

# Liste des Dons

<sup>G</sup> : le don peut être choisi par un guerrier.

<sup>+</sup> : le don peut être choisi plusieurs fois, ses effets s'appliquent à une autre arme, une autre école de magie, ...

<sup>X</sup> : le don peut être choisi plusieurs fois, ses effets se cumulent.

<sup>R</sup> : le don est un don racial pour certaines races

<sup>F</sup> : le personnage doit sacrifier sa focalisation psionique pour utiliser ce don

<sup>ψ</sup> : le personnage doit être psioniquement focalisé pour utiliser ce don.

<sup>α</sup> : il n'est pas possible de choisir ce don si l'on a la capacité d'utiliser des facultés (réserve de points psi).

## Dons Généraux

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Acheteur habile</b>	-	RoD	Les communautés sont considérées plus grandes en ce qui concerne ce qu'on peut y acheter
<b>Acrobatique</b>	-	T&T	Bonus de +2 aux tests d'équilibre et d'acrobatie
<b>Affinité magique</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests d'art de la magie et d'utilisation d'objets magiques
<b>Affinité psionique</b>	-	GMP	Bonus de +2 sur les tests d'art psi et de d'utilisation d'objets psionique
<b>Agilité du singe</b>	Escalade 4, saut 4	CA	Se balance entre les arbres à sa vitesse de déplacement au sol
<b>Alignement renforcé<sup>+</sup></b>	Être de l'alignement choisi	CD	Bonus de +1 sur les DD de sauvegarde pour les sorts de l'alignement choisi
<b>Âme du nord</b>	-	CP	Contact glacial, rayon de givre et résistance, 1 fois/jour
<b>Âme pure</b>	Alignement non mauvais, absence de corruption	HoH	Immunité à la corruption
<b>Amélioration de la magie curative</b>	Premiers secours 4	CD	Les sorts de guérison du PJ redonnent +2 pv par niveau de sort
<b>Améliorations des créatures invoquées</b>	École renforcée (invocation)	GdJ	Les créatures convoquées ont +4 en For et en Con
<b>Appel du sang</b>	Lanceur de sorts profanes spontané ; ancêtre fiélon	HoH	Bonus de +2 aux sauvegardes contre les attaques de fiélons
<b>Aptitude mécanique</b>	Dex 15	T&T	Bonus de +2 aux tests de désamorçage/sabotage et de crochetage
<b>Archiviste de la nature</b>	Pouvoir de connaissances obscures	HoH	Les connaissances obscures s'étendent aux géants et aux fées
<b>Archiviste draconien</b>	Pouvoir de connaissances obscures	HoH	Les connaissances obscures s'étendent aux créatures artificielles et aux dragons
<b>Arme de prédilection<sup>G, +</sup></b>	Maniement de l'arme choisie, BBA +1	GdJ	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
<b>Arme de prédilection supérieure<sup>G, +</sup></b>	Arme de prédilection (même arme), guerrier niv 8	GdJ	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
<b>Maîtrise du critique<sup>G, +, X</sup></b>	Arme de prédilection (arme choisie), BBA +4	CM	Bonus de +4 pour confirmer les critiques
<b>Spécialisation magique à distance<sup>+</sup></b>	Arme de prédilection (sorts à distance), niveau 4 de lanceur de sorts	CP	Bonus de +2 aux dégâts des sorts à distance
<b>Spécialisation magique de contact<sup>+</sup></b>	Arme de prédilection (sorts de contact), niveau 4 de lanceur de sorts	CP	Bonus de +2 aux dégâts des sorts de contact
<b>Spécialisation martiale<sup>G, +</sup></b>	Arme de prédilection (même arme), guerrier niv 4	GdJ	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
<b>Spécialisation martiale supérieure<sup>G, +</sup></b>	Arme de prédilection (même arme), arme de prédilection supérieure (même arme), spécialisation martiale (même arme), guerrier niv 12	GdJ	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
<b>Arme en main<sup>G</sup></b>	BBA+1	GdJ	Dégainer une arme est une action libre
<b>Poignet rapide</b>	Dex 17, escamotage 5, arme en main	CM RoD	Permet de dégainer une arme légère pour prendre un adversaire au dépourvu
<b>Armure naturelle renforcée<sup>X</sup></b>	Disposer d'une armure naturelle	RoF	Le bonus d'armure naturelle du personnage augmente de +1
<b>Art du lancer</b>	Dex 15, BBA+1	CM	Permet de lancer n'importe quelle arme sans malus
<b>Artisan magique<sup>+</sup></b>	Un don de création d'objets magiques	MJF	Pour un don de création d'objets magiques au choix, le personnage ne paie que les ¾ du coût de points d'expérience
<b>Artiste dévot</b>	Pouvoir de châtement du Mal, pouvoir de musique de barde	CA	Les niveaux de paladins et de barde se cumulent pour le châtement du Mal et la musique de barde
<b>Artiste polyvalent</b>	Représentation 5	CA	Plusieurs formes de représentation prennent le degré de maîtrise de la meilleure forme de représentation du PJ
<b>Assaut du forcené</b>	BBA +1	GMP	S'impose un malus de -4 à la CA pour gagner un bonus de +2 aux jets d'attaque au corps à corps
<b>Athlète agile</b>	Escalade 1, saut 1	RoW	Le modificateur de Dex remplace le modificateur de For sur les jets d'escalade et de saut
<b>Athlétisme</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests d'escalade et de natation
<b>Attaque en finesse<sup>G</sup></b>	BBA+1	GdJ	Permet d'appliquer le bonus de Dex sur les jets d'attaque de certaines armes à la place du bonus de For
<b>Attaque en puissance<sup>G</sup></b>	For 13	GdJ	Permet d'échanger un malus à l'attaque pour un bonus aux dégâts
<b>Attaque en puissance sur ennemi juré</b>	Pouvoir d'ennemi juré, attaque en puissance, BBA+4	CM	Permet des attaques en puissance plus efficaces contre les ennemis jurés
<b>Attaque sautée</b>	Saut 8, attaque en puissance	CA	Double les dégâts d'attaque en puissance s'il réussit sa charge
<b>Enchaînement<sup>G</sup></b>	Attaque en puissance	GdJ	Offre une attaque supplémentaire lorsqu'on abat un adversaire
<b>Succession d'enchaînements<sup>G</sup></b>	Attaque en puissance, enchaînement, BBA+4	GdJ	Aucune limite au nombre d'enchaînements par tour
<b>Science de la bousculade<sup>G</sup></b>	Attaque en puissance	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de bousculade ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Frappe bousculante<sup>G</sup></b>	Attaque puissante, science de la bousculade, taille G ou supérieure	RoS	Permet de repousser l'adversaire sous les coups
<b>Bousculade brutale</b>	Science de la bousculade, taille G ou supérieure, pouvoir de rage	RoS	Permet de faire tomber les adversaires dans une action de bousculade lors d'une rage
<b>Science de la destruction<sup>G</sup></b>	Attaque en puissance	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de destruction ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Science du renversement<sup>G</sup></b>	Attaque en puissance	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de renversement ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Attaques coordonnées</b>	Compagnon animal ou pouvoir de monture, dressage 5	RoW	Bonus de +1 sur les attaques quand le compagnon animal attaque la même cible
<b>Attaques réflexes<sup>G</sup></b>	-	GdJ	Permet de porter plus d'attaques d'opportunités par round

