

DONS

Un don est une faculté spéciale offrant au personnage une nouvelle capacité ou améliorant l'une de celles qu'il possède déjà. Par exemple, Gringelac Heris, un graken rogush, décide de prendre le don Science de l'initiative au niveau 1, ce qui lui donne un bonus de +4 à ses tests d'initiative. Au niveau 3, il gagne un nouveau don et choisit Esquive, ce qui lui permet d'éviter les attaques de l'adversaire de son choix en améliorant sa Défense contre ce dernier.

Les dons sont différents des compétences en ce sens qu'ils ne s'accompagnent d'aucun degré de maîtrise. On les a ou on ne les a pas.

OBTENTION DES DONS

Contrairement aux compétences, les dons ne s'achètent pas à l'aide de points. Vous choisissez simplement les dons de votre personnage. Chaque personnage a droit à un don en début de carrière (au niveau 1). Aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15, et 18, il ou elle gagne un autre don (voir Table 3-1 : Expérience et avantages liés au niveau). Pour les personnages multiclassés, les dons sont obtenus en fonction du niveau global du personnage, non par le niveau individuel de chaque classe.

De plus, la plupart des classes ont droit à des dons supplémentaires en guise d'aptitude de classe (voir les descriptions de classes dans le Chapitre Trois : les classes). Les humains ont aussi droit à un don supplémentaire au niveau 1, choisi parmi tous ceux dont le personnage remplit les conditions.

CONDITIONS

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse. Le personnage peut gagner un don dès qu'il remplit les conditions nécessaires.

Une condition qui comprend une valeur numérique est un minimum ; toute valeur supérieure à celle qui est donnée satisfait aussi à la condition. Par exemple, les conditions pour le don Présence effrayante est Charisme 15, 9 degrés de maîtrise en Intimidation. Tout personnage avec une valeur de Charisme de 15 ou plus et au moins 9 degrés de maîtrise en Intimidation satisfait aux conditions.

Vous ne pouvez plus utiliser un don s'il vous manque une condition. Par exemple, si votre Force tombe en dessous de 13 parce que vous êtes fatigué, vous ne pouvez plus utiliser le don Attaque en puissance jusqu'à ce que votre Force revienne à 13 ou plus.

DESCRIPTION DES DONS

Les dons sont présentés de la manière suivante :

NOM DU DON

Description de l'effet du don.

Condition. La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

DONS GENERAUX

AFFINITE SPIRIQUE

Le personnage présente un talent pour tout ce qui touche à l'Art du Spirh.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Art du Spirh.

ARME DE PREDILECTION

Vous choisissez une arme, comme un silifuge lourd ou un poignard. Vous êtes spécialement doué à utiliser cette arme. Vous pouvez choisir l'attaque à mains nues ou la lutte comme arme.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Vous avez un bonus de +1 à tous vos jets d'attaque lorsque vous utilisez votre arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

TABLE 5-1 : DONS GÉNÉRAUX

Dons	Conditions
Affinité spirique	—
Arme de prédilection ¹	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1
Arme en main	Bonus de base à l'attaque de +1
Arts martiaux	—
Arts martiaux défensifs	Arts martiaux
Science des arts martiaux	Arts martiaux, bonus de base à l'attaque de +4
Perfection des arts martiaux	Arts martiaux, Science des arts martiaux, bonus de base à l'attaque de +8
Athlétisme	—
Attaque en finesse	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1
Attaque en puissance	Force 13
Enchaînement	Force 13, Attaque en puissance
Succession d'enchaînement	Force 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4
Science de la bousculade	Force 13, Attaque en puissance
Science de la destruction	Force 13, Attaque en puissance
Attaque réflexes	—
Capacité spirique innée	—
Chirurgie	Degré de maîtrise de 4 en Traitement/soin
Combat à deux armes	—
Science du combat à deux armes	Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +9
Combat en aveugle	—
Course	—
Déferlement héroïque	—
Digne de confiance	—
Discret	—
Doigts de fée	—
Dur à cuire	—
Empathie avec les animaux	—
Endurance	—
Esprit hostile ³	Cha 15
Esprit impétueux ³	Cha 15
Esprit réparateur	Con 13
Esprit scellé ³	—
Esquive	Dextérité 13
Souplesse du serpent	Dextérité 13, Esquive
Attaque éclair	Dextérité 13, Esquive, Attaque éclair, bonus de base à l'attaque de +4
Expertise du combat	Intelligence 13
Attaque en rotation	Intelligence 13, Dextérité 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4
Science du croc-en-jambe	Intelligence 13, Expertise du combat
Science du désarmement	Intelligence 13, Expertise du combat
Force vitale	Constitution 13
Gestion de navire-portail ¹	Degré de maîtrise de 2 en Pilotage
Imitation	—
Indépendant	—
Infamie	—
Influence	—
Maîtrise de soi	—
Maniement d'une arme exotique ¹	—
Maniement d'une famille d'armes ¹	—
Manœuvre de navire-portail ¹	Dextérité 13, degré de maîtrise de 6 en Pilotage, Gestion de navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport)
Métabolisme accéléré	Con 13
Nature antispirique ³	Con 15
Ouvert d'esprit	—
Persuasion	—
Pistage	—

