

Dons recueillis des différents livres de D&D...

Dons généraux	Conditions	Avantage	Où?
Affinité magique	—	Bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie et d'Utilisation d'objet magique	MJ
Agilité du singe	Degré de maîtrise de 4 en Escalade, degré de maîtrise de 4 en Saut	Se balance entre les arbres à sa vitesse de déplacement au sol	CA
Alignement renforcé	Alignement choisi	Bonus de +1 sur les DD de sauvegarde pour les sorts de l'alignement choisi	CD
Âme du nord	—	Contact glacial, rayon de givre et résistance, 1 fois/jour	CP
Amélioration de la magie curative	Degré de maîtrise de 4 en Premiers secours	Les sorts de guérison du PJ redonnent +2 pv par niveau de sort	CD
Amélioration des créatures convoquées	École renforcée (invocation)	Les créatures convoquées ont +4 en FOR et CON	MJ
Arme de prédilection	Maniement de l'arme choisie, BBA +1	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie	MJ
Arme de prédilection supérieure	Arme de prédilection (même arme), guerrier 8	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie	MJ
Maîtrise du critique	Arme de prédilection (arme choisie), BBA +4	Bonus de +4 pour confirmer les critiques	CM
Spécialisation magique à distance	Arme de prédilection (sort à distance), niv 4 de lanceur de sorts	Bonus de +2 aux dégâts des sorts à distance	CP
Spécialisation magique de contact	Arme de prédilection (sort de contact), niv 4 de lanceur de sorts	Bonus de +2 aux dégâts des sorts de contact	CP
Spécialisation martiale	Arme de prédilection (même arme), guerrier 4	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie	MJ
Spécialisation martiale supérieure	Arme de prédilection (même arme), Arme de prédilection supérieur (même arme), Spécialisation martiale (même arme), guerrier 12	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie	MJ
Arme en main	BBA +1	Dégainer une arme est une action libre	MJ
Poignet rapide	Arme en main, DEX 17, degré de maîtrise de 5 en Escamotage	Permet de dégainer pour prendre un adversaire au dépourvu	CM
Arme naturelle supérieure	Arme naturelle, BBA +4	Augmente d'une catégorie de taille une des armes naturelles	MM
Armure naturelle supérieure	Armure naturelle, CON 13	Le bonus d'armure naturelle augmente de +1	MM
Art du lancer	DEX 15, BBA +2	Permet de lancer n'importe quelle arme sans malus	CM
Artiste dévot	Pouvoir de châtement du Mal, pouvoir de musique de barde	Les niveaux de paladin et de barde se cumulent pour le châtement du Mal et la musique de barde	CA
Artiste polyvalent	Degré de maîtrise de 5 en Représentation	Plusieurs formes de Représentation prennent le degré de maîtrise de la meilleure forme de Représentation du PJ	CA
Athlétisme	—	Bonus de +2 sur les tests d'escalade et de Natation	MJ
Attaque en finesse	BBA +1	Permet d'appliquer le bonus de DEX (plutôt que de FOR) sur les jets d'attaque de certaines armes	MJ
Attaque en puissance	FOR 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus aux dégâts	MJ
Attaque en puissance sur ennemi juré	Attaque en puissance, pouvoir d'ennemi juré, BBA +4	Permet des attaques en puissance plus efficaces contre les ennemis jurés	CM
Attaque sautée	Attaque en puissance, degré de maîtrise de 8 en Saut	Double les dégâts d'Attaque en puissance s'il réussit sa charge	CA
Enchaînement	Attaque en puissance	Offre une attaque supplémentaire lorsqu'on abat un adversaire	MJ
Succession d'enchaînements	Attaque en puissance, Enchaînement, BBA +4	Aucune limite au nombre d'enchaînement par round	MJ
Science de la bousculade	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de bousculade; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Science du renversement	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de renversement; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Science de la destruction	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de destruction; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Serre de l'aigle	Science de la destruction, Science du combat à mains nues, SAG 13	Ajoute le bonus de SAG aux dégâts infligés aux objets	CM
Coup fabuleux	Attaque en puissance, Science de la bousculade, FOR 25, taille G ou supérieure	Les adversaires plus petits sont projetés et mis à terre	MM
Attaque en vol	Vitesse de déplacement en vol	Peut attaquer sans se poser	MM
Attaque spéciale renforcée	Attaque spéciale	Le DD d'une attaque spéciale est augmenté de +2	MM
Attaques multiples	Au moins trois attaques naturelles	Les attaques secondaires ont un malus réduit à -2	MM
Attaques réflexes	—	Permet de porter plus d'une attaque d'opportunité pas round	MJ
Contre-charge	Attaques réflexes, BBA +2	Permet une attaque d'opportunité contre les adversaires qui chargent	CM
Expert tacticien	Attaques réflexes, DEX 13, BBA +2	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	CA
Sens de l'opportunité	Attaques réflexes, DEX 15	+4 aux jets d'attaque pour les attaques d'opportunité	CA
Autonome	—	Bonus de +2 sur les tests de Premiers secours et de Survie	MJ
Blessure spontanée	SAG 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que bon	Le PJ peut lancer des sorts de blessure spontanément	CD
Capture	Taille TG ou supérieure	Peut agripper et retenir les adversaires de taille inférieure dans sa gueule ou ses griffes	MM
Châtiments supplémentaires	Pouvoir de châtement, BBA +4	Deux châtements de plus par jour	CM
Combat à deux armes	DEX 15	Réduit de 2 points les malus du combat à deux armes	MJ
Arme secondaire disproportionnée	Combat à deux armes, FOR 13	L'arme à une main de la main non-directrice est considérée comme légère	CA
Défense à deux armes	Combat à deux armes	L'arme secondaire octroie un bonus de bouclier de +1 à la CA	MJ
Science de la défense à deux armes	Combat à deux armes, Défense à deux armes, DEX 17, BBA +6	Donne un bonus de bouclier à la CA lors d'un combat à deux armes	CM
Maîtrise de la défense à deux armes	Combat à deux armes, Défense à deux armes, Science de la défense à deux armes, DEX 19, BBA +11	Donne un bonus de bouclier à la CA lors d'un combat à deux armes	CM
Science du combat à deux armes	Combat à deux armes, DEX 17, BBA +6	Permet une deuxième attaque avec l'arme secondaire	MJ
Attaque double	Combat à deux armes, Science du combat à deux armes	Attaque une fois avec chaque main par une action simple	CA
Maîtrise du combat à deux armes	Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, DEX 19, BBA +11	Permet une troisième attaque avec l'arme secondaire	MJ
Maniement de double baguette	Combat à deux armes, Création de baguettes magiques	Active une seconde baguette en dépensant 2 charges supplémentaires	CP
Passe-garde	Combat à deux armes, BBA +4	Permet d'ignorer temporairement le bouclier d'un adversaire	CM
Combat à plusieurs armes	Au moins trois mains, DEX 13	Peut se servir d'une arme dans chaque main avec un malus réduit	MM
Combat en aveugle	—	Deux chances de passer un camoufflage	MJ
Ouïe féline	Combat en aveugle, degré de maîtrise de 5 en Perception auditive	Localise précisément une cible à l'ouïe quand il ne voit pas	CA
Résistance au camoufflage magique	Combat en aveugle, Tueur de mages, CON 13	Ignore le camoufflage magique des créatures attaquées	CP