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Contre-charge</b>	Attaques réflexes, BBA+2	CM	Permet une attaque d'opportunité contre les adversaires qui chargent
<b>Expert tacticien</b>	Dex 13, attaques réflexes, BBA +2	CA	Tous les alliés gagnent +2 à l'attaque et aux dégâts pendant 1 round contre une cible frappée par une attaque d'opportunité du PJ
<b>Sens de l'opportuniste</b>	Dex 15, attaques réflexes	CA	+4 aux jets d'attaque pour les attaques d'opportunités
<b>Attaque sournoise améliorée</b>	BBA +2, pouvoir d'attaque sournoise	T&T	Les dés de dégâts des attaques sournoises augmentent de 1 catégorie (d6 → d8)
<b>Autonome</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>premiers secours</i> et de <i>survie</i>
<b>Avoir l'œil</b>	-	T&T	Bonus de +2 sur les tests de <i>fouille</i> et d' <i>estimation</i>
<b>Baragouineur</b>	Int 13	RoD	Le PJ peut communiquer dans des langues qu'il ne connaît pas
<b>Beau parleur</b>	-	T&T	Bonus de +2 sur les tests de <i>bluff</i> et de <i>diplomatie</i>
<b>Blessure spontanée</b>	Sag 13, connaissances (religion) 4, alignement autre que bon	CD	Le PJ peut lancer des sorts de <i>blessure</i> spontanément
<b>Capacité psionique innée</b>	-	GMP	Devient un personnage psionique et reçoit 2 points psi
<b>Cavernaire</b>	-	OT	Bonus de +2 sur les tests de premiers secours et de survie effectués dans les sous-sols
<b>Châtiments supplémentaires<sup>x</sup></b>	Pouvoir de châtement, BBA+4	CM	Deux châtements de plus par jour
<b>Clouage sur place</b>	For 13	GMP	Les attaques d'opportunités du PJ bloquent ses adversaires
<b>Combat à deux armes<sup>G</sup></b>	Dex 15	GdJ	Réduit de 2 points les malus du combat à deux armes
<b>Arme secondaire disproportionnée<sup>G</sup></b>	For 13, combat à deux armes	CA	L'arme à une main de la main non directrice est considérée comme légère
<b>Défense à deux armes<sup>G</sup></b>	Combat à deux armes	GdJ	L'arme secondaire octroie un bonus de bouclier de +1 à la CA
<b>Science de la défense à deux armes<sup>G</sup></b>	Dex 17, combat à deux armes, défense à deux armes, BBA +6	CM	Donne un bonus de bouclier de +2 à la CA lors d'un combat à deux armes
<b>Maîtrise de la défense à 2 armes<sup>G</sup></b>	Dex 19, combat à deux armes, défense à deux armes, science de la défense à deux armes, BBA +11	CM	Donne un bonus de bouclier de +3 à la CA lors d'un combat à deux armes
<b>Maniement de double baguette</b>	Combat à deux armes, création de baguettes magiques	CP	Active une seconde baguette en dépensant 2 charges supplémentaires
<b>Parade main gauche<sup>G,+</sup></b>	Dex 13, combat à deux armes, BBA +3	MdIN	En effectuant une attaque à outrance, le personnage peut sacrifier toutes ses attaques secondaires pour bénéficier d'un bonus d'esquive à la CA de +2 (pour une arme donnée).
<b>Passe-garde</b>	Combat à deux armes, BBA +4	CM	Permet d'ignorer temporairement le bouclier d'un adversaire, contre les attaques secondaires
<b>Science du combat à deux armes<sup>G</sup></b>	Dex 17, combat à deux armes, BBA+6	GdJ	Permet une seconde attaque avec l'arme secondaire
<b>Attaque double<sup>G</sup></b>	Combat à deux armes, science du combat à deux armes	CA	Attaque une fois avec chaque main par une action simple
<b>Maîtrise du combat à deux armes<sup>G</sup></b>	Dex 19, combat à deux armes, science du combat à deux armes, BBA+11	GdJ	Permet une troisième attaque avec l'arme secondaire
<b>Combat dans les tunnels<sup>G</sup></b>	BBA +1		Aucune pénalité aux jets d'attaque et à la CA dans des endroits étriqués
<b>Dos de pierre<sup>G</sup></b>	Combat dans les tunnels, maniement des boucliers		Empêche les prises de flancs si un mur protège un côté
<b>Équitation de tunnel<sup>G</sup></b>	Combat dans les tunnels, combat monté		Le PJ et sa monture ne subissent pas de malus aux jets d'attaque et à la CA dans des endroits étriqués
<b>Combat en aveugle<sup>G</sup></b>	-	GdJ	Deux chances de passer un camouflage
<b>Combat en nuée</b>	Taille P, Dex 13, BBA +1	CM	Permet d'occuper le même espace qu'un allié, donne un bonus de +1 à l'attaque par allié
<b>Combat monté<sup>G</sup></b>	Équitation 1	GdJ	Permet d'annuler un coup sur sa monture par un test d' <i>équitation</i>
<b>Attaque au galop<sup>G</sup></b>	Combat monté	GdJ	Permet de se déplacer avant et après une charge montée
<b>Charge destructrice<sup>G</sup></b>	Combat monté, attaque au galop	GdJ	Double les dégâts d'une charge montée
<b>Piétinement<sup>G</sup></b>	Combat monté	GdJ	Le défenseur ne peut choisir d'éviter un renversement
<b>Tir monté<sup>G</sup></b>	Combat monté	GdJ	Réduit de moitié les malus sur le tir monté
<b>Science du tir monté<sup>G</sup></b>	Équitation 1, combat monté, tir monté	CM	Réduit ou élimine les malus liés au tir monté
<b>Combat sous les pieds</b>	Taille P ou inférieure, acrobatie 10	RoW	Permet d'occuper le même espace que la cible ; bonus de +4 à la CA
<b>Combattant des tunnels<sup>G</sup></b>	Dex 13	OT	Permet de se battre dans des espaces confinés (½ espace occupé normal) sans malus avec une arme légère ou à une main, avec un malus de -4 avec une arme à deux mains, sans perdre le malus de Dex à la CA
<b>Communicateur</b>	-	CP	<i>Compréhension des langages, message et signature magique</i> , 1 fois/jour
<b>Concentration assurée</b>	Concentration 8	RoS	Permet de toujours prendre 10 aux tests de concentration
<b>Concentration corrompue</b>	Alignement non bon	HoH	+1 au DD des sorts corrompus lancés par le personnage
<b>Concentration corrompue supérieure</b>	Concentration corrompue, alignement non bon	HoH	+2 au DD des sorts corrompus lancés par le personnage
<b>Concentration extraordinaire</b>	Concentration 15	CA	Concentration pour maintenir un sort par une action de mouvement ou une action rapide
<b>Convocation spontanée</b>	Sag 13, connaissances (nature) 4, alignement en partie neutre	CD	Le PJ peut lancer des sorts de <i>convocation d'allié naturel</i> spontanément
<b>Coup de baguette</b>	Utilisation d'objets magiques 4	CP	Effectue une attaque de contact à l'aide d'une baguette pour infliger 1d6 points de dégâts et vise la cible à l'aide d'un sort
<b>Coup rapide</b>	BBA +2, pouvoir d'attaque sournoise	T&T	Permet de tenter une attaque normale supplémentaire avec le même bonus et la même arme, après une attaque sournoise réussie
<b>Coupe-jarret</b>	Pouvoir d'attaque sournoise (+2d6), BBA +4	CM	Permet d'échanger 2d6 d'attaque sournoise contre une réduction de vitesse
<b>Course</b>	-	GdJ	Permet de courir à 5 fois sa vitesse de base ; bonus de +4 sur les sauts avec élan
<b>Pied léger</b>	Dex 15, course	CM	Permet un virage pendant une charge ou une course
<b>Cri Kiai</b>	Cha 13, BBA+1	CM	Les ennemis sont secoués pendant 1d6 rounds
<b>Grand cri Kiai</b>	Cha 13, cri <i>Kiai</i> , BBA +9	CM	Les ennemis sont paniqués pendant 2d6 rounds
<b>Critique ennemi<sup>+</sup></b>	BBA +5, au moins un ennemi juré	MdIN	La zone de critique de l'arme utilisée est doublée face à l'ennemi juré du personnage.
<b>Danse mystificatrice</b>	Discretion 10, représentation (danse) 2	GMP	Acquiert un camouflage par le biais d'une action
<b>Disciple profane<sup>+</sup></b>	Art de la magie 4, connaissances (religion) 4, faculté de lancer des sorts profanes, alignement du dieu choisi	CD	Le PJ peut ajouter les sorts d'un domaine à la liste des sorts de sa classe
<b>Discret</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>déplacement silencieux</i> et de <i>discretion</i>

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Discretion urbaine</b>	Connaissances (folklore local) 2	RoD	Bonus de +3 sur les jets de <i>discretion</i> et de <i>déplacement silencieux</i> dans les villes
<b>Dispense de composantes matérielles</b>	-	GdJ	Permet de lancer des sorts sans composantes matérielles (valeur inférieure à 1po)
<b>Dissimulation</b>	-	T&T	Bonus de +2 aux tests de <i>discretion</i> et de <i>déplacement silencieux</i>
<b>Doigts de fée</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests d' <i>escamotage</i> et de <i>maîtrise des cordes</i>
<b>Domaine de prédilection<sup>+</sup></b>	Accès au domaine choisi	CD	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour un domaine
<b>École renforcée<sup>†</sup></b>	-	GdJ	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde des sorts de l'école choisie
<b>École supérieure<sup>†</sup></b>	École renforcée (même école)	GdJ	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde des sorts de l'école choisie
<b>Protection profane<sup>+</sup></b>	École renforcée (pour l'école concernée)	CP	Bonus de +3 aux tests de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
<b>Efficacité des sorts accrue</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
<b>Efficacité des sorts supérieure</b>	Efficacité des sorts accrue	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
<b>Emplacement de sort supplémentaire<sup>X</sup></b>	Niveau 4 de lanceur de sort	CP	Confère un emplacement de sort dont le niveau est strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès
<b>Emprise sur les morts-vivants<sup>X</sup></b>	-	GdJ	4 tentatives de renvoi ou d'intimidation supplémentaires par jour
<b>Endurance<sup>R</sup></b>	-	GdJ	Bonus de +4 sur certains tests et jets de sauvegarde.
<b>Dur à cuire</b>	Endurance	GdJ	Permet de rester conscient entre -1 et -9 pv.
<b>Obstination</b>	Endurance, volonté de fer, robustesse, BBA +2	MdN	Permet d'agir normalement entre -1 et -9 pv.
<b>Ennemi juré supplémentaire<sup>+</sup></b>	BBA +5, au moins un ennemi juré	MdN	Le personnage ajoute un ennemi juré à sa liste, il bénéficie d'un bonus de +1 contre lui.
<b>Esprit gardien</b>	Aptitude de classe d'esprit veilleur	CP	Permet de rejouer son initiative 2 fois/jour et un jet de sauvegarde 1 fois/jour
<b>Esprit hostile<sup>Ω</sup></b>	Cha 15	GMP	Inflige automatiquement des dégâts aux adversaires télépathiques
<b>Esprit impétueux<sup>Ω</sup></b>	Alignement chaotique, Cha 15	GMP	Les bonus d'intuition d'origine psionique des adversaires sont annulés
<b>Esprit réparateur</b>	Con 13	GMP	Récupère plus rapidement de l'affaiblissement temporaire de caractéristique
<b>Esprit scellé<sup>Ω</sup></b>	-	GMP	Acquiert une résistance à toutes les facultés psioniques
<b>Esquive anticipée<sup>G</sup></b>	Dex 13	RoW	Bonus d'esquive de +2 à la CA si le PJ se déplace de 12 m dans un round
<b>Esquive<sup>G, R</sup></b>	Dex 13	GdJ	Bonus d'esquive de +1 à la CA contre un seul adversaire
<b>Esquive de charge</b>	Dex 13, esquive	GMP	Bonus de +4 à la CA contre un adversaire qui charge
<b>Souplesse du serpent<sup>G</sup></b>	Esquive	GdJ	Bonus d'esquive de +4 contre certaines attaques d'opportunité
<b>Attaque éclair<sup>G</sup></b>	Souplesse du serpent, BBA+4	GdJ	Permet de déplacer avant ou après une attaque au corps à corps
<b>Attaque en rotation<sup>G</sup></b>	Dex 13, attaque éclair, esquive, expertise du combat, souplesse du serpent, BBA+4	GdJ	Permet une attaque au corps à corps contre tous les ennemis à portée
<b>Coup bas<sup>G</sup></b>	Esquive, souplesse du serpent, BBA +4	RoF	Permet de pénétrer dans l'espace d'un adversaire plus grand et de porter une attaque unique en considérant l'adversaire pris au dépourvu. Le personnage retourne dans sa case d'origine à la fin de l'action. Action complexe, provoque une attaque d'opportunité
<b>Science du coup bas<sup>G</sup></b>	Esquive, souplesse du serpent, coup bas, BBA +4	RoF	L'utilisation de coup bas ne provoque plus d'attaque d'opportunité
<b>Estimation de la nature magique</b>	Art de la magie 5, connaissances (mystères) 5, estimation 5	CA	Détermine les propriétés des objets magiques avec <i>estimation</i>
<b>Expertise du combat<sup>G</sup></b>	Int 13	GdJ	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus à la CA (max 5)
<b>Coup habile</b>	Int 13, expertise du combat, détection 10, pouvoir d'attaque sournoise	CA	Ignore l'armure et l'armure naturelle
<b>Expertise du combat renforcée<sup>G</sup></b>	Int 13, expertise du combat, BBA +6	GO	La limite du bonus d'expertise au combat devient le BBA
<b>Frappe défensive<sup>G</sup></b>	Dex 13, Int 13, esquive, expertise du combat	CM	Bonus de +4 en attaque après une défense totale réussie
<b>Frappe karmique</b>	Dex 13, esquive, expertise du combat	CM	En échange d'un malus de -4 à la CA, permet des attaques d'opportunités contre les adversaires qui attaquent
<b>Science de l'expertise du combat<sup>G</sup></b>	Int 13, expertise du combat, BBA +6	CM	Permet de réduire son bonus à l'attaque pour augmenter sa CA
<b>Science de la feinte<sup>G</sup></b>	Expertise du combat	GdJ	Permet d'effectuer une feinte par une action de mouvement
<b>Science du croc-en-jambe<sup>G</sup></b>	Expertise du combat	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de croc-en-jambe ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Projection défensive</b>	Dex 13, attaque réflexes, esquive, science du combat à mains nues, science du croc en jambe	CM	Permet un croc-en-jambe quand un adversaire rate son attaque
<b>Science du désarmement<sup>G</sup></b>	Expertise du combat	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de désarmement ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Extension de renvoi</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CD	Le PJ peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants (+50%)
<b>Familier supérieur</b>	Faculté d'appeler un nouveau familier, alignement compatible, niveau de lanceur de sort et BBA variables	CM	Permet d'obtenir un familier capable de se battre
<b>Fin limier</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>fouille</i> et de <i>renseignements</i>
<b>Flair du combattant<sup>G</sup></b>	Psychologie 4, BBA +5	CA	+1 pour attaquer un adversaire déjà attaqué au round précédent ; avantages pour évaluer un adversaire
<b>Fonts de la vie</b>	Créature vivante	HoH	Gain d'une sauvegarde supplémentaire contre les drains d'énergie
<b>Forte personnalité</b>	Cha 13	CA	Ajoute son modificateur de Cha (et non de Sag) aux jets de volonté
<b>Fourberie</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>contrefaçon</i> et de <i>déguisement</i>
<b>Frappe débilite</b>	BBA +6, pouvoir d'attaque sournoise	CA	Limite la cible à une seule action pour 1 round
<b>Frappe hémorragique</b>	Pouvoir d'attaque sournoise, BBA +4	CM	Permet d'échanger 1d6 d'attaque sournoise contre 1 point de dégât par round
<b>Frappe profane</b>	Faculté de lancer des sorts profanes de 3 <sup>ème</sup> niveau, BBA+4	CM	Permet de sacrifier un sort contre +1 en attaque et +1d4 aux dégâts par niveau du sort
<b>Frappe surnaturelle<sup>+</sup></b>	BBA +7, un ennemi juré immunisé contre les coups critiques	MdN	Si le personnage inflige un coup critique à l'ennemi juré normalement immunisé, il ajoute +1d6 points de dégâts par dé de dégât de l'arme. De plus, les bonus aux dégâts liés à l'ennemi juré s'applique normalement face à ce type de créatures.
<b>Fraternité animale</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>dressage</i> et de <i>équitation</i>
<b>Frondeur émérite<sup>G</sup></b>	BBA +1	OT	Bonus de +2 à l'attaque avec une arme à distance contre un adversaire pris au dépourvu
<b>Funambule</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>équilibre</i> et de <i>évasion</i>

