



S'entraîner pour gagner ses dons

Les principes de la règle optionnelle de la préparation du passage de niveau peuvent s'appliquer aux dons. Vous déterminez ainsi les dons qui vous intéressent le plus et en faites une liste dont le meneur a connaissance. En jeu, vous adoptez des habitudes et attitudes qui correspondent à la description du don et peuvent justifier son acquisition.

L'entraînement que vous suivez colore le don d'une manière très personnelle tout en créant des situations de jeu amusantes.

Si vous souhaitez acquérir le don Talent pour maîtriser des compétences sociales, telles que Persuasion, Intuition et Tromperie, vous pourriez montrer votre intérêt pour ces domaines en passant du temps dans les auberges ou en cherchant à séduire des PNJ que vous rencontrez. Ainsi pour vous, le don Talent devient un don de l'aisance en société, une sorte de Talent « beau parleur », très différent de la version du don développée par un de vos camarades.



Abjurateur

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

La magie de protection vous a révélé certains de ses mystères, si bien que vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Chaque fois que vous lancez une abjuration du 1^{er} niveau ou supérieur, vous recevez autant de points de vie temporaires que le double du niveau de l'emplacement utilisé.



Ambidextre

Prérequis : aptitude de classe Attaque supplémentaire

Votre adresse vous permet de réaliser des manœuvres éblouissantes. Vous recevez les bénéfices suivants :
Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

- ☞ **Aisance à deux armes.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous entreprenez l'action **Attaquer**, vous pouvez au prix d'une action bonus effectuer deux attaques avec votre deuxième arme au lieu d'une seule (cf. chapitre **Combat**, **Effectuer une attaque**, **Attaques de corps à corps : Combat à deux armes**).
- ☞ **Synchronie.** Lorsque vous tenez une arme légère de corps à corps dans chaque main et que vous bénéficiez d'un avantage à vos jets d'attaque contre une cible donnée, si vous réussissez contre elle une attaque avec l'une de ces armes et que le dé le plus faible de cette attaque aurait suffi à la toucher, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lui infliger en plus les dégâts de l'autre arme (votre modificateur de caractéristique ne s'applique pas, sauf si vous disposez de l'aptitude de classe **Combat à deux armes**).

Vous tenez un cimenterre et une épée courte ; bénéficiant d'un avantage, vous attaquez au cimenterre une cible contre laquelle il vous faut obtenir un 12 sur le dé. Vous obtenez 17 et 14, ce qui vous permet de jouer votre réaction pour lui appliquer les dégâts de l'épée courte en plus de ceux du cimenterre.



Archiviste

Vous avez appris à organiser vos notes et sources de savoir de manière très ingénieuse, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- ☞ Votre valeur d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une des compétences suivantes : Arcanes, Histoire, Religion ou Nature, vous bénéficiez d'un avantage si vous disposez d'au moins 1 minute pour consulter vos notes et rassembler vos souvenirs. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée et uniquement si vous n'avez pas au préalable utilisé la version suivante pour la même question.
- ☞ De même, lorsque vous effectuez un test d'Intelligence associé à l'une de ces mêmes compétences dans le cadre d'un repos court, vous pouvez renoncer à lancer le dé et considérer que vous avez obtenu un résultat de 15 sur le dé. Vous ne pouvez recourir qu'une seule fois à cette version du don pour une question donnée.



Brise-lame

Choisissez une catégorie : armes tranchantes ou armes contondantes. Lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps avec une arme de la catégorie choisie, vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ Bonus de +1 aux jets d'attaque.
- ☞ Si vous bénéficiez d'un avantage à l'attaque et que le résultat du dé le plus faible aurait suffi à toucher la cible, l'attaque est réussie (avec les conséquences normales) et vous pouvez désarmer la cible.
L'une des armes qu'elle tient atterrit alors dans un espace de votre choix, dans un rayon de 1,50 m d'elle.
- ☞ Si vous réussissez un coup critique contre une cible, les effets du coup critique s'appliquent et vous pouvez décider que l'une des armes tenues par la cible se brise et devient inutilisable, sous réserve qu'elle ne soit pas magique.