Combat en nuée	Taille P, DEX 13, BBA +1	Permet d'occuper le même espace qu'un allié, donne un bonus de +1 à l'attaque par allié	CM
Combat en phalange	Formation au maniement de l'écu, BBA +1	Bonus à la CA et aux Réflexes derrière un mur de boucliers	CM
Combat monté	Degré de maîtrise de 1 en Équitation	Permet d'annuler un coup sur sa monture grâce à un test d'équitation	MJ
Attaque au galop	Combat monté	Permet de se déplacer avant et après une charge montée	MJ
Charge dévastatrice	Combat monté, Attaque au galop	Double les dégâts d'une charge montée	MJ
Piétinement	Combat monté	Le défenseur ne peut choisir d'éviter un renversement	MJ
Tir monté	Combat monté	Réduit de moitié les malus sur le tir monté	MJ
Science du tir monté	Combat monté, Tir monté, Degré de maîtrise de 1 en Équitation	Réduit ou élimine les malus liés au tir monté	CM
Communicateur	—	Compréhension des langages, message et signature magique, 1 fois/jour	CP
Concentration extraordinaire	Degré de maîtrise de 15 en Concentration	Concentration pour maintenir un sort par une action de mouvement ou une action rapide	CA
Convocation spontanée	SAG 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), alignement ayant au moins une composante neutre (NB, LN, N, CN, NM)	Le PJ peut lancer des sorts de convocation d'allié naturel spontanément	CD
Coup de baguette	Degré de maîtrise de 4 en Utilisation d'objets magiques	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	CP
Coupe-jarret	Pouvoir d'attaque sournoise (+2d6), BBA +4	Permet d'échanger 2d6 d'attaque sournoise contre une réduction de vitesse	CM
Course	—	Permet de courir à cinq fois sa vitesse de déplacement; bonus de +4 sur les Saut avec élan	MJ
Pied léger	Course, DEX 15	Permet un virage pendant une charge ou une course	CM
Cri kiai	CHA 13, BBA +1	Les ennemis sont secoués pendant 1d6 rounds	CM
Grand cri kiai	Cri kiai, CHA 13, BBA +9	Les ennemis sont paniqués pendant 2d6 rounds	CM
Disciple profane	Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), faculté de lancer des sorts profanes, même alignement que le dieu choisi	Le PJ peut ajouter les sorts d'un domaine à la liste des sorts de sa classe	CD
Discret	—	Bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux et de Discrétion	MJ
Dispense de composantes matérielles	—	Permet de lancer ses sorts sans composante matérielle	MJ
Doigts de fée	—	Bonus de +2 sur les tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes	MJ
Domaine de prédilection	Accès au domaine choisi	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour un domaine	CD
École renforcée	—	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie	MJ
École supérieure	École renforcée (même école)	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie	MJ
Protection profane	École renforcée (pour l'école concernée)	Bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie	CP
Efficacité des sorts accrue	—	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM	MJ
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM	MJ
Emplacement de sort supplémentaire	Niv 4 de lanceur de sorts	Confère un emplacement de sort dont le niveau est strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès	CP
Emprise sur les morts vivants	—	4 tentatives de renvoi ou d'intimidation supplémentaires par jour	MJ
Endurance	—	Bonus de +4 sur certains tests et jets de sauvegarde	MJ
Dur à cuire	Endurance	Permet de rester conscient entre -1 et -9 pv	MJ
Esprit gardien	Aptitude de classe d'esprit veilleur	Permet de rejouer son initiative 2 fois/jour et un jet de sauvegarde 1 fois/jour	CP
Esquive	DEX 13	Bonus d'esquive de +1 contre un seul adversaire	MJ
Souplesse du serpent	Esquive	Bonus d'esquive de +4 contre certaines attaques d'opportunité	MJ
Attaque éclair	Souplesse du serpent, BBA +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque au corps à corps	MJ
Estimation de nature magique	Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Estimation	Détermine les propriétés des objets magiques avec Estimation	CA
Expertise du combat	INT 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus à la CA	MJ
Attaque en rotation	Expertise du combat, Esquive, Attaque éclair, Souplesse du serpent, DEX 13, BBA +4	Permet une attaque au corps à corps contre tous les ennemis à portée	MJ
Coup habile	Expertise du combat, INT 13, degré de maîtrise de 10 en détection, pouvoir d'attaque soumoise	Ignore l'armure et l'armure naturelle	CA
Frappe défensive	Expertise du combat, Esquive, DEX 13, INT 13	Bonus de +4 en attaque après une défense totale réussie	CM
Frappe karmique	Expertise du combat, Esquive, DEX 13	En échange d'un malus de -4 en CA, permet des attaques d'opportunité contre les adversaires qui attaquent	CM
Science de la feinte	Expertise du combat	Permet d'effectuer une feinte par une action de mouvement	MJ
Science de l'expertise du combat	Expertise du combat, INT 13, BBA +6	Permet de réduire son bonus à l'attaque pour augmenter sa CA	CM
Science du croc-en-jambe	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de croc-en-jambe; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Projection défensive	Science du croc-en-jambe, Attaques réflexes, Esquive, Science du combat à mains nues, DEX 13	Permet un croc-en-jambe quand un adversaire rate son attaque	CM
Science du désarmement	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de désarmement; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Extension de pouvoir magique	Niveau de lanceur de sorts de 6 ou plus pour le pouvoir concerné	Améliore un pouvoir magique de la créature	MM
Extension de renvoi	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Le PJ peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants	CD
Familier supérieur	Faculté d'appeler un nouveau familier, alignement compatible, niveau de lanceur de sorts profanes et BBA suffisamment élevés	Permet d'obtenir un familier capable de se battre	CM
Fin limier	—	Bonus de +2 sur les tests de Fouille et de Renseignement	MJ
Flair du combattant	Degré de maîtrise de 4 en Psychologie, BBA +5	+1 pour attaquer un adversaire déjà attaqué au round précédent; avantages pour évaluer un adversaire	CA
Forte personnalité	CHA 13	Ajoute son modificateur de CHA (et non de SAG) aux jets de Volonté	CA
Fourberie	—	Bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon et de Déguisement	MJ