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Grande poigne</b>	BBA+1	CM	Permet de manier une arme trop grande avec un malus de -2
<b>Grande vitalité</b>	Aptitude de classe ou pouvoir inné de réduction des dégâts	CM	Augmente la RD de +1
<b>Guérison rapide</b>	Bonus de base de vigueur de +5	CM	Accélère la guérison naturelle des points de vie et des caractéristiques affaiblies
<b>Guerrier des montagnes</b> <sup>G</sup>	Survie 5, BBA +3	RoS	+1 aux dégâts en corps à corps et aux jets d'attaque quand plus haut ; annule les bonus des l'adversaire ; bonus de +2 aux jets d'équilibre sur les pentes
<b>Immunité aux maladies</b>	Con 13	HoH	Immunité à une maladie, bonus de +2 aux sauvegardes contre les autres maladies
<b>Incantation animale</b>	Sag 13, aptitude de forme animale	GdJ	Permet de lancer des sorts sous forme animale
<b>Incantation mobile</b>	Concentration 8	CA	Peut lancer un sort et se déplacer en même temps
<b>Indépendant</b>	-	GMP	Bonus de +2 sur les tests d' <i>autohypnose</i> et de <i>connaissances (psioniques)</i>
<b>Influx de démolition</b>	Pouvoir d'attaque sournoise, niveau 5 de lanceur de sorts	CA	Sacrifie un sort pour des bonus aux attaques et aux dégâts contre les créatures artificielles ou les morts-vivants
<b>Inquisiteur dévot</b>	Pouvoir d'attaque sournoise, pouvoir de châtement du Mal	CA	Cumule châtement du Mal et attaque sournoise pour hébéter l'adversaire
<b>Inspection instantanée</b>	Détection 5, perception auditive 5	CA	Tests volontaires de <i>détection</i> et de <i>perception auditive</i> par une action libre, +2 aux tests d'initiative
<b>Insulte</b> <sup>F</sup>	Cha 13, BBA +1	RoS	Force l'ennemi à n'attaquer au corps à corps que le PJ
<b>Interprétation des rêves</b>	-	HoH	Permet d'interpréter le symbolisme des rêves
<b>Oniromancie</b>	Interprétation des rêves, lanceur de sorts	HoH	Permet d'éviter les erreurs dans les royaumes du rêves ; gain d'école renforcée (enchantement et illusion) dans les rêves ; les sorts lancés dans les rêves infligent des dégâts non létaux
<b>Science de l'Oniromancie</b>	Oniromancie, interprétation des rêves, lanceur de sorts	HoH	Accès à des sorts spécifiques
<b>Invocation supplémentaire</b>	Faculté d'user d'invocations mineures	CP	Permet d'apprendre une invocation supplémentaire
<b>Lancer brutal</b> <sup>G</sup>	-	CA	Utilise la For au lieu de la Dex pour les jets d'attaques des armes de jet
<b>Lancer en puissance</b> <sup>G</sup>	For 13, attaque en puissance, lancer brutal	CA	Attaque en puissance avec une arme de jet
<b>Lancer de rochers</b>	For 19, taille G ou supérieure	RoS	Permet de lancer des rochers comme un géant
<b>Science du lancer de rochers</b>	For 23, lancer de rochers, taille G ou supérieure	RoS	Permet de lancer des rochers avec plus de précision et plus loin
<b>Lancer d'alliés</b>	Lancer de rochers	RoS	Permet de lancer un allié dans un autre espace
<b>Lancer d'ennemis</b>	Lancer de rochers	RoS	Permet de lancer un ennemi agrippé
<b>Lanceur de sorts de guerre</b>	Faculté d'ignorer le risque d'échec des sorts dus aux armures	CP	Permet de porter une armure d'une catégorie plus lourde tout en évitant le risque d'échec des sorts profanes
<b>Lanceur de sorts polyvalent</b>	Art de la magie 4	CP/CD	Augmente le niveau de lanceur de sorts de +4 (mais limité au niveau global)
<b>Lien naturel</b>	Compagnon animal	CA	+3 au niveau de druide effectif pour déterminer les pouvoirs du compagnon animal
<b>Longue rage</b> <sup>X</sup>	Pouvoir de rage ou de frénésie	CM	La rage dure 5 rounds de plus
<b>Magie accablante</b>	-	HoH	Les sorts infligent +2d6 points de dégâts à un type donné de créatures
<b>Magie affiliée supérieure</b>	Mage de bataille de niveau 4	CP	Bonus de +1 en magie affiliée, +1 tous les quatre niveaux de mage de bataille
<b>Magie antipsionique</b> <sup>Ω</sup>	Art de la magie 5	GMP	Sorts plus puissants contre les créatures psioniques
<b>Magie de guerre</b>	-	GdJ	Bonus de +4 sur les tests de concentration lors d'une incantation sur la défensive
<b>Magie de bataille</b>	Dex 13, concentration 5, magie de guerre	RoW	Bonus de +2 d'esquive à la CA lors de lancer de sort
<b>Magie protégée</b>	Concentration 5, magie de guerre, maniement des boucliers	RoS	Permet de ne pas autoriser d'attaque d'opportunité quand le PJ lance un sort avec un bouclier prêt
<b>Magie de la Terre</b>	Capacité de lancer des sorts du 1 <sup>er</sup> niveau, concentration 5, connaissances (nature) 5, art de la magie 5	RoW	Tire de la nature une énergie positive qui soigne de 2pv par niveau de sort
<b>Main magique</b>	-	CP	<i>Disque flottant de Tenser, manipulation à distance et ouverture/fermeture</i> , 1 fois/jour
<b>Maître du savoir</b>	-	HoH	Bonus de +1 aux tests de connaissances
<b>Maîtrise de la magie profane</b>	Faculté de lancer des sorts profanes ou d'utiliser des pouvoirs magiques	CP	Permet de faire 10 aux tests de niveau de lanceur de sorts
<b>Maîtrise des sorts</b> <sup>+</sup>	Magicien de niveau 1	GdJ	Permet de préparer les sorts choisis sans grimoire
<b>Maniement d'une arme de guerre</b> <sup>+</sup>	-	GdJ	Annule le malus à l'attaque pour le type d'armes de guerre choisi
<b>Maniement d'une arme exotique</b> <sup>G,+</sup>	BBA+1	GdJ	Annule le malus à l'attaque pour l'arme exotique choisie
<b>Maniement des armes courantes</b>	-	GdJ	Annule le malus à l'attaque pour toutes les armes courantes
<b>Maniement des boucliers</b>	-	GdJ	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
<b>Combat en phalange</b> <sup>G</sup>	Formation au maniement de l'écu, BBA+1	CM	Bonus à la CA et aux réflexes derrière un mur de bouclier
<b>Maniement de bouclier exotique</b> <sup>G</sup>	Maniement des boucliers, BBA +1	RoS	Permet d'utiliser le bouclier exotique sans malus
<b>Maniement du pavois</b>	Maniement des boucliers	GdJ	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
<b>Science de la défense à la targe</b> <sup>G</sup>	Maniement des boucliers	CM	Permet de conserver le bonus de la targe lorsqu'on attaque avec la même main
<b>Science du coup de bouclier</b> <sup>G</sup>	Maniement des boucliers	GdJ	Un bouclier utilisé pour l'attaque conserve son bonus à la CA
<b>Charge au bouclier</b> <sup>G</sup>	Science du coup de bouclier, BBA+3	CM	Permet un croc en jambe à la fin d'une charge
<b>Coup brutal au bouclier</b> <sup>G</sup>	Charge au bouclier, science du coup de bouclier, BBA+6	CM	Permet un coup de bouclier qui peut hébéter
<b>Manieur de baguette intrépide</b>	Utilisation d'objets magiques 1, création de baguettes magiques	CP	Augmente le niveau de lanceur de sorts d'une baguette en dépensant une charge supplémentaire
<b>Mémoire parfaite</b>	Int 14	T&T	Permet de mémoriser parfaitement mod Int x 3 pages de texte ou de dessins en un clin d'œil
<b>Métabolisme accéléré</b>	Con 13	GMP	Récupère plus rapidement ses points de vie
<b>Méticuleux</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests d' <i>évaluation</i> et de <i>décryptage</i>
<b>Montagnard assuré</b>	Goliath ou escalade 8, saut 8	RoS	Permet de toujours prendre 10 aux tests d'escalade et de saut
<b>Nage accélérée</b>	Disposer d'une vitesse de nage, bonus de vigueur de +2	RoF	La vitesse de nage augmente de 6 mètres