Port de l'armure (légère)	—
Port de l'armure (intermédiaire)	Port de l'armure (légère)
Port de l'armure (lourde)	Port de l'armure (légère), Port de l'armure (intermédiaire)
Présence terrifiante	Charisme 15, degré de maîtrise de 9 en Intimidation
Profil bas	—
Prudence	—
Rapidité ²	—
Réflexes surhumains	—
Regard perçant	—
Renommée	—
Résistance mentale ³	Bonus de base de Volonté de +2
Robustesse	—
Roublardise	—
Science de l'initiative	—
Science du critique ¹	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8
Sens de la mécanique	—
Talent ¹	—
Ténacité	—
Tir à bout portant	—
Tir de loin	Tir à bout portant
Tir en mouvement	Dextérité 13, Tir à bout portant, Esquive, Attaque éclair
Tir de précision	Tir à bout portant
Tir rapide	Dextérité 13, Tir à bout portant
Feu nourri	Dextérité 13, Tir à bout portant, Tir rapide
Vigilance	—
Vigueur surhumaine	—
Volonté de fer	—
Volonté souveraine ³	Volonté de fer
Voltigeur	—
Voyageur des Mers du Spirh	—

¹ Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une nouvelle arme, une nouvelle compétence, une nouvelle classe de navire-portail.

² Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets sont cumulatifs.

³ il n'est pas possible de choisir ce don si l'on a la capacité d'utiliser des pouvoirs spiriques.

ARME EN MAIN

Vous pouvez dégainer des armes avec une rapidité surprenante.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Vous pouvez dégainer une arme lors d'une action libre à la place d'une action de mouvement.

ARTS MARTIAUX

Vous êtes compétents pour combattre à mains nues et vous pouvez infliger plus de dégâts avec des frappes à mains nues. Vous êtes aussi capable d'occasionner des coups critiques avec des frappes à mains nues.

Avantage. Un personnage de taille moyenne inflige 1d4 points de dégâts avec une frappe à mains nues. Le modificateur de Force s'applique. Aussi, vous obtenez un coup critique sur un 20 naturel quand vous faites une attaque à mains nues.

Les personnages de petite taille infligent 1d3 points de dégâts et les personnages de grande taille infligent 1d6 points de dégâts avec une frappe à mains nues et ce don.

Un personnage avec le don Arts martiaux ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand est effectué une attaque à mains nues contre un adversaire armé, mais un adversaire provoque une attaque d'opportunité quand est effectué une attaque à mains nues contre un personnage avec le don Arts martiaux.

Normal. Sans ce don, un personnage de taille moyenne inflige seulement 1d3 points de dégâts (1d2 pour une personne de petite taille et 1d4 pour un personnage de grande taille) et ne peut occasionner un coup critique avec une attaque à mains nues.

ARTS MARTIAUX DEFENSIFS

Vous êtes habile à éviter le pire grâce à l'amélioration de votre formation des arts martiaux.

Condition. Arts martiaux.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'esquive de +2 à la Défense.

ATHLETISME

Vous avez un talent pour les activités sportives.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests d'Escalade et de Natation.

ATTAQUE ECLAIR

Vous combattez en faisant preuve d'une mobilité qui dérouté vos adversaires.

Conditions. Dextérité 13, Esquive, Attaque éclair, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque vous entreprenez une action d'attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez vous déplacer avant et après votre attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas votre vitesse de déplacement. Se déplacer dans ce cas ne provoque pas d'attaque d'opportunité sur l'adversaire que vous attaquez. Vous ne pouvez pas utiliser ce don si vous portez une charge lourde ou portez une armure lourde.

ATTAQUE EN FINESSE

Vous êtes particulièrement exercé au maniement des armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Avec l'arme choisie, vous pouvez choisir d'appliquer votre bonus de Dextérité à vos jets d'attaque plutôt que celui de Force.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous prenez ce don, il s'applique à une nouvelle arme.

ATTAQUE EN PUISSANCE

Vous portez des coups terribles au corps à corps.