Frappe débilante	Pouvoir d'attaque sournoise, BBA +6	Limite la cible à une seule action pour 1 round	CA
Frappe hémorragique	Pouvoir d'attaque sournoise, BBA +4	Permet d'échanger un d6 d'attaque sournoise contre 1 point de dégât par round	CM
Frappe profane	Faculté de lancer des sorts profanes de 3 ^e niveau, BBA +4	Permet de sacrifier un sort conter +1 en attaque et +1d4 aux dégâts par niveau du sort	CM
Fraternité animale	—	Bonus de +2 sur les tests de Dressage et d'Équitation	MJ
Funambule	—	Bonus de +2 sur les tests d'Équilibre et d'Évasion	MJ
Grande poigne	BBA +1	Permet de manier une arme trop grande avec un malus de -2	CM
Grande vitalité	Aptitude de classe ou pouvoir inné de réduction des dégâts	Augmente la valeur de réduction des dégâts de +1	CM
Guérison rapide	Bonus de base de Vigueur de +5	Accélère la guérison naturelle des points de vie et des caractéristiques affaiblies	CM
Incantation animale	Aptitude de forme animale, SAG 13	Permet de lancer des sorts sous forme animale	MJ
Incantation mobile	Degré de maîtrise de 8 en Concentration	Peut lancer un sort et se déplacer en même temps	CA
Influx de démolition	Pouvoir d'attaque sournoise, niv 5 de lanceur de sorts	Sacrifie un sort pour des bonus aux attaques et aux dégâts contre les créatures artificielles ou les morts-vivants	CA
Inquisiteur dévôt	Pouvoir d'attaque sournoise, pouvoir de châtement du Mal	Cumule châtement du Mal et attaque sournoise pour hébéter l'adversaire	CA
Inspection instantanée	Degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Perception auditive	Tests volontaires de Détection et Perception par une action libre, +2 aux tests d'initiative	CA
Invocation supplémentaire	Faculté d'user d'invocations mineures	Permet d'apprendre une invocation supplémentaire	CP
Lancer brutal	—	Utilise la FOR au lieu de la DEX pour les jets d'attaques des armes de jet	CA
Lancer en puissance	Lancer brutal, Attaque en puissance, FOR 13	Attaque en puissance avec armes de jet	CA
Lanceur de sorts de guerre	Faculté d'ignorer le risque d'échec des sorts profanes dus aux armures	Permet de porter une armure d'une catégorie plus lourde tout en évitant le risque d'échec des sorts profanes	CP
Lanceur de sorts polyvalent	Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie	Bonus de +4 au niveau de lanceur de sort (mais ne peut dépasser son niveau global)	CD CP
Lien naturel	Disposer d'un compagnon animal	+3 au niveau de druide effectif pour déterminer les pouvoirs du compagnon animal	CA
Longue rage	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	La rage dure 5 rounds de plus	CM
Magie affiliée supérieure	Mage de bataille de niv 4	Bonus de +1 en magie affiliée, +1 tous les quatre niveaux de mage de bataille	CP
Magie de guerre	—	Bonus de +4 sur les tests de Concentration lors d'une incantation sur la défensive	MJ
Main magique	—	Disque flottant de Tenser, manipulation à distance et ouverture/fermeture, 1 fois/jour	CP
Maîtrise de la magie profane	Faculté de lancer des sorts profanes ou d'utiliser des pouvoirs magiques (inclut les invocations)	Permet de faire 10 aux tests de niveau de lanceur de sorts	CP
Maîtrise des sorts	Magicien de niveau 1	Permet de préparer les sorts choisis sans grimoire	MJ
Maniement d'une arme de guerre	—	Annule le malus à l'attaque pour l'arme de guerre choisie	MJ
Maniement d'une arme exotique	BBA +1	Annule le malus à l'attaque pour l'arme exotique choisie	MJ
Maniement des armes courantes	—	Annule le malus à l'attaque pour toutes les armes courantes	MJ
Maniement des boucliers	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque	MJ
Maniement du pavois	Maniement des boucliers	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque	MJ
Science de la défense à la cible	Maniement des boucliers	Permet de conserver le bonus de la cible lorsqu'on attaque avec la même main	CM
Science du coup de bouclier	Maniement des boucliers	Un bouclier utilisé pour attaquer conserve son bonus à la CA	MJ
Charge au bouclier	Science du coup de bouclier, BBA +3	Permet un croc-en-jambe à la fin d'une charge	CM
Coup brutal de bouclier	Charge au bouclier, Science du coup de bouclier, BBA +6	Permet un coup de bouclier qui peut hébéter	CM
Manieur de baguettes intrépide	Degré de maîtrise de 1 en Utilisation d'objets magiques, Création de baguettes	Augment le niveau de lanceur de sorts d'une baguette en dépensant une charge supplémentaire	CP
Méticuleux	—	Bonus de +2 sur les tests d'Évaluation et de Décryptage	MJ
Musica addititius	Pouvoir de musique de barde	Quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de la musique de barde	CA
Musique persistante	Musique de barde	Prolonge la durée des effets de musique de barde	CA
Musique subliminale	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme)	Produit des effets de musique de barde très discrètement	CA
Nécropolitain	—	Fatigue, frayer et son imaginaire, 1 fois/jour	CP
Négociation	—	Bonus de +2 sur les tests de Diplomatie et de Psychologie	MJ
Obtention de familier	Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), niv 3 de lanceur de sorts profanes	Confère un familier sur le même principe qu'un ensorceleur ou un magicien	CP
Oreille verte	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme)	La musique de barde affecte les créatures de type plante	CA
Ouvert d'esprit	—	+5 points de compétence	CA
Panrace	BBA +3	Permet une contre-attaque pour éviter les saisies	CM
Perspicace	—	Détection de la magie, détection des passages secrets et lecture de la magie, 1 fois/jour	CP
Persuasion	—	Bonus de +2 sur les tests de Bluff et de Persuasion	MJ
Pistage	—	Permet d'utiliser Survie pour pister	MJ
Traqueur dévôt	Pistage, pouvoir de châtement du Mal, pouvoir d'empathie sauvage	Destrier de paladin devient un compagnon animal, niveaux de paladin et de rôdeur se cumulent pour le châtement du Mal et l'empathie sauvage	CA
Plongeon salvateur	Bonus de base de Réflexes de +4	Peut rejouer un jet de Réflexes manqué, mais finit à terre	CA
Port des armures légères	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque	MJ
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque	MJ
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque	MJ
Pouvoir magique amélioré	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niv 6 de lanceur de sorts ou plus	Permet d'utiliser un pouvoir magique à un niveau supérieur jusqu'à 3 fois/jour	CP
Pouvoir magique rapide	Niv de lanceur de sorts de 10 ou plus pour le pouvoir concerné	Le pouvoir choisi devient comme un pouvoir magique à incantation rapide	MM
Prestige	Niveau de personnage de 6	Attire des compagnons d'armes et des suivants	MJ