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
Nature antipsionique <sup>Ω</sup>	Con 15	GMP	Ruine la focalisation psionique et les points psi de ses adversaires
Nécropolitain	-	CP	Fatigue, frayer et son imaginaire, 1 fois/jour
Négociation	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>diplomatie</i> et de <i>psychologie</i>
Obtention de familier	Connaissances (mystères) 4, niveau 3 de lanceur de sorts profanes	CP	Confère un familier sur le même principe qu'un ensorceleur ou un magicien
Ouïe féline	Perception auditive 5, combat en aveugle	CA	Localise précisément une cible à l'ouïe quand il ne la voit pas
Ouvert d'esprit	-	CA	+5 points de compétence
Ouvert d'esprit	-	GMP	+5 points de compétence
Pancrace <sup>G</sup>	BBA +3	CM	Permet une contre-attaque pour éviter les saisies
Perception des esprits	Sag 12, expérience de mort imminente	HoH	Permet de voir et de parler avec les morts récents
Perspicace	-	CP	Détection de la magie, détection des passages secrets et lecture de la magie, 1 fois/jour
Persuasion	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>bluff</i> et d' <i>intimidation</i>
Piqué <sup>R</sup>	-	RoW	Bonus aux dégâts quand le PJ effectue une attaque en piqué s'il est en vol
Pistage	-	GdJ	Permet d'utiliser <i>survie</i> pour pister
Traqueur dévot	Pistage, pouvoir de châtement du Mal, pouvoir d'empathie sauvage	CA	Le destrier de paladin devient un compagnon animal, les niveaux de paladins et de ranger se cumulent pour le châtement du mal et l'empathie sauvage.
Plongeon salvateur	Bonus de base de réflexes de +4	CA	Peut rejouer un jet de réflexes manqué, mais finit à terre
Port d'armure exotique <sup>G,+</sup>	Port des armures de la catégorie correspondante	RoS	Permet de porter l'armure exotique sans malus
Port des armures légères	-	GdJ	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères	GdJ	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires	GdJ	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Optimisation d'armure lourde <sup>G</sup>	Port des armures lourdes, BBA +4	RoS	Réduit le malus d'armure de 1 et augmente le bonus à la CA de +1
Optimisation d'arm. lrd sup <sup>G</sup>	Port des armures lourdes, optimisation d'armure lourde, BBA +8	RoS	Réduit le malus d'armure de 2 et augmente le bonus à la CA de +1
Pouvoir magique amélioré <sup>+</sup>	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus	CP	Permet d'utiliser un pouvoir magique à un niveau supérieur jusqu'à 3 fois/jour
Précision inéluctable	Dex 15, BBA +5	GMP	Retire les 1 obtenus sur les dés de dégâts d'attaque sournoise
Prestige	Niveau de personnage 6	GdJ	Attire des compagnons d'armes et des suivants
Prospection tactile	-	CA	Ajoute son modificateur de Dex (et non d'Int), aux tests de <i>désamorçage/sabotage</i> et de <i>fouille</i>
Provocateur <sup>G</sup>	Cha 13, BBA +1	CA	La cible ne peut attaquer que le PJ
Quintessence des pouvoirs magiques <sup>+</sup>	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus	CP	Les variables numériques du pouvoir magique prennent leurs valeurs maximales, 3 fois/jour
Rage destructrice	Pouvoir de rage ou de frénésie	CM	Bonus de +8 sur les tests de force pour briser un objet
Rage instantanée	Pouvoir de rage ou de frénésie	CM	Permet de rentrer en rage en dehors de son tour
Rage partagée	Compagnon animal, pouvoir de rage ou de frénésie, dressage 4	RoW	Le compagnon animal partage la rage du PJ
Rages supplémentaires <sup>X</sup>	Pouvoir de rage ou de frénésie	CM	Deux rages de plus par jour
Rage téméraire	Con 13, pouvoir de rage	RoS	-2 à la CA, +2 en For et Con lors des rages
Réception de charge <sup>G</sup>	-	Spé	Une réception de charge réussit avec une lance inflige des dégâts doublés et met un terme à la charge
Rechargement rapide <sup>G,+</sup>	Maniement de l'arbalète choisie	GdJ	Recharger l'arbalète choisie est plus rapide
Réflexes aériens <sup>R</sup>	-	RoW	Bonus aux jets de réflexes basé sur la manoeuvrabilité aérienne
Réflexes surhumains	-	GdJ	Bonus de +2 sur les jets de réflexes
Attaque au sol <sup>G</sup>	Dex 15, réflexes surhumains, BBA+2	CM	Permet d'attaquer au sol sans malus et de se relever
Relations internes <sup>+</sup>	-	RoD	+4 sur les jets de compétence d'interaction avec une organisation donnée
Renvoi rapide	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CD	Le PJ peut renvoyer ou intimider les morts-vivants par une action libre
Répulsion des animaux	Faculté de lancer <i>détection de la faune et de la flore</i>	MdIN	Permet de renvoyer (mais pas de détruire) les animaux de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants, jusqu'à 3+ mod Cha fois par jour.
Commandement des animaux	Répulsion des animaux, faculté de communiquer avec les animaux	MdIN	Permet d'intimider ou de contrôler les animaux de la même façon qu'un prêtre mauvais contrôle ou intimide les morts-vivants, jusqu'à 3+ mod Cha fois par jour.
Répulsion des plantes	Faculté de lancer <i>détection de la faune et de la flore</i>	MdIN	Permet de renvoyer (mais pas de détruire) les plantes de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants, jusqu'à 3+ mod Cha fois par jour.
Commandement des plantes	Répulsion des plantes, faculté de communiquer avec les plantes	MdIN	Permet d'intimider ou de contrôler les plantes de la même façon qu'un prêtre mauvais contrôle ou intimide les morts-vivants, jusqu'à 3+ mod Cha fois par jour.
Résistance à une énergie destructrice <sup>+,X</sup>	BBA +8	MdIN	Le personnage bénéficie d'une résistance (5) face à un type d'énergie destructrice
Résistance aux poisons	-	MdIN	Bonus de +4 aux tests de vigueur contre le poison.
Résistance aux maladies	-	MdIN	Bonus de +4 aux tests de vigueur contre les maladies.
Résistance mentale <sup>Ω</sup>	BBA +2	GMP	Acquiert une résistance mentale contre certaines facultés infligeant des dégâts
Robustesse <sup>X, R</sup>	-	GdJ	+3 points de vie
Rage involontaire	Con 20, robustesse	GPM	Si le personnage survit à une attaque infligeant au moins 50 points de dégâts, il bénéficie d'un bonus de +4 en For et Con et d'un malus de -2 à la CA. A la fin du combat, il est fatigué.
Réduction <sup>X</sup>	Con 20, robustesse	GPM	Le personnage gagne une réduction des dégâts de 2/-
Robustesse des dragons <sup>X</sup>	Bonus de base de vigueur +11	MdIN	Le personnage gagne 12 points de vie.
Robustesse des géants <sup>X</sup>	Bonus de base de vigueur +8	MdIN	Le personnage gagne 9 points de vie.
Robustesse des nains <sup>X</sup>	Bonus de base de vigueur +5	MdIN	Le personnage gagne 6 points de vie.
Savoir rare	Pouvoir de savoir et de savoir bardique	CA	Bonus de +4 aux tests de savoir ou de savoir bardique

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Savoir-faire mécanique</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>crochetage</i> et de <i>désamorçage/sabotage</i>
<b>Science de l'ennemi juré</b>	Pouvoir d'ennemi juré BBA +5	CM	Bonus de +3 aux dégâts contre ses ennemis jurés
<b>Science de l'initiative</b> <sup>G</sup>	-	GdJ	Bonus de +4 sur les tests d'initiative
<b>Coup final</b>	Science de l'initiative, BBA +2	CA	Un coup de grâce est une action simple
<b>Sens du danger</b>	Science de l'initiative	CA	Peut rejouer l'initiative une fois par jour
<b>Science de la diversion</b> <sup>G</sup>	Bluff 4	CA	<i>Bluff</i> pour créer une diversion pour se cacher par une action de mouvement
<b>Science de la filature</b>	-	MdIN	Bonus de +2 aux tests de <i>détection</i> et de <i>discretion</i> .
<b>Science de la nage</b>	Natation 6	CA	Vitesse de nage doublée
<b>Science de la robustesse</b>	Bonus de base de vigueur de +2	CM	Donne +1 pv par DV
<b>Science des armes familières</b> <sup>G</sup>	BBA+1	CM	Les armes raciales exotiques deviennent martiales
<b>Science du châtiment</b>	Cha 13, pouvoir de châtiment	CD	Les attaques de châtiment obtiennent un alignement et pour ignore la RD et infligent +1d6 points de dégâts
<b>Science du combat à mains nues</b> <sup>G</sup>	-	GdJ	Permet d'être considéré armé même à mains nues
<b>Coup de pied circulaire</b>	For 15, attaque en puissance, science du combat à mains nues	CM	Permet une attaque supplémentaire lors d'un coup critique à mains nues
<b>Coup de pied en vol</b>	For 13, saut 4, attaque en puissance, science du combat à mains nues	CM	Bonus de +1d12 aux dégâts lors d'une charge
<b>Coup étourdissant</b> <sup>G</sup>	Dex 13, Sag 13, science du combat à mains nues, BBA +8	GdJ	Permet d'étourdir lors d'attaques à mains nues
<b>Chasseur ascétique</b>	Coup étourdissant, pouvoir d'ennemi juré	CA	Les niveaux de moines et de rangers se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues ; le bonus d'ennemis jurés augmente le DD des coups étourdissants
<b>Chevalier ascétique</b>	Coup étourdissant, pouvoir de châtiment du Mal	CA	Les niveaux de paladin et de moine se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues et de châtiment du Mal
<b>Contact affaiblissant</b> <sup>G</sup>	Sag 17, coup étourdissant, science du combat à mains nues, BBA+2	CM	Permet des coups qui réduisent la force de -6 pendant une minute
<b>Contact douloureux</b>	Sag 15, coup étourdissant, BBA +2	CM	Un adversaire étourdit est ensuite nauséux
<b>Coups étourdissants rapides</b> <sup>G, X</sup>	Attaques réflexes, coup étourdissant, BBA +6	CM	Permet un coup étourdissant de plus par round
<b>Coups étourdissants supplémentaires</b> <sup>X</sup>	Coup étourdissant, BBA+2	CM	Trois coups étourdissants de plus par jour
<b>Frappe axiomatique</b>	Coup étourdissant, pouvoir de frappe ki (loyal)	CM	Attaque infligeant +2d6 points de dégâts aux créatures chaotiques
<b>Mage ascétique</b>	Coup étourdissant,, faculté de lancer spontanément des sorts profanes du 2 <sup>ème</sup> niveau	CA	Les niveaux de moine et d'ensorcelleur se cumulent pour déterminer le bonus à la CA (lié au charisme) ; sacrifie des sorts pour un bonus d'attaque à mains nues
<b>Poings de fer</b>	Coup étourdissant, science du combat à mains nues, BBA +2	CM	Permet des coups infligeant +1d6 points de dégâts supplémentaires
<b>Roublard ascétique</b>	Coup étourdissant, pouvoir d'attaque sournoise	CA	Les niveaux de moine et de roublard se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues ; les attaques sournoises à mains nues ont un DD d'étourdissement accru
<b>Coup engourdissant</b> <sup>G</sup>	Sag 17, coup étourdissant, science du combat à mains nues, BBA+10	CM	Permet de paralyser avec une attaque à mains nues
<b>Lutteur habile</b>	Taille P ou M, science du combat à mains nues	CM	Bonus en lutte pour échapper à une prise ou une immobilisation
<b>Parade de projectiles</b> <sup>G</sup>	Dex 13, science du combat à mains nues	GdJ	Permet de parer une attaque à distance par round
<b>Interception de projectiles</b> <sup>G</sup>	Dex 15, parade de projectiles, science du combat à mains nues	GdJ	Permet d'attraper les projectiles parés
<b>Science de la lutte</b> <sup>G</sup>	Dex 13, science du combat à mains nues	GdJ	Bonus de +4 sur les tentatives de lutte ; pas d'attaque d'opportunité
<b>Étreinte de la terre</b>	For 15, science de la lutte (ou étreinte), science du combat à mains nues	CM	Dégâts supplémentaires lors d'une immobilisation
<b>Serre de l'aigle</b>	Sag 13, science de la destruction, science du combat à mains nues	CM	Ajoute le bonus de Sag aux dégâts infligés aux objets
<b>Science du contresort</b>	-	GdJ	Transforme tout sort de la même école en contresort
<b>Science du critique</b> <sup>G, +</sup>	Maniement de l'arme choisie, BBA +8	GdJ	Double la zone de critique possible de l'arme
<b>Science du renvoi</b>	Aptitude de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	GdJ	Bonus de +1 au niveau pour le renvoi ou l'intimidation
<b>Science du vol</b>	Faculté de voler	CA	Manoeuvrabilité en vol augmentée d'un cran
<b>Secret magique supplémentaire</b> <sup>X</sup>	Aptitude de classe de secret magique, faculté de lancer des sorts de 2 <sup>ème</sup> niveau	CP	Un sort est à jamais modifié par extension de durée, extension de portée, incantation statique ou incantation silencieuse
<b>Sens de la terre</b>	Con 13, Sag 13	RoS	Permet de sentir les créatures dans 6 m qui sont en contact avec le sol
<b>Adepté de la terre</b>	Sens de la pierre	RoS	+1 aux dégâts si le PJ et sa cible touchent le sol
<b>Maître de la terre</b>	Sens de la pierre, adepte de la terre	RoS	+1 aux jets d'attaque si le PJ et sa cible touchent le sol
<b>Sort de terre</b>	Sens de la pierre, augmentation d'intensité	RoS	Les sorts intensifiés et le lanceur de sorts sont considérés comme de plus haut niveau
<b>Rage de pierre</b>	Sens de la pierre, pouvoir de rage	RoS	Bonus de +1 d'armure naturelle à la CA quand en rage
<b>Sixième sens</b>	Sag 13, BBA +1	CM	Protège de la prise en tenaille
<b>Sniper</b>	Dex 13, discrétion 5	RoW	+2 aux jets d'attaque à distance sur les cibles sans défense ; +4 sur les jets de discrétion après un tir
<b>Soins spontanés</b>	Sag 13, connaissances (religion) 4, alignement autre que mauvais	CD	Le PJ peut lancer des sorts de <i>soins</i> spontanément
<b>Sort inné</b> <sup>+</sup>	Incantation rapide, incantation silencieuse, incantation statique	CP	Permet de jeter un sort comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, 1 fois/round
<b>Spectre de la nuit</b>	-	CP	<i>Lumières dansantes</i> , <i>prestidigitation</i> et <i>serveur invisible</i> , 1 fois/jour
<b>Supériorité aérienne</b> <sup>R</sup>	-	RoW	Bonus d'esquive de +1 à la CA contre des adversaires moins manoeuvrables
<b>Talent</b> <sup>+</sup>	-	GdJ	Bonus de +3 sur les tests de la compétence choisie
<b>Tir à bout portant</b> <sup>G</sup>	-	GdJ	Bonus de +1 sur les jets d'attaque à distance et de dégâts à moins de 9m
<b>Tir de loin</b> <sup>G</sup>	Tir à bout portant	GdJ	Augmente le facteur de portée de 50% ou de 100%
<b>Attaque sournoise à distance améliorée</b>	Tir à bout portant, tir de loin, pouvoir d'attaque sournoise	T&T	La portée des attaques sournoises à distance avec une arme de jet est de 18m, elle est de 15m avec une arme à projectiles.
<b>Tir de précision</b> <sup>G</sup>	Tir à bout portant	GdJ	Annule le malus de -4 lors d'un tir dans un corps à corps
<b>Désarmement à distance</b> <sup>G, +, X</sup>	Dex 15, formation au maniement de l'arme choisie, tir à bout portant, tir de précision, BBA +5	CM	Permet de désarmer à l'aide d'une arme à distance