Condition. Force 13.

Avantage. Pendant votre tour de jeu, avant d'effectuer vos jets d'attaque, vous pouvez choisir un nombre, que vous appliquez en tant que malus à tous vos jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous vos jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser votre bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'à votre prochain tour de jeu.

ATTAQUE REFLEXES

Vous réagissez à la vitesse de l'éclair lorsque vos adversaires baissent leur garde.

Avantage. Quand des adversaires se trouvent à découvert, vous avez droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à votre bonus de Dextérité. Par exemple, un personnage avec une Dextérité de 15 peut faire un total de trois d'attaques d'opportunité par round : la première attaque d'opportunité que chaque personnage a droit, plus deux attaques grâce au bonus de Dextérité de +2. Si quatre guerriers théocrates se déplacent à travers la zone de contrôle du personnage, il peut faire trois attaques d'opportunité sur quatre. Vous ne pouvez pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Avec ce don, vous pouvez exécuter des attaques d'opportunité même si vous êtes pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas le don Attaque réflexes n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

ATTAQUE EN ROTATION

Vous pouvez frapper tous les adversaires qui vous entourent en tournant rapidement sur vous-même.

Conditions. Intelligence 13, Dextérité 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lors d'une action d'attaque à outrance, vous pouvez sacrifier vos attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec votre bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de vos adversaires dans votre zone de contrôle.

CAPACITE SPIRIQUE INNEE

L'esprit du personnage s'ouvre à des perspectives spiriques jusque là ignorées.

Avantage. L'aptitude spirique latente du personnage prend vie. Il peut sélectionner des dons spiriques, métaspiriques ou de création d'objets spiriques. En revanche, le simple fait de posséder ce don ne lui confère pas la possibilité d'activer des pouvoirs.

CHIRURGIE

Vous êtes formés pour exécuter des opérations chirurgicales pour soigner des blessures.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Traitement/soin.

Avantage. Vous pouvez faire un test de Traitement/soin pour soigner un personnage blessé. Vous devez avoir la trousse médicale appropriée. Vous ne pouvez pas faire 10 ou 20 pour tenter de soigner une blessure. Vous ne pouvez pas exécuter une chirurgie durant une situation de combat. Vous ne pouvez restaurer plus de points de blessure que la valeur totale maximum du personnage.

Résultat	Blessures restaurées
5 - 9	1
10 - 14	2
15 - 19	3
20 - 24	4
25 - 29	5
30 - 34	6
35+	7

La chirurgie prend du temps ; cela demande 1 heure par point de blessure perdu pour exécuter une chirurgie sur un patient.

Le résultat du test détermine le nombre de points de blessure restaurés. Un personnage qui a ses points de blessure soignés par une chirurgie est fatigué pour une durée en heures égale au nombre de points de blessure restaurés.

COMBAT A DEUX ARMES

Vous pouvez vous battre avec une arme dans chaque main. Vous pouvez faire une attaque supplémentaire par round avec une arme secondaire. Les deux armes doivent faire le même type d'attaques, soit deux attaques à distance ou soit deux attaques au corps à corps.

Avantage. Vos malus pour combattre avec deux armes sont réduits de 2.

Normal. Voir Combat à deux armes et la Table 8-3 : Malus liés au combat à deux armes.

COMBAT EN AVEUGLE

Vous savez vous battre sans avoir besoins de voir vos adversaires.

Avantage. Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage).

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures.

COURSE

Vous êtes leste du pied.

Avantage. Lorsque vous courez, vous vous déplacez un maximum de cinq fois votre vitesse de déplacement normale à la place de quatre fois. Si vous portez une armure lourde, vous pouvez vous déplacer de quatre fois votre vitesse à la place de trois fois. Lorsque vous exécutez un saut avec élan (voir la compétence Saut), augmentez la distance ou la hauteur que vous franchissez de 25%, mais pas plus du maximum.

DEFERLEMENT HEROIQUE

Vous pouvez effectuer une action supplémentaire par round.

Avantage. Vous pouvez faire une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire, l'une ou l'autre avant ou après vos actions réglementaires. Vous pouvez utiliser Déferlement héroïque un nombre de fois par jour dépendant du niveau de votre personnage (comme montré ci-dessous), mais jamais plus qu'une fois par round.

Niveau	Fois/jour
1 - 4	1
5 - 8	2
9 - 12	3
13 - 16	4
17 - 20	5

DIGNE DE CONFIANCE

Vous avez un maintien amical.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous tests de Diplomatie et de Renseignement.