Catalyseur magique

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Vous avez appris à convertir les énergies magiques qui vous meurtrissent pour alimenter vos propres sorts. Lorsque vous subissez des dégâts infligés par un sort, vous pouvez récupérer un emplacement de sort dont le niveau est inférieur ou égal au dixième des dégâts effectivement subis (arrondir à l'inférieur). Si vous n'avez aucun emplacement de sort correspondant à récupérer, vous ne tirez aucun bénéfice.

Collectionneur de magie

Vous pouvez entretenir une affinité avec un nombre maximum de cinq objets magiques (au lieu de trois seulement). Par ailleurs, vous ne tenez pas compte des restrictions en matière de classe, de race ou de niveau concernant l'utilisation des objets magiques.

Combat tropical

Vous avez appris à vous battre dans des contrées où le soleil est si brûlant que porter une armure est non seulement désagréable, mais pourrait vous coûter la vie. Vous recevez les bénéfices suivants :

-  Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20. Vous recevez la maîtrise des boucliers.
-  **Défense sans armure.** Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution.

Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

Compagnon animal

Prérequis : maîtrise de la compétence Dressage

Vous savez forger un lien profond avec un animal, au point qu'il est prêt à mourir pour vous.

Si l'environnement le permet, vous pouvez attirer à vous un animal parmi la liste suivante : gorille, loup, ours noir, panthère ou sanglier (votre meneur peut étoffer cette liste, à condition de se limiter aux bêtes de taille P ou M dont le FP ne dépasse pas ½). Sauf si les circonstances l'empêchent, l'animal se montre amical avec vous dès le départ et vous suit, intrigué. Si vous le traitez bien pendant une semaine, il finit par se rapprocher de vous au point de vous accompagner fidèlement et d'obéir à vos instructions comme le ferait un chien très bien dressé. Votre contact le rend en outre meilleur, si bien que sa valeur d'Intelligence passe à 4 si elle était inférieure. Ses points de vie maximums deviennent égaux à la moitié des vôtres, sauf s'ils étaient supérieurs à cette valeur. Chaque fois que vos points de vie maximums changent, les siens également, selon la même formule. En situation de combat, l'animal suit vos instructions (tant qu'elles restent simples et compréhensibles pour un animal très intelligent) et a son propre rang d'initiative. C'est vous qui décidez de ses actions, ses déplacements et ses réactions, tant que vous êtes conscient, que vous le voyez et qu'il vous entend. Sans cela, il continue d'agir de la manière la plus cohérente avec ce qui se passe. L'attention soutenue qu'il vous accorde l'empêche d'effectuer plus d'une seule attaque à son tour de jeu.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un compagnon animal à la fois. Si votre compagnon animal meurt ou que le lien se brise, car vous le traitez mal ou vous désintéressez de lui, vous pouvez entamer la procédure d'apprivoisement avec une autre bête répondant aux critères.

Contre-feu

Vous avez appris à profiter de la moindre diversion dans le feu de l'action. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m tombe à 0 point de vie ou subit un coup critique, vous pouvez jouer votre réaction pour vous déplacer jusqu'à votre VD et entreprendre l'action **Assister**, **Esquiver**, **Fouiller**, **Se cacher** ou **Utiliser un objet**.

Devin

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

L'art divinatoire vous ouvre ses voies, si bien que vous recevez les bénéfices suivants :

-  La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
-  Le DD des divinations que vous lancez augmente de 2.
-  **Pressentiment.** Au début de votre tour de jeu, vous pouvez lancer 1d20 avant d'entreprendre quoi que ce soit ; notez alors le résultat. La première fois avant le début de votre tour de jeu suivant qu'une action ou une réaction entraîne un jet de d20, que ce soit une attaque de votre part ou d'une autre créature, un jet de sauvegarde, un test de caractéristique ou autre, aucun dé n'est lancé et c'est le résultat de votre jet initial qui s'applique. Si aucun jet n'a été requis quand arrive le début de votre tour de jeu suivant, le don n'a aucun effet. Une fois que vous avez utilisé cette application du don, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.



Doigts de fée

Votre habileté manuelle est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Vous recevez un bonus de +2 aux tests de Dextérité associés à la compétence Escamotage ou visant à crocheter une serrure, à confectionner, armer ou désarmer un piège, à ligoter une créature ou un objet, ou autre activité non martiale dépendant directement de la mobilité manuelle (à l'appréciation du meneur).