## Liste des dons

Dons généraux	Conditions	src.	Avantage
<b>Destruction à distance</b> <sup>G</sup>	For 13, tir à bout portant, tir de précision, BBA +5	CM	Permet d'attaquer les objets à l'aide d'une arme à distance plus efficacement
<b>Immobilisation à distance</b> <sup>G</sup>	Dex 15, tir à bout portant, tir de précision, BBA +5	CM	Permet d'immobiliser à l'aide d'une arme à distance
<b>Ceil du faucon</b> <sup>G</sup>	Tir à bout portant, tir de précision, BBA +3	CM	Réduit de moitié le bonus d'abri à la CA
<b>Science du tir de précision</b> <sup>G</sup>	Dex 19, tir à bout portant, tir de précision, BBA+11	GdJ	Les attaques à distance ignorent tout abri ou camouflage s'il n'est pas total
<b>Tir défensif</b> <sup>G</sup>	Tir à bout portant	RoW	Bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunités
<b>Tir en mouvement</b> <sup>G</sup>	Dex 13, esquive, souplesse du serpent, tir à bout portant, BBA +4	GdJ	Permet de se déplacer avant et après une attaque à distance
<b>Tir plongeant</b> <sup>R</sup>	Dex 13, Tir à bout portant	RoW	+1d6 points de dégâts sur les tirs contre des adversaires à 9 m en dessous de PJ
<b>Tir rapide</b> <sup>G</sup>	Dex 13, tir à bout portant	GdJ	Une attaque à distance supplémentaire par round
<b>Feu nourri</b> <sup>G</sup>	Dex 17, tir à bout portant, tir rapide, BBA+6	GdJ	Permet de tirer deux flèches ou plus simultanément
<b>Maîtrise du feu nourri</b> <sup>G</sup>	Dex 17, feu nourri, tir à bout portant, tir rapide, BBA +6	GMP	Peut tirer plusieurs flèches simultanément, y compris sur différentes cibles
<b>Science du tir rapide</b> <sup>G</sup>	Feu nourri, tir à bout portant, tir rapide	CM	Permet un tir supplémentaire sans malus
<b>Tir instinctif</b>	Sag 13, BBA +1	CM	Permet d'utiliser la Sag au lieu de la Dex sur les tirs
<b>Touche-à-tout</b>	Int 13	CA	Peut utiliser toutes les compétences, même celles qui requièrent une formation
<b>Traque citadine</b>	-	RoD	Permet d'utiliser <i>renseignements</i> pour retrouver une personne
<b>Tueur de mages</b> <sup>G</sup>	Art de la magie 2, BBA +3	CP	Bonus de +1 aux jets de volonté ; les lanceurs de sorts situés dans l'espace contrôlé n'ont pas le droit de jeter des sorts sur la défensive
<b>Résistance à la protection magique</b> <sup>G</sup>	Con 13, Tueur de mages	CP	Ignore les bonus magiques à la CA
<b>Résistance au camouflage magique</b> <sup>G</sup>	Con 13, combat aveugle, Tueur de mages	CP	Ignore le camouflage magique des créatures attaquées
<b>Vélocité</b>	-	CM	Bonus de +1,50 m la VD en armure légère ou sans armure
<b>Vieux singe</b>	Sag 13	RoF	Bonus de +2 sur les tests de <i>psychologie</i> et de <i>renseignements</i>
<b>Vigilance</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests de <i>détection</i> et de <i>perception auditive</i>
<b>Vigueur surhumaine</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les jets de vigueur
<b>Visée magique extraordinaire</b>	Art de la magie 15	CA	Peut exclure une créature des zones d'effet des sorts
<b>Vivacité d'esprit</b>	-	CA	Ajoute son modificateur d'Int (et non de Dex) aux jets de réflexes
<b>Vol amélioré</b> <sup>R</sup>	Vitesse de déplacement en vol naturel	RoW	La manoeuvrabilité du PJ augmente d'un niveau
<b>Vol naturel</b> <sup>R</sup>	Dex 13	RoW	Bonus de +4 aux sauvegarde et sur les jets de manœuvre quand le PJ est en l'air
<b>Volonté de fer</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les jets de volonté
<b>Volonté souveraine</b> <sup>Ω</sup>	Volonté de Fer	GMP	Effectue un jet de vigueur contre les facultés psioniques, au lieu d'un jet de réflexes ou de vigueur
<b>Volonté surnaturelle</b>	Cha 12, volonté de fer	HoH	Permet d'ajouter le modificateur de Cha aux jets de volonté contre la peur
<b>Voltigeur</b>	-	GdJ	Bonus de +2 sur les tests d' <i>acrobatie</i> et de <i>saut</i>
<b>Vraie foi</b>	Doit vénérer une divinité, alignement proche de celui la divinité	CD	Bonus de +3 sur un jet de sauvegarde par jour
<b>Vue perçante</b>	-	T&T	Bonus de +2 aux tests de <i>détection</i> et de <i>fouille</i>

## Dons Divins

Dons divins	Conditions	src.	Avantage
<b>Armes glorieuses</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CD	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ confère un alignement aux armes de ses alliés
<b>Bouclier de sorts divin</b>	pouvoir d'intimidation des créatures de Terre, bonus raciaux contre les sorts	RoS	+2 aux jets de sauvegarde contre les sorts pour les alliés
<b>Bouclier divin</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, formation au maniement des boucliers	CM	Ajoute le bonus de Cha à la protection offerte par un bouclier
<b>Châtiment des élémentaires</b>	Pouvoir de renvoi d'un type d'élémentaires	CD	Le PJ peut châtier un élémentaire en dépensant une tentative de renvoi
<b>Disciple du soleil</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, alignement bon	CD	En dépensant deux tentatives de renvoi, le PJ détruit les morts-vivants plutôt que de les repousser
<b>Guérison des élémentaires</b>	Pouvoir d'intimidation d'un type d'élémentaires	CD	Le PJ peut soigner les élémentaires en dépensant une tentative de renvoi
<b>Guérison sainte</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, premiers secours 8	CD	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut conférer une guérison accélérée (3)
<b>Métamagie divine</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CD	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ peut lancer des sorts métamagiques
<b>Percer les ténèbres</b>	Pouvoir de renvoi des morts-vivants, vision dans le noir	RoS	Permet de doubler la portée de la vision dans le noir
<b>Protection de la terre</b>	Sens de la terre, pouvoir d'intimidation des créatures de Terre	RoS	Bonus d'armure naturelle de +2 à la CA
<b>Puissance divine</b>	For 13, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, attaque en puissance	CM	Ajoute le bonus de Cha aux dégâts d'une arme
<b>Puissance magique divine</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, faculté de lancer des sorts divins du 1 <sup>er</sup> niveau	CD	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ augmente son niveau de lanceur de sorts
<b>Purge divine</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CM	Bonus de sainteté de 2 sur les jets de vigueur
<b>Racines de la montagne</b>	pouvoir d'intimidation des créatures de Terre, trait racial de stabilité	RoS	Le PJ devient inamovible
<b>Réduction des dommages divins</b>	Sens de la terre, protection de la terre	RoS	RD 2/adamantium
<b>Renforcement malfaisant</b>	Pouvoir d'intimidation des morts-vivants	CD	Les sorts de <i>blesse</i> voisins sont maximisés pour un round
<b>Renforcement saint</b>	Pouvoir de renvoi des morts-vivants	CD	Les sorts de <i>soins</i> voisins sont maximisés pour un round
<b>Résistance divine</b>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, purge divine	CM	Résistance de 5 à l'électricité, au feu et au froid
<b>Spontanéité de domaine</b> <sup>+</sup>	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, accès au domaine choisi	CD	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut lancer spontanément un sort de domaine.