DISCRET

Vous savez passer inaperçu.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

DOIGTS DE FEE

Vous avez une souplesse exceptionnelle et une habileté manuelle.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests d'Évasion et d'Escamotage. N'oubliez pas que la compétence Escamotage ne peut pas être utilisé sans formation.

DUR A CUIRE

vous êtes physiquement résistant et vigoureux.

Avantage. Vous avez un bonus de synergie de +1 sur tous jets de Vigueur et un bonus de synergie de +2 sur tous tests de Survie.

EMPATHIE ANIMALE

Vous êtes doué avec les animaux.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Dressage. N'oubliez pas que la compétence Dressage ne peut pas être utilisée sans formation.

ENCHAINEMENT

Vous portez de terribles enchaînements de coups.

Conditions. Force 13, Attaque en puissance.

Avantage. Si vous infligez suffisamment de dégâts à votre adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), vous pouvez porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de votre choix à portée. Vous ne pouvez pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. Vous ne pouvez faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

ENDURANCE

Vous êtes dotés d'une résistance physique hors du commun.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de Natation joués pour éviter l'épuisement, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie.

ESPRIT HOSTILE

L'esprit du personnage se rebiffe violemment quand il est la cible de pouvoirs spiriques.

Condition. Cha 15.

Avantage. Chaque fois que le personnage est la cible d'un pouvoir de la discipline de la communion (qu'elle soit nocive ou non), celui qui l'active doit réussir un jet de Vigueur assorti d'un DD de 10 + la moitié du niveau global du personnage + son bonus de Charisme, sous peine de subir 2d6 points de dégâts.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de capacités spiriques).

ESPRIT IMPETUEUX

Les pensées agitées du personnage empêchent les autres de faire preuve d'intuition à son égard.

Condition. Cha 15.

Avantage. Les créatures et les personnages qui bénéficient d'un bonus d'intuition à leurs jets d'attaque, à leur Défense ou à quelque forme que ce soit de tests de compétence ou de caractéristique ne reçoivent pas ces bonus à l'encontre du personnage.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de capacités spiriques).

ESPRIT REPARATEUR

L'affaiblissement temporaire de caractéristique du personnage s'estompe plus rapidement.

Condition. Con 13.

Avantage. Le personnage récupère plus rapidement de tout affaiblissement temporaire de caractéristique et de toute érosion de caractéristique. Une nuit de repos lui permet de récupérer un nombre de points égal à 1 + son bonus de Constitution

(ou le double par journée complète de repos) dans chaque caractéristique affaiblie.

Normal. Les personnages récupèrent les points de caractéristiques affaiblies au rythme de 1 point par nuit de repos (ou de 2 pts par journée complète de repos) et par caractéristique.

ESPRIT SCELLE

L'esprit du personnage résiste plus efficacement aux attaques spiriques.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde visant à résister aux pouvoirs spiriques.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de capacités spiriques).

ESQUIVE

Vous êtes expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition. Dextérité 13.

Avantage. Au cours de votre tour de jeu, vous choisissez un adversaire et bénéficiez aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la Défense contre les attaques portées par cet adversaire. Vous pouvez sélectionner un nouvel adversaire sur toute action.

Spécial. Vous perdez automatiquement ce bonus si vous vous trouvez dans une situation vous faisant perdre votre bonus de Dextérité à la Défense. De même, les bonus d'esquive se cumulent entre eux, à la différence des autres types de bonus.

EXPERTISE DU COMBAT

Vous êtes aussi doué pour attaquer que pour défendre.

Condition. Intelligence 13.

Avantage. Lorsque vous utilisez l'action d'attaque ou d'attaque à outrance au corps à corps, vous pouvez choisir un malus allant jusqu'à -5 sur votre attaque et ajoutez cette même valeur (+5) à votre Défense. Cette valeur ne peut être supérieure à votre bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la Défense durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage. Le bonus à votre Défense est un bonus d'esquive (et comme tel il s'accumule avec d'autre bonus d'esquive que vous pouvez avoir).

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et gagne un bonus d'esquive de +2 à la Défense.

FEU NOURRI

Vous pouvez utiliser l'option tir à répétition des silifuges avec une efficacité exceptionnelle.

Conditions Dextérité 13, Tir à bout portant, Tir rapide.

Avantage. Quand vous utilisez l'option tir à répétition sur un silifuge, vous réduisez le malus pour chaque attaque à -2.

Normal. Voir les règles sur le tir à répétition dans le Chapitre Huit : Combat.

FORCE VITALE

Vous avez énormément de force vitale.

Condition. Constitution 13.