Prospection tactile	—	Ajoute son modificateur de DEX (et non d'INT), aux tests de Désamorçage/sabotage et de Fouille	CA
Provocateur	CHA 13, BBA +1	La cible ne peut attaquer que le PJ	CA
Quintessence des pouvoirs magiques	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niv 6 de lanceur de sorts ou plus	Les variables numériques du pouvoir magique prennent leur valeur maximale, 3 fois/jour	CP
Rage destructive	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Bonus de +8 sur les tests de force pour briser les objets	CM
Rage instantanée	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Permet d'entrer en rage hors de son tour	CM
Rage intimidante	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Permet de démoraliser un adversaire pendant sa rage	CM
Rages supplémentaires	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Deux rages de plus par jour	CM
Rechargement rapide	Maniement de l'arbalète choisie	Recharger l'arbalète choisie est plus rapide	MJ
Réflexes surhumains	—	Bonus de +2 sur les jets de Réflexes	MJ
Attaque au sol	Réflexes surhumains, DEX 15, BBA +2	Permet d'attaquer au sol sans malus et de se relever	CM
Renvoi rapide	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Le PJ peut renvoyer ou intimider les morts-vivants par une action libre	CD
Robustesse	—	+3 points de vie	MJ
Savoir-faire mécanique	—	Bonus de +2 sur les tests de Crochetage et de Désamorçage/Sabotage	MJ
Science de l'initiative	—	Bonus de +4 sur les tests d'initiative	MJ
Coup final	Science de l'initiative, BBA +2	Coup de grâce est une action simple	CA
Sens du danger	Science de l'initiative	Peut rejouer l'initiative une fois par jour	CA
Science des armes familières	BBA +1	Les armes raciales exotiques deviennent martiales	CM
Science du châtement	CHA 13, pouvoir de châtement	Les attaques de châtement du PJ obtiennent un alignement pour ignorer la RD et infligent +1d6 points de dégâts	CD
Science du combat à mains nues	—	Permet d'être considéré armé même à mains nues	MJ
Coup de pied circulaire	Science du combat à mains nues, Attaque en puissance, FOR 15	Permet une attaque supplémentaire lors d'un coup critique à mains nues	CM
Coup de pied en vol	Science du combat à mains nues, Attaque en puissance, FOR 13, degré de maîtrise de 4 en Saut	Bonus de +1d12 aux dégâts lors d'une charge	CM
Lutteur habile	Science du combat à mains nues, taille P ou M	Bonus en lutte pour échapper à une prise ou une immobilisation	CM
Coup étourdissant	Science du combat à mains nues, DEX 13, SAG 13, BBA +8	Permet d'étourdir lors d'attaques à mains nues	MJ
Coups étourdissants rapides	Coup étourdissant, Attaques réflexes, BBA +6	Permet un coup étourdissant de plus par round	CM
Coups étourdissants supplémentaires	Coup étourdissant, BBA +2	Trois coups étourdissants de plus par jour	CM
Contact affaiblissant	Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, SAG 17, BBA +2	Permet des coups qui réduisent la Force de -6 pendant une minute	CM
Contact douloureux	Coup étourdissant, SAG 15, BBA +2	Un adversaire étourdi est ensuite nauséux	CM
Coup engourdissant	Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, SAG 17, BBA +10	Permet de paralyser d'une attaque à mains nues	CM
Poings de fer	Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, BBA +2	Permet des coups infligeant +1d6 points de dégâts supplémentaires	CM
Chasseur ascétique	Coup étourdissant, pouvoir d'ennemi juré	Les niveaux de moine et de rôdeur se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues; le bonus d'ennemi juré augmente le DD des coups étourdissants	CA
Chevalier ascétique	Coup étourdissant, pouvoir de châtement du Mal	Les niveaux de moine et de paladin se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues et de châtement du Mal	CA
Mage ascétique	Coup étourdissant, faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2 ^e niveau	Les niveaux de moine et d'ensorceleur se cumulent pour déterminer le bonus à la CA (lié au CHA); sacrifie des sorts pour un bonus aux attaques à mains nues	CA
Roublard ascétique	Coup étourdissant, pouvoir d'attaque soumoise	Les niveaux de moine et de roublard se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues; attaques soumoises à mains nues ont un DD d'étourdissement accru	CA
Frappe axiomatique	Coup étourdissant, pouvoir de frappe ki (loyal)	Attaque infligeant +2d6 points de dégâts aux créatures chaotiques	CM
Parade de projectiles	Science du combat à mains nues, DEX 13	Permet de parer une attaque à distance par round	MJ
Interception de projectiles	Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, DEX 15	Permet d'attraper les projectiles parés	MJ
Science de la lutte	Science du combat à mains nues, DEX 13	Bonus de +4 sur les tests de lutte; pas d'attaque d'opportunité	MJ
Étreinte de la terre	Science de la lutte (ou étreinte), Science du combat à mains nues, FOR 15	Dégâts supplémentaires lors d'une immobilisation	CM
Savoir rare	Pouvoir de savoir ou de savoir bardique	Bonus de +4 aux tests de savoir ou de savoir bardique	CA
Science de la diversion	Degré de maîtrise de 4 en Bluff	Bluff pour créer une diversion pour se cacher par une action de mouvement	CA
Science de la nage	Degré de maîtrise de 6 en Natation	Vitesse de nage doublée	CA
Science de la robustesse	Bonus de base en Vigueur de +2	Donne +1 pv/DV	CM
Science de l'ennemi juré	Pouvoir d'ennemi juré, BBA +5	Bonus de +3 aux dégâts contre ses ennemis jurés	CM
Science du contresort	—	Transforme tout sort de la même école en contresort	MJ
Science du critique	Maniement de l'arme choisie, BBA +8	Double la zone critique possible de l'arme	MJ
Science du renvoi	Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures	Bonus de +1 au niveau pour le renvoi ou l'intimidation	MJ
Science du vol	Faculté de voler (naturellement, par magie ou en changeant de forme)	Manœuvrabilité, en vol augmente d'un cran	CA
Secret magique supplémentaire	Aptitude de classe de secret magique, faculté de lancer des sorts de 2 ^e niveau	Un sort est à jamais modifié par Extension de durée, Extension de portée, Incantation statique ou Incantation silencieuse	CP
Sixième sens	SAG 13, BBA +1	Protège de la prise en tenaille	CM
Soins spontanés	SAG13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que mauvais	Le PJ peut lancer des sorts de soin spontanément	CD
Sort déguisé	Degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde	Intègre discrètement l'incantation de sorts à ses représentations	CA
Sort inné	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique	Permet de jouer un sort comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, 1 fois/jour	CP
Spectre de la nuit	—	Lumières dansantes, prestidigitation, et serviteur invisible, 1 fois/jour	CP
Talent	—	Bonus de +3 sur les tests de la compétence choisie	MJ
Tir à bout portant	—	Bonus de +1 sur les jets d'attaque à distance et les jets de dégâts à 9 mètres ou moins	MJ
Tir de loin	Tir à bout portant	Augmente le facteur de portée de 50% ou 100%	MJ
Tir de précision	Tir à bout portant	Annule le malus de -4 lors d'un tir dans un corps à corps	MJ
Œil de faucon	Tir à bout portant, Tir de précision, BBA +3	Réduit de moitié le bonus d'abri à la CA	CM
Science du tir de précision	Tir de précision, Tir à bout portant, DEX 19, BBA +11	Les attaques à distance ignorent tout abri ou camouflage s'il n'est pas total	MJ

