

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

Artiste [général]

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

Régions : Chessenta, Fauprofonde, Éternelle-rencontre, gnome des roches.

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

Beau parleur [général]

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

Régions : Eauptrofonde, halfclm pied-léger, Luiren, Lunargent, nain d'or, Thesk.

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

Brute [général]

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

Régions : Bief de Vilhon, Calimshan, Côte des dragons, Eauptrofonde, îles Nélanthères, Mer de lune, Unther, Vaste.

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

cavalier émérite [général, guerrier]

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

Régions : Contrées du Mitam Occidentales, Cormyr, Narfell, Nord, Terres de la Horde.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets d'Équitation.

chance des héros [général]

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

Régions : Aglarond, Thétyr, Vaste, Vaux.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.

contresort amélioré [général]

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

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

cosmopolite [général]

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

Régions : Amn, Eauptrofonde.

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

TABLE I-5 : DONNS

Dons d'ordre général	Conditions
Adaptation diurne	Région
Arboricole	Région
Artisan magique	Un don de création d'objets
Artiste	Région
Beau parleur	Région
Brute	Région
Cavalier émérite	Région
Chance des héros	Région
Contresort amélioré	-
Cosmopolite	Région
Débrouillard	Région
Discipline	Région
Discret	Région
École supérieure	École renforcée
Éducation	Région
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue
Épées jumelles	Combat à deux armes, région
Éthran	Femme, Cha 11+, jeteur de sorts de niveau 1+, aval de l'organisation
Familier supérieur	Capacité d'appeler un nouveau familier, alignement compatible
Fibre commerciale	Région
Force d'âme	Région
Forestier	Région
Formation magique	Int 10+, région
Impétueux	Région
Instruction profane	Région
Jumeau tonnerre	Région
Lignée de feu	Région
Magie de la Toile d'Ombre	Sag 13+ ou divinité patronne (Shar)
Magocratie courtoise	Région
Milice	Région
Négociateur-né	Région
Nomade monté	Région
Préparation profane	Lancement de sorts de magie profane en qualité de barde ou d'ensorceleur
Prodige magique	-
Racé	Région
Résistance au poison	Région
Sang de serpent	Région
Sort de signature	Maîtrise des sorts
Sort inné	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique
Suprématie spirituelle	Région
Survivant	Région
Tatouage focalisateur	Spécialisation dans une école de magie, région
Traqueur	Région

Dons de création d'objets

Création de portails	Création d'objets merveilleux
Inscription de runes	Int 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+

Dons de métamagie

Magie insidieuse	Magie de la Toile d'Ombre
Magie pernicieuse	Magie de la Toile d'Ombre
Magie tenace	Magie de la Toile d'Ombre
Rétardement de sort	Un autre don de métamagie
Sort jumeau	Un autre don de métamagie
Sort persistant	Extension de durée

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

création de portails [création d'objets]

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

Condition : Création d'objets merveilleux.

Avantage : vous pouvez créer n'importe quel *portal*, du moment que vous remplissez les conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Pour concevoir un *portal*, vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e de son prix de base et acheter les matières premières nécessaires (d'une valeur totale de la moitié de son prix de base). Pour plus de détails sur la création de *portails*, reportez-vous au chapitre 2.

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

débrouillard [général]

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

Régions : Amn, Calimshan, Chessenta, Mer de lune, Unther.

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

discipline [général]

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

Régions : Aglarond, Anauroch, Cormyr, elfe du soleil, gnome des roches, halfelin vaillant, Impiltur, Thay.

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

discret [général]

Les vôtres sont bien connus pour leur discrétion.

Régions : demi-orque, drow, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, halfelin vaillant.

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

école supérieure [général]

Choisissez une école de magie pour laquelle vous avez au préalable pris le don École renforcée. Vos sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition : École renforcée.

Avantage : ajoute +4 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que vous lancez. Ce bonus remplace celui du don École renforcée.

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

éducation [général]

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

Régions : Amn, Chessenta, Cormyr, Eauprofonde, elfe de la lune, elfe du soleil, Éternelle-rencontre, Lantan, Lunargent, Mulhorande, Sembie.

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

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

efficacité des sorts supérieure [général]

Vos sorts sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de vos adversaires.

Condition : Efficacité des sorts accrue.

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

épées jumelles [général, guerrier]

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

Condition : Combat à deux armes.

Régions : drow, Eauprofonde, Sembie.

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

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

ethran [général]

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

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

Région : Rashéménie.

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

familier supérieur [général]

Tant que vous avez la possibilité d'appeler un nouveau familier, vous pouvez choisir celui-ci dans la liste qui suit.

