-
Enchaînement	For 13+, Attaque en puissance.
Endurance	-
Ennemi juré supplémentaire	Bonus de base à l'attaque de +5, Au moins un ennemi juré.
Épées jumelles	Combat à deux armes.
Esquive	Dex 13+.
Ethran	Cha 11+, Femme, Jeteur de sorts de niveau 1+, Aval de l'organisation.
Expert tacticien	Dex 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.
Expertise du bouclier	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Maniement du bouclier.
Expertise du combat	Int 13+.
Extension d'effet	-
Extension de durée	-
Extension de portée	-
Extension de pouvoir magique	-

Extension de renvoi	Cha 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.
Extension de zone d'effet	Un autre don de métamagie
Faiblesse feinte	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.
Familier supérieur	Capacité d'appeler un nouveau familier, Alignement compatible.
Fibre commerciale	-
Fil à la patte	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Pouvoir d'attaque sournoise.
Force d'âme	-
Forestier	-
Formation magique	Int 10+.
Forme animale accélérée	Dex 13, Faculté de prendre une <i>forme animale</i> sanguinaire.
Forme animale proportionnelle	Faculté de prendre une forme animale, Taille naturelle autre que M ou P
Formes animales Supplémentaires	Faculté de prendre une forme animale.
Frappe hémorragique	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Pouvoir d'attaque sournoise.
Frappe surnaturelle	Bonus de base à l'attaque de +7, Un ennemi juré immunisé contre les coups critiques.
Grande poigne	For 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Arme de prédilection dans l'arme appropriée.
Grande vitalité	Réduction des dégâts comme aptitude de classe ou capacité naturelle.
Guérison rapide	Bonus de base en Vigueur de +5.
Harmonisation des gemmes	Int 13+, Jeteur de sorts profanes de niveau 3+, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses).
Immunité contre le poison	-
Impétueux	-
Incantation animale	Sag 13, Faculté de prendre une forme animale.
Incantation rapide	-
Incantation silencieuse	-
Incantation statique	-
Inscription de runes	Int 13+, Jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+, Compétence d'Artisanat adéquate.
Instruction Profane	-
Interception de projectiles	Dex 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.
Jumeau tonnerre	-
Ki maléfique	Cha 15+, Science du combat à mains nues.
Lignée de feu	-
Longue rage	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Lutteur habile	Science du combat à mains nues, Taille M ou P
Magie de guerre	-
Magie de la Toile d'ombre	Sag 13+ ou Shar comme divinité patronne.
Magie du Mal renforcée	Alignement mauvais.
Magie insidieuse	Sag 13+ ou Shar comme divinité patronne, Magie de la Toile d'Ombre.
Magie pernicieuse	Sag 13+ ou Shar comme divinité patronne, Magie de la Toile d'Ombre.
Magie tenace	Sag 13+ ou Shar comme divinité patronne, Magie de la Toile d'Ombre.
Magocratie courtoise	-
Maîtrise des sorts	-
Maîtrise du combat à deux armes	Dex 15+, Bonus de base à l'attaque de +15, Ambidextrie, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes.
Maîtrise du critique	Bonus de base à l'attaque de +12, Maniement de l'arme choisie, Science du critique avec l'arme choisie.
Maîtrise sacrificielle	Sag 15+.
Maniement des armes courantes	-
Maniement des armes de guerre	-
Maniement des armes exotiques	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.
Maniement du bouclier	-
Milice	-
Mise à terre	For 15+, Int 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe,
Multiculturel	-
Multidextrie	Dex 15+, Possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois bras.
Musica additius	Pouvoir de musique de barde.
Musique persistante	Pouvoir de musique de barde.
Musique subliminale	Pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