Enchaînement

Les hordes d'ennemis se transforment devant vous en jeux de quilles. Lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque d'arme de corps à corps, vous recevez une attaque supplémentaire pour le tour de jeu en question. Vous ne pouvez, lors d'un même tour de jeu, bénéficier grâce à ce don d'un nombre d'attaques supplémentaires supérieur à votre bonus de maîtrise.

Expéditif

Votre rapidité et vos mouvements fluides vous confèrent les bénéfices suivants :

- ☞ Votre vitesse de déplacement augmente de 3 m.
- ☞ Boire le contenu d'une fiole ne vous demande aucune action.
- ☞ Quand une arme affiche la propriété rechargement, vous ne tenez pas compte de celle-ci.
- ☞ Lorsque vous êtes à terre, vous relever ne vous coûte que 1,50 m de déplacement.

Faufilement

Vous avez appris à vous faufiler et à glisser entre les coups, ce qui vous procure les bénéfices suivants :

- ☞ Lorsque vous provoquez une attaque d'opportunité, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts qu'elle vous inflige.
- ☞ Lorsque vous êtes agrippé, vous bénéficiez d'un avantage aux tests visant à vous extraire de la situation en question (lutte, étreinte, etc.).
- ☞ Lorsque vous vous déplacez en terrain difficile et que vous entreprenez l'action **Foncer**, il ne vous en coûte aucun déplacement supplémentaire.
- ☞ Lorsque vous vous faufilez dans un espace réduit (cf. chapitre **Combat**), vous n'êtes pas soumis aux inconvénients correspondants.
- ☞ Traverser l'espace d'un allié ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.

Vous pouvez tenter de traverser un espace occupé par un ennemi dont la catégorie de taille est censée vous en empêcher en tentant un test opposé d'Acrobaties.

Si vous l'emportez, vous pouvez traverser l'espace de cet ennemi en acquittant le déplacement correspondant et sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa part.

Gladiateur

Prérequis : 13 ou plus en Constitution

Vous avez combattu durant des années, pris bien des coups. Aujourd'hui, vous savez encaisser mieux que d'autres.

- ☞ Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Choisissez un type de dégâts : contondants, tranchants ou perçants. Vous bénéficiez d'une résistance contre ces dégâts. Ce don peut être choisi plusieurs fois, à condition d'y associer chaque fois un type de dégât différent.

Harponneur

Vous savez équiper vos armes de lancer d'un filin pour les récupérer sur le champ de bataille et porter des attaques particulièrement dangereuses.

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme affichant la propriété lancer, mais pas la propriété finesse, vous pouvez appliquer votre bonus de Dextérité aux dégâts infligés en plus de votre bonus de Force, et vous pouvez la récupérer au prix d'une action bonus pour l'avoir en main au même tour de jeu.

Par ailleurs, si cette arme inflige des dégâts perforants, au lieu de la récupérer, vous pouvez tenter de « harponner » une cible que vous avez touchée, si sa catégorie de taille n'est pas à plus d'un cran de la vôtre. Effectuez alors un test de Force opposé au test de Force ou de Dextérité de la cible (au choix de celle-ci).

Si vous l'emportez, la cible est considérée comme agrippée (cf. **Annexe : États préjudiciables**). La cible peut s'extraire de l'étreinte selon la règle normale (cf. chapitre **Combat, Effectuer une attaque, Attaques de corps à corps : Lutte**). De même, le filin peut être attaqué normalement (CA 12 ; 5 pv ; immunité aux dégâts psychiques et de poison).

Tant que la cible est ainsi harponnée et que vous tenez la courroie vous permettant de contrôler l'arme, vous pouvez au prix d'une action lui infliger automatiquement les dégâts de l'arme. Plutôt que de recourir à la règle normale consistant à déplacer une créature agrippée (cf. chapitre **Combat, Effectuer une attaque, Attaques de corps à corps : Lutte**), vous pouvez renoncer à vous déplacer pour tirer une créature harponnée vers vous, jusqu'à la moitié de votre VD.

Herboriste

Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés au nécessaire d'herboristerie (vous en acquérez la maîtrise si elle vous faisait défaut) et à tout test visant à trouver ou cueillir des plantes entrant dans la composition de substances magiques ou médicinales.