Avantage. Vous récupérez vos points de vitalité plus vite que la normale. Ainsi, si vous devez récupérer 1 point de vitalité par niveau et par jour, avec ce don vous récupérez 2 points

de vitalité par niveau et par jour.

GESTION DE NAVIRE-PORTAIL

Sélectionnez une classe de navire-portail (navire-chasseur, navire-transport, ou navire-forteresse). Vous êtes un expert dans la gestion de ce type de navire-portail.

Condition. Degré de maîtrise de 2 en Pilotage.

Avantage. Vous n'avez pas de malus aux tests de Pilotage ou aux jets d'attaque effectués lors de la gestion d'un navire-portail dont la classe est sélectionnée.

Normal. Sans ce don, les personnages prennent un malus de -4 aux tests de Pilotage effectués pour la gestion d'un navire-portail et pour les attaques faites avec les armes du navire-portail.

Spécial. Vous pouvez gagner ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous prenez ce don, il s'applique à une classe différente de navire-portail.

IMITATION

Vous avez du talent pour l'interprétation.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Déguisement, et sur tous les tests de Déguisement qui concerne la comédie, le théâtre, l'interprétation, et l'art de conter.

INDEPENDANT

Le personnage montre des prédispositions à l'autonomie spirique.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Autohypnose et de Connaissance (Spirh).

INFAMIE

Vous êtes connu pour vos crimes ou vos actes mauvais (si vous avez commis ces crimes et actes mauvais réellement ou pas).

Avantage. Votre bonus de Réputation augmente de +3.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner à la fois le don Renommée et le don Infamie. Soit vous êtes célèbre, soit vous ne l'êtes pas.

INFLUENCE

Vous avez du talent pour obtenir le résultat désiré et influencer des opinions.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 sur tous les tests de Réputation et les tests de Faveur (voir la description de la classe Noble).

MAITRISE DE SOI

Vous êtes sûr dans vos mouvements.

Avantage. Vous obtenez un bonus de synergie de +1 sur tous jets de Réflexes et un bonus de synergie de +2 sur tous tests d'Équilibre.

MANIEMENT

D'UNE ARME EXOTIQUE

Vous choisissez une arme exotique, comme un venorra (pour la liste des armes exotiques, voir la Table 7-2 : Armes). Vous apprenez comment utiliser ce type d'arme exotique dans un

combat.

Avantage. Vous jouez vos attaques avec cette arme normalement.

Normal. Un personnage qui utilise une arme sans être formé subit un malus de -4 aux jets d'attaque. Quelques armes peuvent avoir des malus supplémentaires ou des inconvénients quand elles sont utilisées par un personnage non compétent (voir Chapitre Sept: Équipement).

Spécial. Vous pouvez gagner ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous prenez ce don, il s'applique à une nouvelle arme exotique.

MANIEMENT

D'UNE FAMILLE D'ARMES

Choisissez une famille d'armes dans les types de la liste suivante : armes lourdes, armes primitives, armes simples, armes de navire, silifuges légers, ou silifuges lourds. Vous savez comment utiliser toutes armes d'une famille en combat.

Avantage. Vous faites vos jets d'attaques normalement avec l'arme choisie.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle famille d'arme.

Vous ne pouvez pas prendre d'armes exotiques en tant que famille d'armes ; à la place, vous devez sélectionner le don Maniement d'Arme Exotique pour gagner le maniement avec une arme exotique spécifique (tel que le venorra).

MANOEUVRE DE NAVIRE-PORTAIL

Sélectionnez une classe de navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport). Vous êtes un expert dans les manœuvres d'attaque quand vous pilotez ce type de navire-portail.

Conditions. Dextérité 13, degré de maîtrise de 6 en Pilotage, Gestion de navire-portail (navire-chasseur) ou Gestion de navire-portail (navire-transport).

Avantage. Quand vous pilotez un navire-chasseur ou un navire-transport (dépendant de quelle classe de navire-portail vous avez sélectionnée), durant votre action vous désignez un navire-portail adverse et vous bénéficiez un bonus d'esquive à la Défense de +1 contre les attaques venant de cet adversaire. Vous pouvez sélectionner un nouvel adversaire sur toute action.

Spécial. Vous pouvez gagner ce don deux fois. Chaque fois que vous prenez ce don, il s'applique à une classe différente de navire-portail.

METABOLISME ACCELERE

Les blessures du personnage guérissent rapidement.

Condition. Con 13.

Avantage. Chaque jour, le personnage récupère naturellement un nombre de points de blessure égal au double de son bonus de Constitution. Cette guérison agit même si le personnage ne bénéficie pas de repos et s'ajoute à la guérison naturelle habituelle s'il se repose. Toute action ou condition modifiant le taux de guérison naturelle (comme la compétence Traitement/soin) est sans effet sur le métabolisme accéléré.