Désarmement à distance	Tir à bout portant, Tir de précision, formation au maniement de l'arme choisie, DEX 15, BBA +5	Permet de désarmer à l'aide d'une arme à distance	CM
Destruction à distance	Tir à bout portant, Tir de précision, FOR 13, BBA +5	Permet d'attaquer les objets à l'aide d'une attaque à distance	CM
Immobilisation à distance	Tir à bout portant, Tir de précision, DEX 15, BBA +5	Permet d'immobiliser à l'aide d'une arme à distance	CM
Tir en mouvement	Tir à bout portant, Esquive, Souplesse du serpent, DEX 13, BBA +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque à distance	MJ
Tir rapide	Tir à bout portant, DEX 13	Une attaque à distance supplémentaire par round	MJ
Feu nourri	Tir à bout portant, Tir rapide, DEX 17, BBA +6	Permet de tirer deux flèches ou plus simultanément	MJ
Science du tir rapide	Tir à bout portant, Tir rapide, Feu nourri	Permet un tir supplémentaire sans malus	CM
Tir instinctif	SAG 13, BBA +1	Permet d'utiliser la SAG au lieu de la DEX sur les tirs	CM
Touche-à-tout	INT 13	Peut utiliser toutes les compétences, même celles qui requièrent une formation	CA
Tueur de mages	Degré de maîtrise de 2 en Art de la magie, BBA +3	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	CP
Résistance à la protection magique	Tueur de mages, CON 13	Ignore les bonus magiques à la CA	CP
Vélocité	—	Bonus de +1,50 m à la VD en armure légère ou sans armure	CM
Vigilance	—	Bonus de +2 sur les tests de Détection et de Perception auditive	MJ
Vigueur surhumaine	—	Bonus de +2 sur les jets de Vigueur	MJ
Virage sur l'aile	Vitesse de déplacement en vol	Peut rapidement changer de direction en vol	MM
Visée magique extraordinaire	Degré de maîtrise de 15 en Art de la magie	Peut exclure une créature de la zone d'effet des sorts	CA
Vivacité d'esprit	—	Ajoute son modificateur d'INT (et non de DEX) aux jets de Réflexes	CA
Vol stationnaire	Vitesse de déplacement en vol	Peut s'immobiliser dans les airs	MM
Volonté de fer	—	Bonus de +2 sur les jets de Volonté	MJ
Volteux	—	Bonus de +2 sur les tests de d'acrobatie et de Saut	MJ
Vraie foi	Doit vénérer une divinité, les alignements du personnage et son dieu ne doivent pas avoir plus d'un cran de différence	Bonus de +3 sur un jet de sauvegarde 1 fois/jour	CD