En outre, vous savez préparer des décoctions, sortes de potions magiques périssables. Il vous faut pour cela vous procurer les plantes et ingrédients naturels nécessaires : vous devez consacrer une heure à trouver ces composantes dans la nature et réussir selon votre choix un test de Sagesse (Survie) ou d'Intelligence (Nature) dont le DD est donné par la table ci-après, qui vous indique également quelles décoctions vous pouvez ainsi produire. Les plantes utilisées doivent être fraîchement cueillies (depuis moins de 8 heures) pour pouvoir entrer dans la préparation de la décoction, qui vous demande également une heure et un test de nécessaire d'herboristerie (DD indiqué ci-après).

À l'issue de cette opération, en cas d'échec, les ingrédients sont perdus. En cas de réussite, en revanche, vous obtenez l'équivalent de la potion magique du même nom, si ce n'est qu'elle devra être consommée dans les 24 heures, après quoi ses propriétés magiques se dissipent.

| Potion équivalente | DD pour trouver les plantes | DD pour préparer la décoction |
|---------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Potion d'escalade | 10 | 12 |
| Potion d'invisibilité | 18 | 25 |
| Potion de croissance | 12 | 15 |
| Potion de guérison | 10 | 12 |
| Potion de guérison améliorée | 12 | 15 |
| Potion de guérison supérieure | 15 | 20 |
| Potion de lecture de l'esprit | 15 | 20 |
| Potion de résistance* | 15 | 20 |
| Potion de respiration aquatique | 12 | 15 |

* Vous déterminez avant de commencer la cueillette à quel type de dégâts la décoction offrira une résistance.

Votre meneur pourra vous donner plus de détails sur les potions correspondantes. En outre, il pourra éventuellement vous permettre de préparer d'autres décoctions reproduisant les effets de potions. Une bonne base pour déterminer les DD associés est la suivante : *potions courantes* : 10 pour trouver, 12 pour préparer ; *potions assez rares* : 12 et 15 ; *potions rares* : 15 et 20 ; *potions rarissimes* : 18 et 25 ; *potions légendaires* : 20 et 30.

🌀 Héroïque

Vous êtes capable de prouesses ponctuelles, au grand dam de ceux qui vous sous-estiment.

Vous disposez de 3 **points d'héroïsme**. Vous pouvez les dépenser dans certaines circonstances décrites ci-après. Vous récupérez votre quota en terminant un repos long.

Lorsque vous devez effectuer un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous pouvez dépenser 1 point d'héroïsme et décider de ne pas lancer le dé : on considère alors que vous avez obtenu 12 sur le dé. Dans ces mêmes conditions, vous pouvez dépenser 2 points d'héroïsme pour obtenir automatiquement 15 sur le dé. Si vous dépensez 1 point d'héroïsme supplémentaire, vous pouvez prendre cette décision alors que vous avez déjà lancé le dé (dont on ne tient alors pas compte).

Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez dépenser 2 points d'héroïsme pour transformer votre simple réussite en coup critique.

En outre, vous pouvez dépenser :

- 🌀 1 point d'héroïsme pour imposer pendant 1 round un désavantage aux attaques qui vous prennent pour cible.
- 🌀 1 point d'héroïsme pour faire relancer un jet d'attaque qui vient d'avoir lieu contre vous ; vous choisissez ensuite quel lancer s'applique.
- 🌀 1 point d'héroïsme pour doubler votre vitesse de déplacement pendant 1 round.
- 🌀 1 point d'héroïsme pour bénéficier de la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 1 round (2 points pour 1 minute).



- 🌀 1 point d'héroïsme pour dépenser aussitôt 1 dé de vie.
- 🌀 2 points d'héroïsme pour éliminer un niveau de fatigue.

🌀 Impavide

Vous êtes capable de prouesses ponctuelles, au grand dam de ceux qui vous sous-estiment.

Vous disposez de 3 **points d'héroïsme**. Vous pouvez les dépenser dans certaines circonstances décrites ci-après. Vous récupérez votre quota en terminant un repos long.

🌀 Insensibilité élémentaire

Prérequis : 13 ou plus en Constitution ou Charisme

Vous avez longuement côtoyé un élément hostile, par exemple en habitant dans des régions polaires. À force d'y exposer votre corps et votre esprit, vous avez développé une résistance exceptionnelle.

- 🌀 Votre valeur de Constitution ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- 🌀 Choisissez un type de dégâts : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. Vous bénéficiez d'une résistance contre ces dégâts. Ce don peut être choisi plusieurs fois, à condition d'y associer chaque fois un type de dégât différent.