NATURE ANTISPIRIQUE

Le personnage est un véritable fléau pour les créatures et per-

sonnages spiriques.

Condition. Con 15.

Avantage. Chaque fois que le personnage est frappé au corps à corps par un adversaire spirique, ce dernier perd immédiatement sa focalisation spirique (à supposer qu'elle soit établie).

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de capacités spiriques).

OUVERT D'ESPRIT

Le personnage fait preuve d'une grande facilité pour exploiter sa mémoire, son esprit et sa compétence.

Avantage. Le personnage reçoit immédiatement 5 points de compétence supplémentaires, qui s'ajoutent à ceux reçus en fonction de sa classe. Toutes les règles habituelles sur l'acquisition des compétences s'appliquent : pour chaque point dépensé, le degré de maîtrise augmente d'un ou d'un demi selon que la compétence est de classe ou hors classe, et le personnage ne peut dépasser le degré de maîtrise maximal autorisé selon son niveau.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage reçoit 5 nouveaux points de compétence.

PERFECTION DES ARTS MARTIAUX

Vous êtes un maître du combat à mains nues dû à votre formation avancée.

Conditions. Arts martiaux, Science des arts martiaux, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Un personnage de taille moyenne inflige 3d4 points de dégâts avec une frappe à mains nues. Le modificateur de Force s'applique. Aussi, vous obtenez un coup critique sur un 18, 19, ou 20 naturel quand vous faites une attaque à mains nues.

Les personnages de petite taille infligent 3d3 points de dégâts et les personnages de grande taille infligent 3d6 points de dégâts avec une frappe à mains nues et ce don.

PERSUASION

Vous avez un talent avec les mots et le langage du corps.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Bluff et d'Intimidation.

PISTAGE

Vous pouvez suivre la piste de créatures et de personnages à travers la plupart des types de terrain.

Avantage. Trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre, exige un test de Survie. Vous devez faire un nouveau test de Survie à chaque fois que la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Vous avancez à la moitié de votre vitesse de déplacement (ou à votre vitesse normale avec un malus aux tests de compétence de -5). Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur.

Sol très mou. Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	10	Ferme	20
Mou	15	Dur	30

Conditions en vigueur	Modif au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : ¹	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : ²	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

¹ Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

² Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

de poussière, etc.).

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

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

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

Si vous ratez votre test de Survie, vous réessayez après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment que vous passez à essayer de retrouver la piste.

Normal. Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Fouille, mais il ne peut les suivre que si le DD de la tâche est de 15 ou moins.

PORT DE L'ARMURE (LÉGÈRE)

Vous êtes habitué à porter une armure légère.

Avantage. Lorsque vous êtes formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discretion, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Les baroudeurs obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

PORT DE

L'ARMURE (INTERMÉDIAIRE)

Vous êtes habitué à porter une armure intermédiaire.

Condition. Port de l'armure (légère).

Avantage. Voir Port de l'armure (légère).

Normal. Voir Port de l'armure (légère).

PORT DE L'ARMURE (LOURDE)

Vous êtes habitué à porter une armure lourde.

Conditions. Port de l'armure (légère), Port de l'armure (intermédiaire).

Avantage. Voir Port de l'armure (légère).

Normal. Voir Port de l'armure (légère).

PRESENCE TERRIFIANTE

Votre seule présence peut effrayer ceux qui sont près de vous.

Conditions. Charisme 15, degré de maîtrise de 9 en Intimidation.

Avantage. Une fois par round vous pouvez, en tant qu'action libre, utiliser Présence terrifiante. Tous les adversaires dans les 9 mètres qui ont moins de niveau que vous doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme). Un adversaire qui rate sa sauvegarde est secoué, prenant un malus de -2 sur les jets d'attaque, de sauvegarde, et les tests de compétence pour un nombre de rounds égal à 1d6 + votre modificateur de Charisme.

Une sauvegarde montre que l'adversaire est immunisé à votre Présence terrifiante durant une journée. Cette capacité n'affecte pas les créatures avec une Intelligence de 3 ou moins.

Si vous possédez le don Infamie, le DD du jet de Volonté augmente de 5.

Normal. Un personnage sans ce don peut utiliser la compétence Intimidation (ou un test de Charisme si non formé) pour effrayer quelqu'un (voir Chapitre Quatre : Compétences).

PROFIL BAS

Vous êtes moins célèbre que les autres membres de votre classe de même niveau, ou vous désirez moins vous faire remarquer que les autres personnages de même statut.