## Liste des dons

Dons divins	Conditions	src.	Avantage
Vengeance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CM	Bonus aux dégâts de +2d6 contre les morts-vivants
Vigueur divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	CM	Augmente la VD de +3m et donne +2pv temporaires par niveau

## Dons de Musique de Barde

Dons de musique de barde	Conditions	src.	Avantage
Cantilène de vigueur	Pouvoir de musique de barde, concentration 9, représentation (une forme) 9	CA	La musique de barde garde les alliés conscients quand leurs pv sont négatifs [une utilisation]
Chant de métamagie	Deux dons de métamagie au choix, pouvoir de musique de barde	RoS	Permet de dépenser des utilisations de musique de barde pour utiliser des pouvoirs de métamagie
Chant enchanteur	Représentation (une forme) 5, école renforcée (enchantement), pouvoir de musique de barde	RoS	Permet de dépenser une utilisation de musique de barde pour augmenter le niveau de lanceur de sorts et le DD de +1 pour un sort d'enchantement
Chant inspirateur de magie	Représentation (une forme) 8, pouvoir de musique de barde	RoS	Nouveau chant augmentant le niveau de lanceur de sorts des alliés de +1
Chant trompeur	Représentation (une forme) 5, école renforcée (illusion), pouvoir de musique de barde	RoS	Permet de dépenser une utilisation de musique de barde pour augmenter le niveau de lanceur de sorts et le DD de +1 pour un sort d'illusion
Mélodie hantante	Représentation (une forme) 9, pouvoir de musique de barde	HoH	La musique de barde inspire la peur
Mélopie de la carapace	Pouvoir de musique de barde, concentration 12, représentation (une forme) 12	CA	La musique de barde confère une RD de 5/- [une utilisation]
Musica addititius	Pouvoir de musique de barde	CA	Quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de la musique de barde
Musique persistante	Pouvoir de musique de barde	CA	Prolonge la durée des effets de musique de barde
Musique subliminale	Représentation (une forme) 10, pouvoir de musique de barde	CA	Produit des effets de musique de barde très discrètement
Oreille verte	Représentation (une forme) 10, pouvoir de musique de barde	CA	La musique de barde affecte les créatures de type plante
Sort déguisé	Représentation (une forme) 9, pouvoir de musique de barde	CA	Intègre discrètement l'incantation de sorts à ses <i>représentations</i>
Sort lyrique	Pouvoir de musique de barde, représentation (une forme) 9, faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2 <sup>ème</sup> niveau	CA	La musique de barde permet de lancer des sorts [n+1 utilisations]

## Dons de Forme Animale

Dons de forme animale	Conditions	src.	Avantage
Ailes de l'aigle	Pouvoir de forme animale	CD	Il pousse des ailes au PJ pendant 1 heure
Bond du lion	Pouvoir de forme animale	CD	Permet une attaque à outrance à la fin d'une charge
Communication sous forme animale	Pouvoir de forme animale, Int 13	MdIN	Permet de bénéficier des effets du sort « <i>communication avec les animaux</i> » sous forme animale, mais restreint aux animaux de la famille de la forme actuelle.
Course du guépard	Pouvoir de forme animale	CD	La vitesse du PJ passe à 15m pendant une heure
Férocité du sanglier	Pouvoir de forme animale	CD	Le PJ peut continuer à se battre à 0 pv ou moins
Forme animale accélérée	Pouvoir de forme animale, Dex 13	CD	La transformation en forme animale prend une action de mouvement
Forme animale proportionnelle	Pouvoir de forme animale, taille autre que P ou M	MdIN	Permet de prendre l'apparence d'un animal de même catégorie de taille que celle du personnage.
Forme de pierre	Pouvoir de forme animale, Con 13	RoS	Permet de changer de forme pour une forme de pierre
Forme puissante	Pouvoir de forme animale, trait racial de carrure puissante	RoS	Permet de garder le trait de carrure puissante en changeant de forme
Formes animales supplémentaires <sup>X</sup>	Pouvoir de forme animale	CD	Deux utilisations supplémentaires de forme animale par jour
Griffes du grizzly	Pouvoir de forme animale	CD	Le PJ obtient des griffes pendant 1 heure
Impassibilité du chêne	Pouvoir de forme animale (plantes)	CD	Les PJ obtient les immunités des plantes
Lutte sauvage	Pouvoir de forme animale, pouvoir d'attaque sournoise	CA	Inflige des dégâts d'attaque sournoise quand il lutte sous forme animale
Mobilité du babouin	Pouvoir de forme animale	CA	Une utilisation quotidienne de forme animale confère une vitesse d'escalade
Nage du poisson	Pouvoir de forme animale	CD	Le PJ obtient des branchies pendant une heure
Odorat	Pouvoir de forme animale	CA	Une utilisation quotidienne de forme animale confère odorat
Perception aveugle	Pouvoir de forme animale, perception auditive 4	CA	Une utilisation quotidienne de forme animale confère perception aveugle (9m)
Rage du glouton	Pouvoir de forme animale	CD	Le PJ peut entrer en rage lorsqu'il est blessé
Résilience de l'éléphant	Pouvoir de forme animale (taille G)	CD	Bonus d'armure naturelle de +7 pendant 10 minutes
Venin du serpent	Pouvoir de forme animale	CD	Le PJ obtient une morsure venimeuse pendant 1 minute
Vision du faucon	Pouvoir de forme animale, détection 4	CA	Une utilisation quotidienne de forme animale confère +8 aux tests de détection et divise par deux les malus de portée
Vision du jaguar	Pouvoir de forme animale, détection 2	CA	Une utilisation quotidienne de forme animale confère vision nocturne

## Dons de Création d'Objets

Dons de création d'objets	Conditions	src.	Avantage
Création d'anneaux magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	GdJ	Permet de fabriquer des anneaux magiques
Création d'armes & armures psioniques	Niveau 5 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des armes et des armures psioniques
Création d'armes et d'armures magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	GdJ	Permet de fabriquer des armures, des boucliers et des armures magiques
Création d'objets merveilleux	Niveau de lanceur de sorts de 3	GdJ	Permet de fabriquer des objets merveilleux
Création d'objets universels	Niveau 3 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des objets psioniques universels

## Liste des dons

Dons de création d'objets	Conditions	src.	Avantage
Création de baguettes magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	GdJ	Permet de fabriquer des baguettes magiques
Création de bâtons magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	GdJ	Permet de fabriquer des bâtons magiques
Création de cercles runiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	RoS	Permet de créer des cercles runiques
Création de couronnes psioniques	Niveau 12 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des couronnes psioniques
Création de créatures artificielles	Création d'armes et d'armures magiques, création d'objets merveilleux	MM	Permet de fabriquer des créatures artificielles
Création de créatures psi artificielles	Création d'armes & armures psioniques, création d'objets universels	GMP	Permet de fabriquer des créatures artificielles psioniques
Création de cristaux condensateurs	Niveau 3 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des cristaux condensateurs
Création de dorjés	Niveau 5 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des dorjés
Création de sceptres magique	Niveau de lanceur de sorts de 9	GdJ	Permet de fabriquer des sceptres magiques
Création de sorts de prévoyance	Niveau de lanceur de sorts de 11	CP	Fixe un sort (et ses conditions de déclenchement) à une créature
Création de tatouages psioniques	Niveau 3 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des tatouages psioniques
Écriture de parchemins	Niveau de lanceur de sorts de 1	GdJ	Permet de fabriquer des parchemins
Gravure de pierres psioniques	Niveau 1 de manifestation	GMP	Permet de fabriquer des pierres psioniques
Préparation de potions	Niveau de lanceur de sorts de 3	GdJ	Permet de fabriquer des potions
Sanctification de reliques	Un autre don de création d'objets	CD	Le PJ peut créer des objets magiques soutenus par un lien particulier avec une divinité

## Dons de Métamagie

Dons de métamagie	Conditions	src.	Avantage
Altération de la zone d'effet	Un don de métamagie au choix	CP	Modifie la zone d'effet du sort [niveau +1]
Augmentation d'intensité	-	GdJ	Augmente le niveau effectif du sort [niveau +n]
Connaissance occulte de Moil	École renforcée (nécromancie), niveau 7 de lanceur de sorts	CP	Ajoute des dégâts d'énergie négative supplémentaires aux sorts de nécromancie [niveau]
Contact magique à distance	-	CD	Un sort de contact devient un rayon de 9 m de portée [niveau +2]
Coordination de sort	Un don de métamagie au choix conjointement avec d'autres lanceurs de sorts	CP	Bonus au DD de sauvegarde et aux tests de niveau de lanceur de sorts des sorts lancés [niveau]
Dédoublage de rayon	Un don de métamagie au choix	CP	Les sorts à rayon affectent une cible supplémentaire [niveau +2]
Démultiplication de sort	Un don de métamagie au choix	CP	Redirige les sorts pour affecter des cibles secondaires [niveau +3]
Extension d'effet	-	GdJ	Augmente les variables numériques et aléatoires du sort de 50% [niveau +2]
Extension d'effet soudaine	Un don de métamagie au choix	CP	Augmente les variables numériques d'un sort de 50% sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Extension de durée	-	GdJ	Double la durée du sort [niveau +1]
Sort persistant	Extension de durée	CP	Un sort à portée fixe ou personnelle dure 24h [niveau +6]
Extension de durée soudaine	-	CP	Double la durée d'un sort sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Extension de portée	-	GdJ	Double la portée du sort [niveau +1]
Extension de zone d'effet	-	GdJ	Double les dimensions de la zone d'effet du sort [niveau +3]
Extension de zone d'effet soudaine	-	CP	Augmente la zone d'effet d'un sort de 50% sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation accélérée	-	CD	Le PJ peut réduire les temps d'incantation particulièrement longs [niveau +1]
Incantation rapide	-	GdJ	Lancer le sort est une action libre [niveau +4]
Incantation rapide soudaine	Extension d'effet soudaine, extension de durée soudaine, incantation rapide, incantation silencieuse soudaine, incantation statique soudaine, quintessence des sorts soudaine	CP	Lance les sorts au prix d'une action rapide sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation silencieuse	-	GdJ	Permet de lancer le sort sans composante verbale [niveau +1]
Incantation silencieuse soudaine	-	CP	Lance un sort sans composantes verbales et sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation statique	-	GdJ	Permet de lancer le sort sans composante gestuelle [niveau +1]
Incantation statique soudaine	-	CP	Lance un sort sans composantes gestuelles et sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Quintessence des sorts	-	GdJ	Maximise les variables numériques et aléatoires du sort [niveau +3]
Quintessence des sorts soudaine	Un don de métamagie au choix	CP	Les variables numériques d'un sort prennent leur valeur maximale sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Répétition de sort	Un don de métamagie au choix	CP	Le sort est automatiquement relancé au round suivant [niveau +3]
Retardement de sort	Un don de métamagie au choix	CP	Les effets magiques sont retardés de 1 à 5 rounds [niveau +3]
Sort consacré	Alignement bon	CD	Le sort obtient le registre du Bien [niveau +1]
Sort corrompu	Alignement mauvais	CD	Le sort obtient le registre du Mal [niveau +1]
Sort en sanctuaire	Un don de métamagie au choix	CP	Le niveau effectif du sort augmente en un lieu précis et diminue en dehors de celui-ci [niveau]
Sort explosif	-	CP	Les cibles sont repoussées à la limite de la zone d'effet du sort [niveau +2]
Sort jumeau	Un don de métamagie au choix	CP	Lance simultanément un sort deux fois [niveau +4]
Sort robuste	-	CP	Lance les sorts à un niveau de lanceur de sorts plus élevé pour vaincre la RM [niveau +n]
Sort transdimensionnel	-	CP	Le sort affecte les créatures situées dans les plans coexistants et les espaces extradimensionnels [niveau +1]
Sort transdimensionnel	-	CD	Le sort affecte les créatures intangibles, éthérées ou d'ombre [niveau +1]
Substitution d'énergie destructive <sup>+</sup>	Un don de métamagie au choix, connaissances (mystères) 5	CP	Les sorts infligent des dégâts d'énergie destructive différents [niveau]