Lanceur de couteaux

Votre aisance et votre précision avec les petits projectiles sont telles, que vous recevez les bénéfices suivants lorsque vous attaquez à distance avec des armes affichant les propriétés finesse et lancer.

- ☞ Vous pouvez attaquer une fois de plus au prix d'une action bonus, à condition de disposer des armes nécessaires.
- ☞ Les abris partiels et supérieurs ne vous imposent aucun malus aux jets d'attaque.
- ☞ Vous ne subissez pas de désavantage si une créature hostile est située dans un rayon de 1,50 m de vous.

Magie persévérante

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Quand vos sorts ratent leur cible, la ténacité de votre magie opère.

- ☞ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Lorsque vous lancez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur et que toutes les cibles en évitent la totalité des effets, vous pouvez aussitôt lancer un sort mineur que vous connaissez. Ce don ne peut pas s'appliquer quand une cible réussit son jet de sauvegarde, mais subit tout de même des dégâts, un état préjudiciable ou autre désagrément notable.

Maître des poisons

Votre expertise dans le domaine toxicologique est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ Votre valeur de Dextérité ou d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés au nécessaire d'empoisonneur (vous en acquérez la maîtrise si elle vous faisait défaut).

☞ Vous pouvez, au prix d'une action, détecter automatiquement la présence de tout poison non magique dans un rayon de 1,50 m, à condition que la substance vous soit visible ou qu'elle dégage une odeur que vous pouvez percevoir.

☞ Vous pouvez consacrer une heure à améliorer un poison existant, à condition de disposer de votre nécessaire d'herboristerie et de dépenser 10 % de la valeur du poison de départ en ingrédients spéciaux. Dans ce cas, le DD de sauvegarde associé augmente de votre bonus de maîtrise. On ne peut améliorer un poison qu'une seule fois.

☞ Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre un poison, vous pouvez jouer votre réaction pour le retenter aussitôt. Le résultat du deuxième jet remplace alors celui du premier.

Mental d'acier

Vous savez prendre le recul nécessaire lorsque vous essayez un coup dur, au point d'en revenir plus fort encore.

- ☞ Votre valeur de Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Par ailleurs, chaque fois que vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde, ou encore qu'un adversaire réussit un coup critique contre vous, vous recevez aussitôt un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau. Cela ne peut s'appliquer qu'en situation de stress ; si le jet intervient alors que vous n'êtes absolument pas en danger (tir à l'arc, jeu ou autre), le meneur peut décider que vous ne recevez aucun point de vie temporaire.



Nécromant

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

La mort qui rôde vous rassérène. Vous recevez les bénéfices suivants :

- ☞ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ **Opportunisme funèbre.** Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure que vous voyez (autre qu'un mort-vivant ou une créature artificielle) tombe à 0 pv dans un rayon de 9 m de vous, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lancer un sort mineur que vous connaissez ou pour récupérer un nombre de points de vie égal au triple de votre bonus de maîtrise.

Panache martial

Les coups que vous portez sont si spectaculaires, que vos cibles perdent parfois leurs moyens.

Lorsque vous bénéficiez d'un avantage à un jet d'attaque d'arme et que le résultat du dé le plus faible aurait suffi à toucher la cible ou que vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme, la cible subit les effets supplémentaires suivants, selon les dégâts infligés par l'arme :

- ☞ **Dégâts contondants :** la cible est repoussée de 3 m ou se retrouve à terre, selon votre choix.
- ☞ **Dégâts perforants :** la cible est **entravée** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- ☞ **Dégâts tranchants :** la cible est **neutralisée** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Parangon

Vous restez une source d'inspiration pour vos compagnons d'armes.

- ☞ La valeur de la caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Par ailleurs, lorsque vous réussissez un coup critique ou que vous réduisez une créature à 0 point de vie, tous les alliés qui vous voient dans un rayon de 9 m reçoivent aussitôt un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme (minimum de 1).

Pavois

Vos ennemis ne tardent pas à redouter votre maîtrise du bouclier. Vous recevez les bénéfices suivants tant que vous êtes équipé d'un bouclier :

- ☞ Si vous ne vous déplacez pas à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un abri partiel (cf. chapitre **Combat : Abri**) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Ce bénéfice ne s'applique pas quand vous subissez l'état neutralisé.
- ☞ Quand un adversaire vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour lui infliger automatiquement autant de dégâts contondants que votre bonus de maîtrise.