Avantage. Vous avez un malus de -2 à tous tests de Réputation.

PRUDENCE

Vous êtes particulièrement prudent avec les tâches qui peuvent présenter des résultats catastrophiques.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Démolition et de Désamorçage/sabotage. Vous devez avoir au moins 1 degré dans la compétence qui utilise le bonus d'aptitude, puisque aucune compétence ne peut être utilisée sans formation.

RAPIDITE

Vous êtes expert pour rendre les attaques qui peuvent vous infliger des dégâts en coups ratés et évités.

Avantage. Vous gagnez +3 points de Vitalité.

Spécial. Vous pouvez gagner ce don plusieurs fois.

REFLEXES SURHUMAINS

Vos réflexes sont supérieurs à la normale.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 à tous vos jets de Réflexes.

REGARD PERÇANT

Vous avez l'œil pour les détails.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Fouille et de Perception auditive.

RENOMMÉE

Vous avez plus de chances d'être reconnu.

Avantage. Votre bonus de Réputation augmente de +3.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner à la fois le don Profil bas et le don Renommée. Soit vous êtes célèbre, soit vous ne l'êtes pas.

RESISTANCE MENTALE

L'esprit du personnage est blindé contre les intrusions mentales.

Condition. Bonus de base de Volonté de +2.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 3/— contre les attaques spiriques qui ne recourent pas à un type d'énergie pour infliger des dégâts, telles qu'*as-saut mental*. De plus, les attaques spiriques qui infligent un affaiblissement temporaire de caractéristique (mais pas celles qui imposent une diminution permanente ou une érosion de caractéristique) voient cet affaiblissement réduire de 3 points contre le personnage.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de capacités spiriques).

ROBUSTESSE

Vous êtes plus robuste que la normale.

Avantage. Vous gagnez +3 points de blessure.

Spécial. Un personnage peut gagner ce don plusieurs fois.

ROUBLARDISE

vous êtes malin et fourbe.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous tests de Bluff et de Jeu.

SCIENCE DE LA BOUSCULADE

Vous savez comment repousser vos adversaires.

Conditions. Force 13, Attaque en puissance.

Avantage. Quand vous tentez une bousculade, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

SCIENCE

DE LA DESTRUCTION

Vous êtes compétent pour détruire l'arme d'un adversaire.

Conditions. Force 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque vous tentez de détruire une arme dans un combat au corps à corps, vous ne vous exposez pas à une attaque d'opportunité.

SCIENCE DE L'INITIATIVE

Vous pouvez réagir plus rapidement que la normale dans un combat.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 au test d'initiative.

SCIENCE DES ARTS MARTIAUX

Vous êtes plus compétent dans les attaques à mains nues dû à votre formation avancée.

Conditions. Arts martiaux, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Un personnage de taille moyenne inflige 2d4 points de dégâts avec une frappe à mains nues. Le modificateur de Force s'applique. Aussi, vous obtenez un coup critique sur un 19 ou 20 naturel quand vous faites une attaque à mains nues.

Les personnages de petite taille infligent 2d3 points de dégâts et les personnages de grande taille infligent 2d6 points de dégâts avec une frappe à mains nues et ce don.

SCIENCE DU

COMBAT A DEUX ARMES

Vous êtes passé maître dans l'art du combat à deux armes.

Conditions. Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +9.

Avantage. Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez porter deux attaques supplémentaires à l'aide de votre arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

Normal. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

SCIENCE DU CRITIQUE

Vous choisissez une arme, tel que le silifuge léger ou le silifuge à lame. Avec cette arme, vous savez comment attaquer avec plus d'efficacité et vous avez une plus grande chance d'infliger des dégâts de blessure.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Quand vous utilisez l'arme sélectionnée, votre zone de critique augmente de 1. Par exemple, un silifuge léger obtient habituellement un coup critique sur un 20 naturel. Si le personnage utilise le silifuge léger avec Science du critique (silifuge léger), la zone de critique devient 19-20.

Spécial. Vous pouvez obtenir ce don plusieurs fois. Les effets ne se cumulent pas. Chaque fois que vous prenez ce don, Il s'applique à une nouvelle arme.

SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE

Vous avez été formé à faire trébucher vos adversaires dans un combat au corps à corps et à mettre leur vulnérabilité à profit pour les attaquer.

Conditions. Intelligence 13, Expertise du combat.

Avantage. Si vous faites trébucher un adversaire dans un combat au corps à corps, vous pouvez automatiquement porter une attaque à votre adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.

Normal. Voir les règles sur le croc-en-jambe dans le Chapitre huit : Combat.