Dons de création d'objets	Conditions	Avantage	
Création d'anneaux magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des anneaux magiques	MJ
Création d'armes et armures magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des armes, des boucliers et des armures magiques	MJ
Création d'objets merveilleux	Niveau de lanceur de sorts de 3	Permet de fabriquer des objets merveilleux	MJ
Création de créature artificielle	Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux	Capable de créer des golems et autres automates magiques qui obéissent aux ordres	MM
Création de baguettes magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des baguettes magiques	MJ
Création de bâtons magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des bâtons magiques	MJ
Création de sceptres magiques	Niveau de lanceur de sorts de 9	Permet de fabriquer des sceptres magiques	MJ
Création de sorts de prévoyance	Niveau de lanceur de sorts de 11	Fixe un sort (et ses conditions de déclenchement) à une créature	CP
Écriture de parchemins	Niveau de lanceur de sorts de 1	Permet de fabriquer des parchemins	MJ
Préparation de potions	Niveau de lanceur de sorts de 6	Permet de fabriquer des potions	MJ
Sanctification de reliques	Un autre don de création d'objets	Le PJ peut créer des objets magiques soutenus par un lien particulier avec une divinité	CD

Dons de métamagie	Conditions	Avantage	
Altération de zone d'effet	Un don de métamagie au choix	Modifie la zone d'effet du sort	CP
Augmentation d'intensité	—	Augment le niveau effectif du sort	MJ
Connaissances occultes de Moil	École renforcée (Nécromancie), Niv 7 de lanceur de sorts	Ajoute des dégâts d'énergie négative supplémentaires aux sorts de Nécromancie	CP
Contact magique à distance	—	Un sort de contact à distance devient un rayon de 9 m de portée	CD
Coordination de sort	Un don de métamagie au choix conjointement avec d'autres lanceurs de sorts	Bonus au DD de sauvegarde et aux tests de niveau de lanceur de sorts des sorts lancés	CP
Dédoublement de rayon	Un don de métamagie au choix	Les sorts à rayon affectent une cible supplémentaire	CP
Démultiplication de sort	Un don de métamagie au choix	Redirige les sorts pour affecter des cibles secondaires	CP
Extension d'effet	—	Augmente les variables numériques et aléatoires du sort de 50%	MJ
Extension d'effet soudaine	Un don de métamagie au choix	Augmente les variables numériques d'un sort de 50% sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Extension de durée	—	Double la durée du sort	MJ
Sort persistant	Extension de durée	Un sort à portée fixe ou personnelle dure 24 heures	CP
Extension de durée soudaine	—	Double la durée d'un sort sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Extension de portée	—	Double la portée du sort	MJ
Extension de zone d'effet	—	Double les dimensions de la zone d'effet du sort	MJ
Extension de zone d'effet soudaine	—	Augmente la zone d'effet d'un sort de 50% sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Incantation accélérée	—	Le PJ peut réduire les temps d'incantation particulièrement longs	CD
Incantation rapide	—	Lancer le sort est une action libre	MJ
Incantation rapide soudaine	Extension d'effet soudaine, Extension de durée soudaine, Incantation rapide, Incantation silencieuse soudaine, Incantation statique soudaine, Quintessence des sorts soudaine	Lance les sorts au prix d'une action rapide sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Incantation silencieuse	—	Permet de lancer le sort sans composante verbale	MJ
Incantation silencieuse soudaine	—	Lance un sort sans composantes verbales et sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Incantation statique	—	Permet de lancer le sort sans composante gestuelle	MJ
Incantation statique soudaine	—	Lance un sort sans composantes gestuelles et sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Quintessence des sorts	—	Maximise les variables numériques et aléatoires du sort	MJ
Quintessence des sorts soudaine	Un don de métamagie au choix	Les variables numériques d'un sort prennent leur valeur maximale sans préparation spéciale, 1 fois/jour	CP
Répétition de sort	Un don de métamagie au choix	Le sort est automatiquement relancé au round suivant	CP