Pilier de taverne

Habitué de la vie nocturne et des débits de boisson, vous avez développé les bénéfices suivants :

- ☞ Lorsque vous affichez l'état préjudiciable empoisonné, le désavantage aux jets d'attaque ne s'applique pas pour vous et vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.
- ☞ Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique associés aux jeux d'argent.
- ☞ Le brouillard et la brume, qu'ils soient ou non d'origine magique, gênent moins votre vision que la normale. Une zone légèrement voilée par un tel effet ne l'est pas pour vous et une zone grandement voilée n'est pour vous que légèrement voilée.
- ☞ Oiseau de nuit, vous avez l'habitude de sortir à la nuit tombée. Vous obtenez la vision dans le noir sur 9 m. Si vous aviez déjà cette aptitude, sa portée augmente d'autant.
- ☞ Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Perception opposés à un test de Discrétion ou d'Escamotage.

Poigne d'ogre

Prérequis : 15 ou plus en Force, taille M ou supérieure

La fermeté de votre poigne vous confère les bénéfices suivants :

- ☞ Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Force intervenant dans le cadre d'une lutte ou quand vous cherchez à bousculer une créature (cf. chapitre **Combat, Effectuer une attaque, Attaques de corps à corps : Lutte et Bousculer une créature**).
- ☞ Toutes les armes qui ne sont pas lourdes sont considérées comme légères entre vos mains.
- ☞ Vous pouvez manier d'une seule main les armes de corps à corps affichant la propriété deux mains. Dans ce cas, vous subissez un malus de -1 aux jets de dégâts correspondants.
- ☞ Lorsque vous tenez à deux mains une arme de corps à corps affichant la propriété deux mains ou polyvalente, vous appliquez aux jets de dégâts correspondants un bonus supplémentaire égal à la moitié de votre modificateur de Force (arrondi à l'inférieur).

Regain

Votre orgueil est tel, à moins que ce ne soit que votre instinct de survie, que vous savez vous ressaisir dans les situations les plus désespérées.

Lorsque vos points de vie actuels sont inférieurs à la moitié de vos points de vie maximums, vous recevez les bénéfices suivants lorsque vous entreprenez l'action **Esquiver**, en plus des effets normaux :

- ☞ Vous pouvez aussitôt dépenser un ou plusieurs dés de vie et récupérer les points de vie correspondants selon la règle du repos court (cf. chapitre **Aventures**).
- ☞ Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets de sauvegarde (et non uniquement ceux de Dextérité) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- ☞ Les dégâts qui vous sont infligés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant sont réduits de moitié.
- ☞ Vous pouvez effectuer gratuitement l'action **Chercher** (cf. chapitre **Combat : Actions de combat**).



Réminiscence magique

Prérequis : capacité de préparer au moins un sort

Vous savez puiser dans votre acquis magique dans l'urgence pour trouver une solution inespérée, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- ☞ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- ☞ Vous pouvez à tout moment ajouter un sort à la liste de vos sorts préparés (aucune action requise) parmi la liste des sorts que vous connaissez (grimoire pour les magiciens, liste de classe pour les autres). Ce sort s'ajoute simplement à votre liste de sorts préparés. Vous pouvez ensuite le lancer normalement, en acquittant le temps d'incantation, les composantes et l'emplacement de sort selon la règle habituelle. Les sorts ainsi « préparés » cessent de l'être à l'issue d'un repos long. Chaque recours au don vous impose un niveau de **fatigue**.



Science du déséquilibre

Votre connaissance des lois du mouvement et des points de pression vous permet de profiter de l'élan de votre adversaire pour mieux le saisir et le renverser, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

- ☞ Vous pouvez substituer votre Dextérité à votre Force pour les tests de caractéristique intervenant dans le cadre d'une lutte et quand vous cherchez à bousculer une créature (cf. chapitre **Combat, Effectuer une attaque, Attaques de corps à corps : Lutte et Bousculer une créature**).
- ☞ Une fois par tour de jeu, lorsque vous réussissez une attaque à mains nues, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour tenter gratuitement de bousculer la cible en question ou de lutter contre elle.



Secours

Vous êtes né pour soigner et guérir, rôle que même votre ennemi semble respecter.