Nécrophile	Empreinte du Mal.
Négociateur-né	-
Nomade monté	-
Obstination	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Endurance, Robustesse, Volonté de fer.
Odorat	Sag 11, Faculté de prendre une <i>forme animale</i> de loup.
Œil de faucon	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Tir à bout portant, Tir de précision.
Oreille Verte	Pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.
Pancrace	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.
Parade « main-gauche »	Dex 15+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Maniement de l'arme employée, Ambidextrie, Combat à deux armes.
Parade de projectiles	Dex 13+, Science du combat à mains nues.
Passe-garde	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat à deux armes.
Persuasion	-
Pied léger	Dex 15+, Course.
Piétinement	Equitation, Combat monté.
Pistage	-
Plus rapide que l'œil	Dex 19+.
Poignet rapide	Dex 17+, Bonus de base à l'attaque au moins égale à +1, Arme en main.
Poings de fer	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.
Poings fulgurants	Dex 15+, Moine niveau 4+.
Port d'armure intermédiaire	Port d'armure légère.
Port d'armure légère	-
Port d'armure lourde	Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.
Porteur du magefeu	-
Pouvoir magique corrompu	Alignement mauvais.
Pouvoir magique rapide	-
Pouvoir magique renforcé	-
Pouvoir magique souillé	Alignement mauvais.
Préparation de potions	Jeteur de sorts de niveau 3+.
Préparation profane	Etre capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.
Prestige	-
Prodige magique	-
Protection profane	Ecole renforcée (pour l'école concernée).
Puissance divine	Cha 13+, For 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Attaque en puissance.
Purge divine	Cha 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.
Pyro	-
Quintessence des sorts	-
Racé	-
Rage destructrice	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rage instantanée	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rage intimidante	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rages supplémentaires	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rechargement rapide	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Maniement du type d'arbalète utilisé.
Réflexes surhumains	-
Renvoi culminant	Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.
Renvoi rapide	Cha 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.
Répétition de Sort	Un autre don de métamagie.
Répulsion des animaux	Faculté de lancer détection de la faune ou de la flore.
Répulsion des plantes	Faculté de lancer détection de la faune ou de la flore.
Requiem	Pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.
Résistance à la magie renforcée	Alignement mauvais.
Résistance à une énergie destructive	Bonus de base en Vigueur de +8.
Résistance au poison	-
Résistance aux maladies	-
Résistance des sorts	-
Résistance divine	Cha 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants, Purge divine.
Retardement de Sort	Un autre de don de métamagie.
Robustesse	-

Robustesse des dragons	Bonus de base en Vigueur de +11.
Robustesse des géants	Bonus de base en Vigueur de +8.
Robustesse des nains	Bonus de base en Vigueur de +5.
Sang de serpent	-
Saut de la mante	Moine niveau 7+, 5 degrés de maîtrise du Saut.
Savoir rare	Pouvoir de savoir bardique.
Science de l'initiative	-
Science de la charge à mains nues	For 13+, Attaque en puissance.
Science de la destruction d'arme	For 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaque en puissance, Destruction d'arme.
Science de la filature	-
Science de la nage	Degré de maîtrise de 6 en Natation.
Science du combat à deux armes	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Ambidextrie, Combat à deux armes.
Science du combat à mains nues	-
Science du coup de bouclier	For 13+, Attaque en puissance.
Science du critique	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +8, Maniement de l'arme choisie.
Science du croc-en-jambe	Int 13+, Expertise du combat.
Science du désarmement	Int 13+, Expertise du combat.
Science du renversement	For 13+, Int 13+, Attaque en puissance, Expertise du combat, Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe.
Science du vol	Faculté de voler, soit naturellement, soit magiquement, soit par métamorphose.
Serre de l'aigle	Dex 15+, For 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaque en puissance, Destruction d'armes, Science du combat à mains nues.
Serviteur démoniaque	-
Signature magique	Capacité de lancer au moins un sort d'illusion.
Sixième sens	Sag 19+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.
Sombreverbe	Int 15+, Cha 15+, Bonus de base aux jets de Vol au moins égal à +5.
Sort consacré	-
Sort corrompu	Alignement mauvais.
Sort de signature	Maîtrise des sorts.
Sort déguisé	Pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.
Sort en sanctuaire	Un autre don de métamagie.
Sort inné	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.
Sort jumeau	Un autre don de métamagie.
Sort persistant	Extension de durée.
Sort souillé	Alignement mauvais.
Sort supplémentaire	Jeteur de sorts de niveau 3+.
Souplesse du serpent	Dex 13+, Esquive.
Spécialisation magique	Jeteur de sorts de niveau 4+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1, Arme de prédilection (rayon ou projectile d'énergie).
Spécialisation martiale	-
Substitution d'énergie destructive	5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères), Un autre don de métamagie.
Succession d'enchaînement	For 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Attaque en puissance, Enchaînement.
Suprématie spirituelle	-
Survivant	-
Talent	-
Tatouage focaliseur	Etre spécialisé dans une école de magie.
Tatouage magique	Jeteur de sorts de niveau 3+, Compétences en Création (calligraphie) ou Création (peinture).
Tir à bout portant	-
Tir de loin	Tir à bout portant.
Tir de précision	Tir à bout portant.
Tir en mouvement	-
Tir instinctif	Sag 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.
Tir monté	Equitation, Combat monté.
Tir rapide	Dex 13+, Tir à bout portant.
Touche-à-tout	Personnage de niveau 8 au minimum.
Traqueur	-
Uppercut	Dex 13+, Sag 13+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +8, Science du combat à mains nues.
Vélocité	-

Vengeance divine	Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.
Véritable acrobate	-
Verminophile	Cha 15+.
Vigilance	-
Vigueur divine	Cha 13+, Pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants
Vigueur surhumaine	-
Virage sur l'aile	Faculté de voler.
Vision aveugle	Faculté de prendre une forme animale de chauve souris sanguinaire.
Vision aveugle sur 1,50 m	Sag 19+, Bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat en aveugle.
Volonté de fer	-
Vrillemortel	-