Retardement de sort	Un don de métamagie au choix	Les effets magiques sont retardés de 1 à 5 rounds	CP
Sort consacré	Alignement bon	Le sort obtient le registre du Bien	CD
Sort corrompu	Alignement mauvais	Le sort obtient le registre du Mal	CD

Sort en sanctuaire	Un don de métamagie au choix	Le niveau effectif du sort augmente en un lieu précis et diminue en dehors de celui-ci	CP
Sort explosif	—	Les cibles sont repoussées à la limite de la zone d'effet du sort	CP
Sort jumeau	Un don de métamagie au choix	Lance simultanément un sort deux fois	CP
Sort robuste	—	Lance les sorts à un niveau de lanceur de sorts plus élevé pour vaincre la résistance à la magie	CP
Sort transdimensionnel	—	Le sort affecte les créatures situées dans les plans coexistants et les espaces extradimensionnels	CD CP
Substitution d'énergie destructive	Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères)	Les sorts infligent des dégâts d'énergie destructive différents	CP
Ajout d'énergie destructive	Substitution d'énergie destructive	Double les dégâts des sorts en leur ajoutant un type d'énergie destructive	CP
Enfant des trois tonnerres	Substitution d'énergie destructive (électricité), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature)	Les sorts d'électricité ou de son infligent les deux types de dégâts	CP
Seigneur du froid absolu	Substitution d'énergie destructive (froid), degré de maîtrise de 9 en Connaissances (plans), faculté de lancer un sort accompagné du registre du froid	La moitié des dégâts des sorts de froid sont des dégâts d'énergie négative	CP
Substitution non-létale	Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères)	Les sorts d'énergie destructive infligent des dégâts non-létaux	CP

Dons divins	Conditions	Avantage	
Armes glorieuses	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ confère un alignement aux armes de ses alliés	CD
Bouclier divin	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, formation au maniement d'un bouclier	Ajoute le bonus de CHA à la protection offerte par un bouclier	CM
Châtiment des élémentaires	Pouvoir de renvoi d'un certain type d'élémentaires	Le PJ peut châtier un élémentaire en dépensant une tentative de renvoi	CD
Disciple du soleil	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, alignement bon	En dépensant deux tentatives de renvoi, le PJ détruit les morts-vivants plutôt que de les repousser	CD
Guérison des élémentaires	Pouvoir d'intimidation d'un certain type d'élémentaires	Le PJ peut soigner les élémentaires en dépensant une tentative de renvoi	CD
Guérison sainte	Degré de maîtrise de 8 en Premiers secours, pouvoir de renvoi des morts-vivants	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut conférer une guérison accélérée (3)	CD
Métamagie divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ peut lancer des sorts métamagiques	CD
Puissance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, FOR 13, Attaque en puissance	Ajoute le bonus de CHA aux dégâts d'une arme	CM
Puissance magique divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, faculté de lancer des sorts divins du 1 ^{er} niveau	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ augmente son niveau de lanceur de sorts	CD
Purge divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Bonus de sainteté de +2 sur les jets de Vigueur	CM
Résistance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Purge divine	Résistance de 5 à l'électricité, au feu et au froid	CM
Renforcement maléfaisant	Pouvoir d'intimidation des morts-vivants	Les sorts de blessure voisins sont maximisés pour un round	CD
Renforcement saint	Pouvoir de renvoi des morts-vivants	Les sorts de soins voisins sont maximisés pour un round	CD
Spontanéité de domaine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, accès au domaine choisi	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut lancer spontanément un sort de domaine	CD
Vengeance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Bonus aux dégâts de +2d6 contre les morts-vivants	CM
Vigueur divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Augmente la VD de +3 m et donne 2 pv/niveau	CM