Si, à votre tour de jeu, vous prodiguez des soins à une créature autre que vous, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité par vos déplacements et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise (une seule fois par tour). Par ailleurs, lorsque l'un de vos alliés subit un coup critique ou tombe à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour vous déplacer jusqu'à votre VD afin de vous rapprocher de cet allié (ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité).

Par ailleurs, vous pouvez stabiliser une créature au prix d'une action bonus (au lieu d'une action), que vous recouriez à une trousse de guérisseur ou à un test de Sagesse (Médecine). Dans ce dernier cas, vous bénéficiez d'un avantage au test.



Sens du critique

Lorsque vous réussissez un coup critique, lancez un dé de moins que prévu et ajoutez au résultat le maximum possible pour le dé omis.

Vous obtenez un coup critique à l'épée longue ; au lieu de lancer 2d8, jetez seulement 1d8 auquel vous ajoutez 8.

Par ailleurs, quand vous réussissez un coup critique, lancez aussitôt un autre d20 et consultez la table suivante pour voir si vous provoquez un effet supplémentaire. Le cas échéant, cet effet s'applique en plus des dégâts normaux du coup critique.

| 1d20 | Effet supplémentaire |
|------|--|
| 1-5 | Aucun. |
| 6 | Tous les alliés qui vous voient peuvent effectuer une attaque de corps à corps en jouant leur réaction. |
| 7 | La cible est étourdie pendant 1 round. |
| 8 | La cible est aveuglée pendant 1 round. |
| 9 | La cible se retrouve à terre. |
| 10 | La cible est effrayée par vous pendant 1 minute. |
| 11 | Tous les alliés de la cible qui vous voient sont effrayés par vous pendant 1 round. |
| 12 | La cible est paralysée pendant 1 round. |
| 13 | Votre VD est doublée pendant 1 round. |
| 14 | La cible subit les dégâts normaux de l'arme, comme si vous l'aviez touchée une fois de plus. |
| 15 | La cible est entravée pendant 1 round. |
| 16 | La cible se retrouve inconsciente pendant 1 round. |
| 17 | La cible est neutralisée pendant 1 round. |
| 18 | Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets d'attaque, vos jets de sauvegarde et vos tests de caractéristique pendant 1 round. |
| 19 | Vous recevez 10 points de vie temporaires. |
| 20 | Vous bénéficiez instantanément de tous les effets d'un repos court (y compris la possibilité de dépenser des dés de vie). |

Succès mitigé

Parfois, vous réussissez ce que vous entreprenez dans la douleur. Lorsque vous effectuez une attaque avec un désavantage et que vous la ratez, mais que le dé le plus élevé vous aurait permis de toucher la cible, vous pouvez décider de réussir tout de même votre attaque, à condition d'accepter un désagrément simultané. Résolvez alors normalement les effets de l'attaque réussie et lancez 1d10, puis consultez la table suivante (si les conditions empêchent l'effet indiqué de s'appliquer, il ne se passe rien de plus) :

| 1d10 | Effet |
|------|---|
| 1 | Vous vous infligez les mêmes dégâts qu'à votre cible |
| 2 | Vous provoquez aussitôt une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires situés dans un rayon de 1,50 m de vous |
| 3 | Vous subissez un niveau de fatigue |
| 4 | Vous lâchez votre arme, qui tombe dans un espace situé à 3 m de vous, déterminé aléatoirement |
| 5 | Vous tombez à terre |
| 6 | Vous êtes entravé pour 1 round |
| 7 | Vous êtes neutralisé pour 1 round |
| 8 | Vous perdez votre concentration |
| 9 | Vous hurlez |
| 10 | Vous avez bien fait ! |

Talent

Vous disposez de 4 points que vous dépensez en sélectionnant ce don pour acquérir les bénéfices de votre choix (voir plus loin). Les bénéfices qui ne coûtent que 1 point peuvent être pris plusieurs fois. Vous ne pouvez choisir 2 fois le même bénéfice à 2 points. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois au fil de votre progression. Les points non dépensés sont perdus (ils ne peuvent être conservés en attendant une nouvelle acquisition de ce même don). Tous les apprentissages doivent être validés par votre meneur qui peut réclamer un entraînement préalable auprès d'un mentor, par exemple.