SCIENCE DU DESARMEMENT

Vous savez comment vos adversaires dans une attaque au corps à corps.

Conditions. Intelligence 13, Expertise du combat.

Avantage. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand vous tentez de désarmer votre ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de vous désarmer en retour.

Normal. Voir les règles permettant de désarmer son adversaire dans le Chapitre Huit : Combat..

SENS DE LA MECANIQUE

Vous avez un savoir-faire avec les machines.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Réparation.

Si vous n'avez aucun degré de maîtrise en Réparation, ce bonus d'aptitude peut seulement être appliqué à des tentatives de bricolage.

SOUPLESSE DU SERPENT

Vous êtes formés dans les attaques rapides de corps à corps et vous savez vous faufiler entre vos adversaires.

Conditions. Dextérité 13, Esquive.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus d'esquive de +4 à la Défense contre les attaques d'opportunité provoquées lorsque vous vous déplacez, à travers, ou à l'intérieur d'une zone menacée.

Spécial. Vous perdez automatiquement ce bonus si vous vous trouvez dans une situation vous faisant perdre votre bonus de Dextérité à la Défense. De même, les bonus d'esquive se cumulent entre eux, à la différence des autres types de bonus.

SUCCESION D'ENCHAINEMENTS

Vous pouvez enchaîner vos coups avec une telle efficacité que vous pouvez multiplier les attaques à l'infini.

Conditions. Force 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round.

TALENT

Vous choisissez une compétence, telle que Réparation. Vous êtes particulièrement doué pour l'utiliser.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que vous prenez ce don, il s'applique à une nouvelle compétence. Ce bonus ne vous autorise pas à faire des tests pour une compétence avec formation si vous n'avez pas de degrés de maîtrise dans cette compétence.

TENACITE

Vous êtes obstiné et peu disposé à céder.

Avantage. Vous gagnez un bonus de synergie de +1 sur tous jets de Volonté et un bonus de synergie de +2 sur tous tests d'Intimidation.

TIR A BOUT PORTANT

Avec une arme à distance à la main, vous êtes particulièrement redoutable.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que votre cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Normal. Sans ce don, seules les attaques à distance aux cibles de moins de 3 mètres de votre position sont considérées comme étant à bout portant.

TIR DE LOIN

Vous pouvez tirer très loin avec une arme à distance.

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Si vous utilisez un silifuge ou une arme à projectiles (par exemple un arc), son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). Si vous utilisez une arme de jet (comme un explosif), le facteur de portée est doublé.

TIR DE PRECISION

Vous êtes particulièrement doué pour tirer au meilleur moment possible.

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Vous pouvez tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur votre jet d'attaque.

TIR EN MOUVEMENT

Vous êtes passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Conditions. Dextérité 13, Tir à bout portant, Esquive, Attaque éclair.

Avantage. Lorsque vous entreprenez une action d'attaque avec une arme à distance, vous pouvez vous déplacer avant et après votre attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas votre vitesse de déplacement. Se déplacer dans ce cas ne provoque pas d'attaque d'opportunité sur l'adversaire que vous attaquez.

TIR RAPIDE

Vous pouvez utiliser des armes à distance avec une cadence exceptionnelle.

Conditions. Dextérité 13, Tir à bout portant.

Avantage. Lorsque vous entreprenez une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, vous avez droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec votre bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes vos attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

VIGILANCE

Vos sens sont particulièrement affûtés.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Détection et de Psychologie.

VIGUEUR SURHUMAINE

Vous êtes plus résistant que la normale.

Avantage. vous gagnez un bonus de synergie de +2 sur tous jets de Vigueur.

VOLONTE DE FER

Vous êtes doté d'une volonté à toute épreuve.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 à tous vos jets de Volonté.

VOLONTE SOUVERAINE

Le personnage résiste aux attaques spiriques avec une détermination considérable.

Condition. Volonté de fer.

Avantage. Une fois par round, quand le personnage est la cible d'une attaque spirique qui donne droit à un jet de Réflexes ou de Vigueur, il peut choisir de plutôt recourir à un jet de Volonté pour en éviter les effets.

Spécial. Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des pouvoirs spiriques (par le biais de pouvoirs spiriques).

VOLTIGEUR

Vous êtes très agile.

Avantage. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests d'Acrobaties et de Saut. N'oubliez pas que la compétence Acrobaties ne peut pas être utilisée sans formation.

VOYAGEUR DES MERS DU SPIRH

Vous avez une certaine affinité pour les voyages dans les Mers du Spirh.

Avantage. Vous avez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Navigation et de Pilotage. N'oubliez pas que ces compétences ne peuvent pas être utilisées sans formation.