## Liste des dons

Dons de métamagie	Conditions	src.	Avantage
Ajout d'énergie destructive +	Substitution d'énergie destructive	CP	Double les dégâts des sorts en leur ajoutant un type d'énergie destructive [niveau +4]
Enfant des trois tonnerres	Connaissances (mystères) 4, substitution d'énergie destructive (électricité)	CP	Les sorts d'électricité ou de son infligent les deux types de dégâts [niveau]
Seigneur du froid absolu	Substitution d'énergie destructive (froid), connaissances (plans) 9, faculté de lancer un sort accompagné du registre du froid	CP	La moitié des dégâts des sorts de froid sont des dégâts d'énergie négative [niveau]
Substitution non-létale	Un don de métamagie au choix, connaissances (mystères) 5	CP	Les sorts d'énergie destructive infligent des dégâts non-létaux [niveau +1]

## Dons Tactiques

Dons tactiques	Conditions	src.	Avantages
Archer des bois	Tir à bout portant, BBA +6	RoW	Ajuster le tir, percer le feuillage, tireur embusqué
Berner les grands	Taille P ou inférieure, acrobatie 10, combat sous les pieds	RoW	Attaque du genou, défense du dessous, pied instable
Cavalier chevronné	Équitation 1, charge dévastatrice, combat monté, piétinement, BBA +6	CM	Charge sautée, désarçonnement, piétinement terrible
Cible mouvante	Dex 13, esquive, souplesse du serpent, BBA +6	CM	Annulation d'attaque en puissance, diversion désolante, fuite tentante
Combat ailé	Capacité de planer, doit avoir des ailes, BBA +4	RoW	Projection de poussière, pas ailé, voile de plumes
Combat dans la foule	Esquive, discrétion 5	RoD	Bouger avec la foule, un dans le tas, maître des foules
Combattant brutal	For 13, attaque en puissance, science de la destruction, BBA +6	CM	Avancée à grands coups, élan puissant, enchaînement destructeur
École du rapace	Sag 13, saut 5, BBA +6	CM	Piqué de l'aigle, plumes de faucon, yeux de l'épervier
École du soleil	Pouvoir de déluge de coups, BBA +6	CM	Avancé inexorable de l'aube, lueur du coucher, soleil aveuglant du midi
Expert de l'ordre serré	BBA +6	CM	Boucliers joints, combler la brèche, mur d'armes d'hast
Géanticide	Taille M ou inférieure, acrobatie 5, BBA +6	CM	Embarquement clandestin, entre les jambes, mort venue d'en bas
Marcheur sur les toits	Esquive, souplesse du serpent, équilibre 5, saut 5	RoD	Léger de pied, chute gracieuse, maître des toits
Soldat de brèche	For 13, attaque en puissance, science de la bousculade, BBA +6	CM	Bousculade dirigée, bousculade en cascade, charge inconsiderée
Tactique de meute	Dex 15, esquive, souplesse du serpent, attaque éclair, BBA +6	RoW	Distraction, repousser, esquive de groupe

## Dons de Styles d'Armes

Dons de styles d'armes	Conditions	src.	Avantages
Axespike	Port des armures lourdes, arme de prédilection (pointes d'armure)	RoS	Permet d'effectuer une attaque secondaire avec les pointes d'armure lors d'une attaque à outrance
Bâton vélocé	Arme de prédilection (bâton), combat à deux armes, esquive, expertise du combat	CM	Le combat sur la défensive au bâton donne un bonus d'esquive supplémentaire
Croissant de lune	Arme de prédilection (dague), arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), combat à deux armes, science du combat à deux armes, science du désarmement	CM	Permet une tentative de désarmement contre un adversaire frappé par la dague et l'épée
Enclume du tonnerre	For 13, arme de prédilection (hache d'arme, hachette ou hache de guerre naine), arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), attaque en puissance, combat à deux armes, science de la destruction	CM	Une adversaire frappé par la hache et par le marteau est hébété s'il rate son jet de vigueur
Filet et trident	Dex 15, arme de prédilection (trident), combat à deux armes, maniement d'une arme exotique (filet)	CM	Permet une attaque combinée du trident et du filet
Hallebarde tournoyante	Arme de prédilection (hallebarde), attaques réflexes, combat à deux armes	CM	Une attaque à outrance à la hallebarde donne un bonus à la CA et une attaque supplémentaire
Lame haute, hache basse	Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), combat à deux armes, science du croc-en-jambe	CM	Permet une tentative de croc-en-jambe contre un adversaire frappé par l'épée et la hache
Masses foudroyantes	Arme de prédilection (masse d'armes légère), attaques réflexes, combat à deux armes	CM	Un critique possible au combat à deux masses légères permet une attaque supplémentaire
Morsure de l'ours	For 15, arme de prédilection (dague), arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), attaque en puissance, combat à deux armes	CM	Permet d'engager la lutte contre un adversaire frappé par la dague et la hache
Shielded axe	Maniement des boucliers, combat à deux armes, arme de prédilection (hache de guerre naine ou hache d'armes)	RoS	Permet de garder le bonus de bouclier de la targe lors d'une attaque à outrance avec une hache
Spellrazor	Concentration 5, magie de guerre, maniement d'une arme exotique (rasoir gnome), combat à deux armes	RoS	Permet d'effectuer une attaque avec la main secondaire avec un rasoir gnome quand le Pj lance un sort de contact
Tranchant du marteau	For 15, arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), combat à deux armes, science de la bousculade	CM	Un adversaire frappé par l'épée et le marteau tombe à terre s'il rate son jet de vigueur
Trois montagnes	For 13, arme de prédilection (masse d'armes lourde, massue ou morgenstrern), attaque en puissance, enchaînement	CM	Un adversaire frappé deux fois par une masse d'armes lourde, une massue ou une morgenstrern est nauséux s'il rate son jet de vigueur
Turtle dart	Port d'une armure exotique (armure de plaques de bataille ou armure de plaques de montagne), maniement de bouclier exotique (bouclier lourd) ou maniement du pavois, arme de prédilection (épée courte)	RoS	Se déplacer lors d'un round où une attaque à l'épée courte a eu lieu ne produit pas d'attaques d'opportunité

## Dons d'Initiés

Dons d'initiés	Conditions	src.	Avantage
Compréhension de la magie	Prêtre de niveau 3, accès au domaine de la Magie	RoD	Connaissances (mystères) est une compétence de classe ; bonus de +2 aux tests d'art de la magie ; accès à des sorts supplémentaires
Crainte du tyran	Prêtre de niveau 3, For 13, accès au domaine de la Tyrannie	RoD	Intimidation est une compétence de classe ; le modificateur de For s'ajoute au modificateur de Cha pour les tests d'intimidation ; les attaques non-létales se font à -2 de pénalité ; accès à des sorts supplémentaires
Destin vivant	Prêtre de niveau 3, accès au domaine de la Mort	RoD	En une action rapide, vous pouvez déterminer à quel point une créature est proche de la mort, à volonté ; accès à des sorts supplémentaires
Feu ardent	Prêtre de niveau 3, accès au domaine du Soleil	RoD	Bonus de +2 aux dégâts contre les créatures mauvaises ; accès à des sorts supplémentaires
Force éternelle	Prêtre de niveau 5, For 13, accès au domaine de la Force	RoD	Bonus de +4 aux tests pour résister aux effets de perte de For ; accès à des sorts supplémentaires

## Liste des dons

Dons d'initiés	Conditions	src.	Avantage
Horizons lointains	Prêtre de niveau 1, accès au domaine du Voyage	RoD	Escalade, saut, natation sont des compétences de classe ; le PJ connaît toujours la direction du Nord ; accès à des sorts supplémentaires
Loi inviolée	Prêtre de niveau 1, accès au domaine de la Loi	RoD	Les armes naturelles et portées sont considérées loyales ; accès à des sorts supplémentaires
Secret murmuré	Prêtre de niveau 1, accès au domaine de la Duperie	RoD	Détection et perception auditive sont des compétences de classe ; le PJ est automatiquement averti quand il est surveillé par magie ; accès à des sorts supplémentaires