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

Avantage : les créatures qui suivent vous sont également disponibles lorsque vous choisissez un familier. Vous pouvez choisir un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* ou au chapitre 9 de cet ouvrage, à l'exception de ce qui suit :

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

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute le modificateur de Force ou

de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

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

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

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

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

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

TABLE 1-6 : FAMILIERS SUPÉRIEURS

Type de familier	Niveau de jeteur de sorts de magie profane requis
Diablotin, [loyal mauvais]	7
Lézard voltaïque [neutre]	5
Noœcil† [neutre mauvais]	5
Nyctère chasseress† [neutre mauvais]	5
Ouvrier formien [loyal neutre]	7
Pseudo-dragon [neutre bon]	7
Quasit [chaotique mauvais]	7
Strige [neutre]	5
Tressym†† [neutre]	5

† Ces créatures sont décrites dans *Les Monstres de Faerûn*.

†† Cette créature est décrite au chapitre 9.

fibres commerciale [général]

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

Régions : gnome des profondeurs, Impiltur, Lac de vapeur, Lantan, nain gris, Sembie, Tashalar, Téthyr, Thesk, Vaste.

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

force d'âme [général]

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

Régions : elfe de la lune, elfe des bois, elfe du soleil, elfe sauvage, gnome des profondeurs, gnome des roches, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, halfelin vaillant, îles Moonshae, Vaux.

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

forêtier [général]

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

Régions : Bois de Chondal, elfe de la lune, elfe des bois, elfe sauvage, Grand-Val, halfelin sagespectre, Haute-Forêt, Vaux.

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

formation magique [général]

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

Condition : Intelligence 10+.

Région : Halruaa.

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

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

impétueux [général]

Vous êtes opiniâtre et votre détermination sont légendaires. Vous êtes particulièrement têtue et il est difficile de vous faire changer d'avis.

Régions : Contrées du Mitan Occidentales, Côte des dragons, Damarie, Grand-Val, îles Moonshae, îles Nélanthères, nain d'écu, nain d'or, nain gris, Narfell, Rashéménie, Vaasié.

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

instruction profane [général]

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

Régions : Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorandé, Unther.

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

inscription de runes [création d'objets]

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

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

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



Familier supérieur : diablotin, pseudo-dragon, quasit

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

Jumeau tonnerre [général]

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

Régions : nain d'écu, nain d'or.

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

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

Lignée de feu [général]

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

Région : Calimshan.

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

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

Magie de la toile d'ombre [général]

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

Condition : Sagesse 13+ ou Shar comme divinité patronne.

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

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

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

Quel que soit votre niveau, vous ne pouvez plus lancer les sorts relevant du registre de la lumière. Votre capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est également limitée. Vous ne pouvez plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques que vous créez sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. chapitre 2).

Spécial : la connaissance de la Toile d'Ombre a un prix. Quand vous perdez ce don, vous perdez sur-le-champ 2 points de Sagesse. Si cette perte ou toute autre diminution future de Sagesse fait passer votre caractéristique

sous la barre des 13, vous le conservez (il s'agit d'une exception à la règle générale régissant les dons dotés de conditions).

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

Magie insidieuse [métamagie]

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

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

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

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

Magie pernicieuse [métamagie]

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

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

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

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

Magie tenace [métamagie]

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

Condition : Magie de la Toile d'Ombre.

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

Désormais, votre capacité à dissiper un sort de la Toile est altérée. Lorsque vous effectuez un jet de dissipation visant un sort de la Toile (ou usez de *dissipation de la magie* pour contrer le sort d'un adversaire), le DD s'élève à 13 + niveau de jeteur de sorts de l'adversaire. Ce malus ne s'applique pas aux effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie, que vous dissipez normalement.

Magocratie courtoise [général]

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

Régions : Éternelle-rencontre, Halruaa.

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

Milice [général]

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

Région : halfelin vaillant, Impiltur, Luiren, Vaux.

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

Négociateur-né [général]

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

Régions : Amn, Bief de Vilhon, Côte des dragons, Grand-Val, Impiltur, Mer de lune, nain d'or, nain gris, Sembie, Shaar, Thesk.

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

Nomade monté [général, guerrier]

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

Régions : Shaar, Terres de la Horde, Vaasie (la Chevauchée uniquement).

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

Préparation profane [général]

Vous êtes capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

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

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

Prodige magique [général]

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage : lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires et le DD du jet de sauvegarde des sorts que vous lancez, vous considérez que votre caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs,

Intelligence pour les magiciens) est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elles.

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

Racé [général]

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

Régions : îles Nélanthères, Lunargent, Sembie, Téthyr, Vaasie, Vaux.

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

Résistance au poison [général]

Au fil des ans, certains des vôtres se sont précautionneusement habitués aux poisons en s'inoculant des doses contrôlées, et ce pour se bâtir une immunité contre leurs effets. Certains en ressortent affaiblis, d'autres plus forts.

Régions : demi-orque, nain gris, orque.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de Viguerie contre les poisons.