Bénéfices coûtant 1 point :

-  1 maîtrise de compétence.
-  1 maîtrise d'un type d'outils.
-  2 langues communes.
-  1 maîtrise d'arme (une catégorie d'armes précise : « épées courtes » ou « épées à deux mains », par exemple, mais pas juste « épées »).

Bénéfices coûtant 2 points :

-  1 maîtrise de jet de sauvegarde.
-  1 langue exotique (avec l'accord de votre meneur).
-  1 augmentation de 1 point d'une valeur de caractéristique jusqu'à un maximum de 20.
-  1 maîtrise de catégorie d'armures (légères, intermédiaires ou lourdes), sachant que la maîtrise des armures

intermédiaires n'est accessible que si vous maîtrisez les armures légères, et celle des armures lourdes que si vous maîtrisez les armures intermédiaires. La maîtrise des armures intermédiaire inclut celle des boucliers.

-  1 expertise : choisissez une compétence ou un type d'outils dont vous avez la maîtrise ; votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique correspondant.
-  1 bonus de +1 aux jets d'attaque associés à une catégorie d'armes précise (cf. plus haut).
-  L'apprentissage de 2 sorts mineurs choisis dans la liste de sorts de la classe de votre choix. La caractéristique magique correspondante est celle associée à la classe en question (cf. chapitre **Classes**) et votre bonus de maîtrise s'applique pour le calcul du DD de sauvegarde des sorts et de votre modificateur d'attaque des sorts.

Téméraire

Votre intrépidité vous permet de surmonter les conditions les plus adverses, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

-  Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre l'état effrayé, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour retenter le jet en question.
-  Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts des attaques de corps à corps contre les créatures d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre. Ce bonus est égal à +1 par cran d'écart des catégories de taille.
-  Lorsque vous subissez un coup critique, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature située à portée.

Tenaïlle

Vous savez profiter de la proximité de vos alliés pour accabler l'ennemi.

Lorsque, à votre tour de jeu, vous effectuez une attaque de corps à corps contre une créature alors qu'un de vos alliés non neutralisés est situé dans un rayon de 1,50 m d'elle, vous pouvez au prix d'une action bonus bénéficier d'un avantage au jet d'attaque en question. Si l'attaque en question touche, les dégâts sont augmentés de votre bonus de maîtrise.

Tireur de précision

Lorsque vous entreprenez l'action **Attaquer** avec une arme à distance contre une cible que vous voyez et que vous renoncez à vous déplacer au même tour de jeu, vous pouvez recourir à l'une des options suivantes, au prix d'une action bonus :

-  Par ailleurs, quand vous attaquez une cible bénéficiant d'un abri supérieur ou partiel, elle ne profite pas du bonus à la CA normalement attribué.
-  **Viser** : si votre attaque touche, ajoutez +2 aux dégâts. En outre, vous réussissez un coup critique sur un résultat brut de 19 ou 20 au jet d'attaque.



Transmutateur

Prérequis : capacité de lancer au moins un sort

Vous avez appris à altérer votre enveloppe corporelle face à l'adversité. Vous recevez les bénéfices suivants :

☉ La valeur de votre caractéristique magique augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

☉ **Carapace réactive.** Lorsque vous êtes sur le point de subir des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction juste avant leur application pour désigner un emplacement de sort et bénéficier d'une résistance au type de dégâts en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si le niveau de l'emplacement dépensé est 5° ou supérieur, vous bénéficiez en fait de l'immunité contre le type de dégâts en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.



Vif comme l'éclair

Votre réactivité est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

☉ Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'initiative.

☉ Vous pouvez jouer deux réactions entre le début de votre tour de jeu et le début de votre tour de jeu suivant, à condition qu'elles activent des effets différents. Par exemple, on ne peut donc toujours effectuer qu'une seule attaque d'opportunité par round, de même qu'un roublard reste limité à une Esquive instinctive par round).

☉ Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité, vous pouvez jouer votre réaction pour le retenter aussitôt.

Le résultat du deuxième jet remplace alors celui du premier.



Vigoureux

Votre vitalité est telle que vous recevez les bénéfices suivants :

☉ Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

☉ Vous recevez un bonus de +2 aux tests Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution.

☉ Lorsque vous êtes soumis à un jet de sauvegarde contre la mort, vous obtenez une réussite sur un résultat de 8 ou plus.