Dons tactiques	Conditions	Avantage	
Cavalier chevronné	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, BBA +6	Charge sautée, désarçonnement, piétinement terrible	CM
Cible mouvante	DEX 13, Esquive, Souplesse du serpent, BBA +6	Annulation d'attaque en puissance, diversion désolante, fuite tentante	CM
Combattant brutal	FOR 13, Attaque en puissance, Science de la destruction, BBA +6	Avancée à grands coups, élan puissant, enchaînement destructeur	CM
École du rapace	SAG 13, degré de maîtrise de 5 en Saut, BBA +6	Piqué de l'aigle, plumes du faucon, yeux de l'épervier	CM
École du soleil	Pouvoir de déluge de coups, BBA +6	Avancée inexorable de l'aube, lueur du coucher, soleil aveuglant de midi	CM
Expert de l'ordre serré	BBA +6	Boucliers joints, combler la brèche, mur d'armes d'hast	CM
Géanticide	Taille M ou plus petit, degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, BBA +6	Embarquement clandestin, entre les jambes, mort venue d'en bas	CM
Soldat de brèche	FOR 13, Attaque en puissance, Science de la bousculade, BBA +6	Bousculade dirigée, bousculade en cascade, charge inconsiderée	CM

Dons de styles d'armes	Conditions	Avantage	
Bâton véloce	Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat	Le combat sur la défensive au bâton donne un bonus d'esquive supplémentaire	CM
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	Permet une tentative de désarmement contre un adversaire frappé par la dague et l'épée	CM
Enclume du tonnerre	FOR 13, Arme de prédilection (hache d'armes, 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	Un adversaire frappé par la hache et le marteau est hébété s'il rate son jet de vigueur	CM
Filet et trident	DEX 15, Arme de prédilection (trident), Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (filet)	Permet une attaque combinée du trident et du filet	CM
Hallebarde tournoyante	Arme de prédilection (hallebarde), Attaques réflexes, Combat à deux armes	Une attaque à outrance à la hallebarde donne un bonus à la CA et une attaque supplémentaire	CM
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	Permet une tentative de croc-en-jambe contre un adversaire frappé par l'épée et la hache	CM
Masses foudroyantes	Arme de prédilection (masse d'armes légère), Attaques réflexes, Combat à deux armes	Un critique possible au combat à deux masses légères permet une attaque supplémentaire	CM

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	Permet d'engager la lutte contre un adversaire frappé par la dague et la hache	CM
Tranchant du marteau	FOR 15, Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimenterre), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Combat à deux armes, Science de la bousculade	Un adversaire frappé par l'épée et le marteau tombe à terre s'il rate son jet de Vigueur	CM
Trois montagnes	FOR 13, Arme de prédilection (masse d'armes lourde, massue ou morgenstern), Attaque en puissance, Enchaînement	Un adversaire frappé deux fois par une masse d'armes lourde, une massue ou un morgenstern est nauséeux s'il rate son jet de Vigueur	CM

Dons de musique de barde	Conditions	Avantage	
Cantilène de vigueur	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Concentration, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme)	La musique de barde garde les alliés conscients quand leurs pv sont négatifs	CA
Mélopée de la carapace	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Concentration, de gré de maîtrise de 12 en Représentation (une forme)	La musique de barde confère une RD de 5/—	CA
Sort lyrique	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2 ^e niveau	La musique de barde permet de lancer des sorts	CA

Dons de forme animale	Conditions	Avantage	
Ailes de l'aigle	Pouvoir de forme animale	Il pousse des ailes au PJ pendant 1 heure	CD
Bond du lion	Pouvoir de forme animale	Permet une attaque à outrance à la fin d'une charge	CD
Course du guépard	Pouvoir de forme animale	La vitesse du PJ passe à 15 m pendant 1 heure	CD
Férocité du sanglier	Pouvoir de forme animale	Le PJ peut continuer à se battre à 0 pv ou moins	CD
Forme animale accélérée	Pouvoir de forme animale, DEX 13	La transformation en forme animale prend une action de mouvement	CD
Formes animales supplémentaires	Pouvoir de forme animale	Deux utilisations supplémentaires de forme animale par jour	CD
Griffes du grizzly	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient des griffes pendant une heure	CD
Impassibilité du chêne	Pouvoir de forme animale (plantes)	Le PJ obtient les immunités des plantes	CD
Lutte sauvage	Pouvoir de forme animale, pouvoir d'attaque sournoise	Inflige des dégâts d'attaque sournoise quand il lutte sous forme animale	CA
Mobilité du babouin	Pouvoir de forme animale	Utilisation quotidienne de forme animale confère une vitesse d'escalade	CA
Nage du poisson	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient des branchies pendant une heure	CD
Odorat	Pouvoir de forme animale	Utilisation quotidienne de forme animale confère odorat	CA
Perception aveugle	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Perception auditive	Utilisation quotidienne de forme animale confère perception aveugle (9 m)	CA
Rage du glouton	Pouvoir de forme animale	Le personnage peut entrer en rage lorsqu'il est blessé	CD
Résilience de l'éléphant	Pouvoir de forme animale (taille G)	Bonus d'armure naturelle de +7 pendant 10 minutes	CD
Venin du serpent	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient nue morsure venimeuse pendant 1 minute	CD
Vision du faucon	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Détection	Utilisation quotidienne de forme animale confère +8 aux tests de Détection et divise par deux les malus de portée	CA
Vision du jaguar	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 2 en Détection	Utilisation quotidienne de forme animale confère vision nocturne	CA

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

Légende (OÙ?)

CA	Codex aventureux
CD	Codex divin
CM	Codex martial
CP	Codex profane
MJ	Manuel du joueur
MM	Manuel des monstres 1

Les dons épiques ne sont pas inclus