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

Retardement de sort [métamagie]

Vous êtes capables de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de votre choix.

Condition : un autre de don de métamagie.

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

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

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles avec d'autres sorts, comme *détection de la magie*. L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Sang de serpent [général]

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

Régions : Bief de Vilhon (Hlondeth uniquement), Chult, Tashalar.

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

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

Sort de signature [général]

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

Condition : Maîtrise des sorts.

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

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

sort inné [général]

Vous maîtrisez un sort si parfaitement que vous pouvez maintenant le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions : Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage : choisissez un sort que vous êtes en mesure de lancer. Vous pouvez désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, une fois par round, sans devoir le préparer. Un emplacement de sort de huit niveaux supérieurs est à jamais utilisé pour alimenter votre pouvoir (notez qu'il est possible de lancer des sorts de niveau supérieur au 9^e grâce aux règles fournies dans *Campagnes de haut niveau*, à paraître.) Si le sort inné nécessite une dépense en PX, vous devez vous acquitter de ce coût chaque fois que vous utilisez votre pouvoir magique. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, vous n'avez pas besoin de celle-ci pour utiliser votre pouvoir magique. Si le sort inné nécessite une composante matérielle dont le coût est négligeable, vous n'avez pas besoin du focaliseur pour utiliser le pouvoir magique. Si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, vous avez besoin de celle-ci pour utiliser votre pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de *soins* ou de *blessure*. Il ne peut pas plus en faire un sort de signature (cf. don Sort de signature). Les jeteurs de sorts de magie divine perdant l'usage de leurs sorts sont incapables de se servir de sorts innés de magie divine.

Spécial : vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Vous devez vous acquitter du coût en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles pour chaque sort inné que vous choisissez.

sort jumeau [métamagie]

Vous êtes capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque vous lancez un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme si vous le lanciez deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un *charme-personne* jumeau par exemple (cf. Combinaison d'effets magiques, page 153 du *Manuel des Jisseurs*). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contresort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau). L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

sort persistant [métamagie]

L'un de vos sorts dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures. Il doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, *compréhension des langages* ou *détection de la magie*). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas

nécessaire de vous concentrer sur des sorts comme *détection de la magie* ou *détection des pensées* pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, vous devez vous concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. L'enchantement doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

suprématie spirituelle [général]

Les jeteurs de sorts de magie profane de certains pays apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'imébranlable puissance de leur esprit.

Régions : Calimshan, elfe de la lune, elfe du soleil, Thay.

Avantage : au niveau 1, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Constitution pour déterminer vos points de vie supplémentaires (aux niveaux ultérieurs, seul le modificateur de Constitution s'applique). Vous gagnez 1 point de vie supplémentaire à chaque fois que vous apprenez un don de métamagie.

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

survivant [général]

Votre peuple vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Les vôtres sont particulièrement doués pour saisir les secrets de la nature et leur survivre.

Régions : Anauroch, Bief de Vilhon, Bois de Chondal, Chult, Contrées du Miton Occidentales, Damarie, drow, elfe sauvage, gnome des profondeurs, halfelin pied-léger, halfelin sagespectre, îles Moonshae, Lunargent, nain d'écu, Narfell, Nord, Rashéménie, Shaar, Terres de la Horde, Vaasie.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

tatouage focaliseur [spécial]

Vous portez l'un des puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Condition : être spécialisé dans une école de magie.

Région : Thay.

Avantage : ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de votre école de prédilection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsque vous lancez un sort de cette école et qu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Spécial : seuls les personnages dotés du don Tatouage focaliseur ont le droit de participer aux réunions des Magiciens Rouges.

Traqueur [général, guerrier]

Dans les contrées menacées par de maléfiques monstruosités, nombre de guerriers apprennent à combattre de telles créatures. Vous avez servi dans une milice ou armée chargée de protéger votre terre des redoutables pillards qui affligent Pendroit.

Régions : Chult, Cormyr, Damarie, elfe des bois, Lac de vapeur, Mer de lune, nain d'écu, Nord, Tashalar, Thétyr, Vaasie.

Avantage : votre région natale détermine le type d'ennemis contre lesquels on vous a formé. Lorsque vous combattez des monstres issus de cette race, vous bénéficiez d'un bonus de compétence de +1 à tous vos jets de dégâts avec des armes de corps à corps ou à distance (portée maximale : 9 mètres). En outre, on considère que vous disposez du don Science du critique pour l'arme que vous utilisez. Cet avantage n'est pas cumulatif avec le don Science du critique.

Spécial : en ce qui concerne le Cormyr, la Damarie, le Thétyr, la Vaasie et les nains d'écu, vos ennemis traditionnels sont les goblinoides (gobelins, hobgobelins et gôbelours). Dans le cas de Chult et de Tashalar, ce don s'applique aux hommes-lézards et aux yuan-tis. Les elfes des bois sont entraînés