## Dons Psioniques

Dons psioniques	Conditions	src.	Avantages
Affermissement psionique <sup>F</sup>	-	GMP	Ajoute +1 au DD de sauvegarde de la faculté
Affermissement psionique supérieur <sup>F</sup>	Affermissement psionique	GMP	Ajoute +2 au DD de sauvegarde de la faculté
Arme psionique <sup>F</sup>	For 13	GMP	L'arme de corps à corps inflige +2d6 points de dégâts
Arme psionique percutante <sup>F</sup>	For 13, arme psionique, BBA +5	GMP	Considère une attaque de corps à corps comme une attaque de contact
Maîtrise de l'arme psionique <sup>F</sup>	For 13, arme psionique, BBA +5	GMP	L'arme de corps à corps inflige +4d6 points de dégâts
Armure défectrice <sup>Ψ</sup>	Optimisation d'armure lourde	RoS	Protège contre les attaques de contact
Armure investie <sup>F</sup>	Port de l'armure	RoS	Le bonus d'armure augmente de +3
Armure énergisée <sup>F</sup>	Armure investie	RoS	Gain d'une résistance de 10 contre la prochaine attaque d'énergie
Attaque psionique alignée <sup>F</sup>	BBA +6	GMP	L'attaque acquiert un alignement et +1d6 de dégâts
Attaque psionique sanglante <sup>F</sup>	BBA +8	GMP	Inflige des blessures affaiblissantes
Attaque psionique spectrale <sup>Ψ</sup>	BBA +3	GMP	Atteint plus souvent les cibles intangibles
Bouclier concentré <sup>Ψ</sup>	Maniement des boucliers	RoS	Le bonus d'armure du bouclier augmente de +1
Combustion psionique	-	GMP	S'impose des dégâts pour augmenter son niveau de manifestation
Essence psionique	Combustion psionique, génie psionique	GMP	S'impose une érosion de caractéristique pour gagner des points psi
Génie psionique <sup>F</sup>	Combustion psionique	GMP	Ne subit aucun dégât par la combustion psionique de certaines facultés
Connaissance psionique étendue	Niveau 3 de manifestation	GMP	Gagne une faculté connue supplémentaire
Corps psionique	-	GMP	+2 pv par don psionique possédé
Course verticale <sup>Ψ</sup>	Sag 13	GMP	Court sur les parois et les plafonds
Création astrale renforcée	-	GMP	Confère un pouvoir supplémentaire à ses créatures astrales
Destruction psionique <sup>F</sup>	For 13, attaque en puissance, science de la destruction	GMP	Ignore la moitié de la solidité des armes de ses adversaires
Esprit aigu	Sag 13	GMP	Bonus de +4 sur les tests de concentration pour établir sa focalisation psionique
Esquive psionique <sup>Ψ</sup>	Dex 13, esquive	GMP	Bonus d'esquive de +1 à la CA
Faculté pénétrante <sup>F</sup>	-	GMP	Bonus de +4 pour surmonter la résistance psionique
Faculté pénétrante suprême <sup>F</sup>	Faculté pénétrante	GMP	Bonus de +8 pour surmonter la résistance psionique
Harmonie cristalline	Niveau 1 de manifestation	GMP	Acquiert un cristal psi
Cristal psi supérieur	Harmonie cristalline	GMP	Améliore le cristal psi du PJ
Focalisation de cristal psi	Harmonie cristalline, niveau 3 de manifestation	GMP	Le cristal psi du PJ peut contenir une focalisation psionique
Manifestation de combat	-	GMP	Bonus de +4 sur les tests de concentration pour manifester sur la défensive
Manifestation protégée	Concentration 5, manifestation de guerre, maniement des boucliers	RoS	Permet de ne pas autoriser d'attaque d'opportunité quand le PJ utilise une faculté avec un bouclier prêt
Médiation psionique	Sag 13, concentration 7	GMP	Établit sa focalisation psionique par une action de mouvement
Opulence psionique	Disposer de points psi	GMP	Reçoit davantage de points psi
Poing psionique <sup>F</sup>	For 13	GMP	Les attaques à mains nues ou naturelles infligent +2d6 points de dégâts
Maîtrise du poing psionique <sup>F</sup>	For 13, poing psionique, BBA +5	GMP	Les attaques à mains nues ou naturelles infligent +4d6 points de dégâts
Poing psionique percutant <sup>F</sup>	For 13, poing psionique, BBA +5	GMP	Considère une attaque à mains nues ou naturelle comme une attaque de contact
Pouvoir de la terre <sup>Ψ</sup>	Sens de la terre	RoS	Le coût des manifestations diminue de 1 point quand le PJ se tient sur un sol de pierre ou de terre
Pouvoir métamorphique	Sag 13, niveau 5 de manifestation	GMP	Acquiert un pouvoir surnaturel de la forme adoptée
Rapidité psionique <sup>Ψ</sup>	Sag 13	GMP	Vitesse de déplacement augmentée de 3 m s'il ne porte pas d'armure lourde
Charge psionique <sup>F</sup>	Sag 13, rapidité psionique	GMP	Peut charger en faisant des détours
Regard inquisiteur <sup>F</sup>	Sag 13	GMP	Bonus de +10 sur les tests de psychologie opposés au bluff
Saut psionique <sup>F</sup>	For 13, saut 5	GMP	Bonus de +10 sur les tests de saut
Spécialisation psionique	Arme de prédilection (rayon), niveau 4 de manifestation	GMP	Bonus de +2 aux dégâts infligés par les facultés à rayon
Spécialisation psionique supérieure	Arme de prédilection (rayon), spécialisation psionique, niveau 12 de manifestation	GMP	Bonus de +4 aux dégâts infligés par les facultés à rayon
Tir psionique <sup>F</sup>	Tir à bout portant	GMP	Les attaques à distance infligent +2d6 points de dégâts
Maîtrise du tir psionique <sup>F</sup>	Tir à bout portant, tir psionique	GMP	Les attaques à distance infligent +4d6 points de dégâts
Tir psionique percutant <sup>F</sup>	Dex 13, tir à bout portant, tir psionique, BBA +5	GMP	Considère une attaque à distance à distance comme une attaque de contact
Interception psi de projectiles <sup>F</sup>	Dex 13, tir à bout portant, tir psionique, tir psionique percutant, BBA +5	GMP	Renvoie les attaques à distance à l'agresseur
Vue perçante <sup>Ψ</sup>	Vision dans le noir	RoS	Augmentation de la portée de vision dans le noir

## Dons Métapsioniques

Dons métapsioniques	Conditions	src.	Avantages
Dédoublement de rayon psionique <sup>F</sup>	-	GMP	Divise une attaque de rayon en deux
Faculté dupliquée <sup>F</sup>	-	GMP	Manifeste deux fois la faculté
Faculté élargie	-	GMP	Double la zone d'effet de la faculté
Faculté étendue <sup>F</sup>	-	GMP	Double la portée de la faculté
Faculté fousseuse <sup>F</sup>	-	GMP	Permet de contourner les obstacles avec la faculté
Faculté inébranlable <sup>F</sup>	-	GMP	Manifeste la faculté malgré l'état préjudiciable du PJ
Faculté instantanée <sup>F</sup>	-	GMP	Manifeste la faculté par une action libre
Faculté maximisée <sup>F</sup>	-	GMP	Maximise les variables numériques et aléatoires de la faculté
Faculté multiple <sup>F</sup>	-	GMP	Permet d'atteindre davantage de cibles avec la faculté
Faculté opportuniste <sup>F</sup>	-	GMP	Permet d'effectuer une attaque d'opportunité avec une faculté de contact
Faculté prolongée <sup>F</sup>	-	GMP	Double la durée de la faculté
Faculté renforcée <sup>F</sup>	-	GMP	Augmente les variables numériques et aléatoires de la faculté de 50%
Faculté retardée <sup>F</sup>	-	GMP	Retarde les effets de la faculté jusqu'à 5 rounds

## Dons Monstrueux

Dons monstrueux	Conditions	src.	Avantages
Armure naturelle supérieure <sup>X</sup>	Armure naturelle, Con 13	MM	Le bonus d'armure naturelle augmente de +1
Attaque en vol <sup>R</sup>	Vitesse de déplacement en vol	MM	Permet de réaliser une action simple à n'importe quel moment du mouvement
Attaque naturelle supérieure <sup>+</sup>	Arme naturelle, BBA +4	MM	Les dégâts de l'attaque naturelle augmentent d'un cran
Attaque spéciale renforcée <sup>+</sup>	Attaque spéciale	MM	Le DD de l'attaque spéciale augmente de +2
Attaques multiples <sup>R</sup>	Au moins 3 attaques naturelles	MM	Les attaques secondaires ne subissent qu'un malus de -2
Capture	Taille TG ou supérieure	MM	Permet d'engager une lutte en cas d'attaque réussie (cf. étroite)
Combat à plusieurs armes <sup>R</sup>	Dex 13, au moins 3 mains	MM	Les malus de combat à plusieurs armes sont réduits de 2 points pour l'arme principale et de 6 points pour les autres
Contact corrupteur	Attaque naturelle infligeant des pertes de caractéristiques, ou des pertes de niveau	HoH	Inflige de la corruption à la cible
Coup fabuleux	For 25, attaque en puissance, science de la bousculade, Taille G ou supérieure	MM	En une action simple, par une attaque à -4, la cible est repoussée à 3 m
Extension de pouvoir magique	Pouvoir magique avec un niveau de lanceur de sorts de 6	MM	Les effets numériques du pouvoir sont étendus de 50% jusqu'à 3 fois/jour
Pouvoir magique rapide	Pouvoir magique avec un niveau de lanceur de sorts de 10	MM	Le pouvoir peut être utilisé comme un pouvoir à incantation rapide jusqu'à 3 fois/jour
Virage sur l'aile <sup>R</sup>	Vitesse de déplacement en vol	MM	En vol, permet d'effectuer un virage supplémentaire de 180° au sacrifice de 3m
Vol stationnaire <sup>R</sup>	Vitesse de déplacement en vol	MM	Permet de rester stationnaire en vol ou de se déplacer verticalement

## Dons Draconiques

Dons draconiques	Conditions	src.	Avantage
Héritage draconique	Niveau 1 d'ensorcelleur	CP	Gagne une compétence de classe draconique et un bonus aux jets de sauvegarde contre la paralysie et le sommeil
Griffes draconiques	Héritage draconique	CP	Le PJ gagne des griffes et effectue une attaque de griffes rapide quand il lance un sort
Peau draconique	Héritage draconique	CP	L'armure naturelle augmente de +1
Présence draconique	Héritage draconique	CP	Le PJ secoue les adversaires ayant moins de DV que lui quand il jette un sort
Puissance draconique	Héritage draconique	CP	+1 au niveau de lanceur de sort et au DD des sorts pourvus du registre correspondant à son héritage draconique
Résistance draconique	Héritage draconique	CP	Le PJ gagne une résistance à l'énergie destructive correspondant à son héritage draconique
Souffle draconique	Héritage draconique	CP	Convertit de l'énergie magique en souffle
Vol draconique	Héritage draconique	CP	Vol pour le reste du round après avoir lancé un sort
Legs draconique	Quatre dons draconiques	CP	Le PJ ajoute des sorts à sa liste de sorts connus

## Dons Corrompus

Dons corrompus	Conditions	src.	Avantages
Compréhension lunatique	Dépravation légère	HoH	Bonus de +2 à l'initiative ; permet d'effectuer des tests de toutes les connaissances
Foi démente	Lanceur de sorts divins, dépravation légère	HoH	La dépravation accorde des sorts supplémentaires
Impulsion malveillante	Corruption légère	HoH	Bonus de +3, +6 ou +9 sur une attaque, un jet de sauvegarde ou test unique
Attaque débilite	Impulsion malveillante, corruption moyenne	HoH	Les attaques de contact acquièrent le registre du Mal et infligent des pertes de Con ou de Sag
Sort débilite	Impulsion malveillante, corruption moyenne	HoH	Les sorts acquièrent le registre du Mal et infligent des pertes de Con ou de Sag

## Liste des dons

Dons corrompus	Conditions	src.	Avantages
<b>Magie corrompue</b>	Capacité de lancer des sorts spontanément, dépravation légère	HoH	Permet de préparer des sorts corrompus
<b>Puissance de la corruption</b> <sup>X</sup>	Un don de métamagie au choix, dépravation moyenne	HoH	Permet d'appliquer certains dons de métamagie sans préparation aux dépens de la Con des alliés
<b>Rage corrompue</b>	Con 13, corruption physique moyenne	HoH	Gain de pv temporaires et d'une attaque de châtiment corruptrice lors d'une rage corrompue
<b>Savoir interdit</b>	Pouvoir de savoir ou de savoir bardique, dépravation légère	HoH	Bonus de +2, +4 ou +6 sur les jets de savoir ou savoir bardiques sur les sujets les sinistres

## Dons Infâmes

Dons infâmes	Conditions	src.	Avantages
<b>Déformité volontaire</b>	Alignement mauvais	HoH	Bonus de +3 aux tests d'intimidation
<b>Déformité (dentition)</b>	Alignement mauvais, déformité volontaire	HoH	Obtient une attaque de morsure ; bonus de +1 aux tests d'intimidation
<b>Déformité (langue)</b>	Alignement mauvais, déformité volontaire	HoH	Obtient perception aveugle sur 9m
<b>Déformité (peau)</b>	Alignement mauvais, déformité volontaire	HoH	Bonus d'armure naturelle de +1 à la CA
<b>Déformité (taille)</b>	Alignement mauvais, déformité volontaire	HoH	Obtient une allonge équivalente à celle d'une taille supérieure ; malus de -1 à la CA