

Compilation de dons :

Quand le mot « Régions » apparaît en gras dans le texte, c'est qu'il s'agit d'un « don régional » propre à l'univers de campagne de WOTC : Forgotten Realms.

Chance de Héros [Général]

Vos compatriotes survivent quand tout le monde s'attend à ce qu'ils y passent.

Régions : Aglarond, Les Vaux, Tethyr, le Vaste.

Avantage : Vous obtenez un bonus de +1 aux jets de Vigueur, Réflexes et Volonté.

Chasseur d'ennemis [Guerrier, Général]

Dans les pays menacés par les non-humains mauvais, beaucoup de guerriers apprennent des techniques pour se battre efficacement contre ces créatures.

Vous avez servi en tant que membre d'une milice ou d'une unité militaire chargée de la protection de votre foyer contre les raids féroces qui dérangent le secteur.

Régions : Chult, Cormyr, Damarie, le Lac des Vapeurs, le Nord, Archipel des Sélénaé, Nain d'écu, Tashalar, Tethyr, Vaasie, Elfe des bois.

Avantage : Votre patrie dicte le type d'adversaire contre qui vous avez reçu une formation.

Quand vous vous battez contre les monstres de cette race, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts des attaques de corps à corps et cela s'étend aux armes à distance jusqu'à 10m, vous agissez de plus comme si vous aviez le don *science du critique* pour l'arme que vous employez.

Cela n'est pas cumulable avec le don *science du critique*, mais peut se cumuler avec le bonus d'*ennemi juré* du rôdeur.

Spécial : En Cormyr, Damarie, Tethyr, Vaasie, ainsi que pour les nains d'écu, vos adversaires traditionnels sont des goblinoides : gobelins, hobgobelins et gobelours.

Dans Chult et Tashalar, ce don s'applique aux homme-lézards et aux yuan-ti.

Les elfes des bois reçoivent une formation contre les gnolls.

Au Lac des Vapeurs, dans le Nord et dans l'Archipel des Sélénaé, ce don s'applique aux orques et aux demi-orques.

Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois; leurs effets ne se cumulent pas. Chaque fois que vous prenez ce don vous devez vous entraîner pour apprendre le don régional d'une terre ou l'on combat une créature différente que celle indiqué par le don régional que vous avez déjà.

Échange de sort [Metamagie]

Vous avez la plus grande liberté pour décider combien de sorts de chaque niveau vous allez préparer.

Conditions : *Echange de sort* ne peut être choisi que par les magiciens.

Avantage : Deux sorts peuvent être préparés en prenant l'emplacement d'un seul sort si leurs niveaux combinés est inférieur à la capacité de cet emplacement. Par exemple, deux sort de 2ème niveau peuvent être préparés dans l'emplacement d'un sort de 5ème niveau.

A l'inverse, un sort peut occuper deux ou plus emplacements de sort tant que la capacité combinée des emplacements de sort est plus grande que le niveau du sort. Par exemple, un sort de 5ème niveau peut être préparé prenant trois emplacements de sort de 2ème niveau.

En employant un sort augmenté par metamagie, vous pouvez épuiser n'importe quelle combinaison d'emplacements de sort qui s'élèvent au niveau du sort augmenté. Vous devez être capables en temps normal de préparer le sort amélioré pour employer cette option. Par exemple, vous devez être capables de préparer un sort de 6ème niveau pour maximiser une *boule de feu*, mais vous pourriez alors employer le don *Échange de sort* pour employer deux emplacements de sort, un du 4ème niveau et un du 2ème niveau au lieu d'un emplacement de sort de 6ème niveau.

En ce qui concerne ce don, comptez les sorts de niveau 0 comme s'ils avaient un ½ niveau.

Famille de Marchands [Général]

Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce particulier.

Régions : Nain Gris, Impiltur, Lac des Vapeurs, Lantan, Sembie, Svirfnebelin, Tashalar, Tethyr, Thesk, le Vaste.

Avantage : Choisissez une des compétences de *profession* ou d'*artisanat*.

Vous avez un bonus de +3 à tous les tests impliquant cette compétence et un bonus de +3 aux jets d'*Estimation* pour des objets qui ont un rapport avec la compétence choisie.

Jet d'armes [Général]

Vous savez jeter des armes sur vos ennemis.

Conditions : For 13 +, Dex 13 +, bonus de base à l'attaque de 4 ou plus.

Avantage : Vous pouvez jeter toutes les armes de mêlée de votre catégorie de taille ou plus petites sans pénalité d'attaque.

Toutes les armes ont un facteur de portée de 6m.

Au-delà de cette portée, l'attaque est soumise aux pénalités de portée normales.

Normal : Voir la règle normale d'*armes de jet improvisées* dans le MDJ page 97.

Jet d'armes lourdes [Général]

Vous savez jeter des armes sur vos ennemis avec une grande habileté.

Conditions : For 13 +, Dex 13 +, bonus de base à l'attaque de 4 ou plus, et le don *jet d'armes*.

Avantage : Comme *jet d'arme*, sauf qu'il est possible de jeter des armes de mêlée d'une catégorie de taille supérieure d'un rang à votre propre catégorie de taille sans pénalité d'attaque.

Vous gagnez aussi un bonus de +1 aux dégâts par tranche de 3 niveaux.

Normal : Voir la règle normale d'*armes de jet improvisées* dans le MDJ page 97.

Incantation en armure [Général]

Vous êtes particulièrement à l'aise pour incanter en armure.

Conditions : Dex 13 +, don de *port d'armure*.

Avantage : Les chances d'un *échec de sorts* en portant une armure sont réduites de moitié.

Inscription des runes [Création d'objets]

Vous pouvez créer des runes magiques qui gardent en réserve des sorts jusqu'à leur déclenchement.

Conditions : Intelligence 13 +, compétence d'*artisanat* appropriée, utilisateur de la magie divine 3ème niveau +.

Avantage : Vous pouvez jeter n'importe quel sort divin que vous avez préparé sur une rune. Une rune est un écrit magique provisoire semblable à un parchemin.

Une rune ne peut être déclenchée qu'une fois avant qu'elle ne perde son pouvoir magique, mais elle dure indéfiniment jusqu'à son déclenchement.

Une rune écrite ou peinte sur une surface disparaît quand elle est déclenchée, effacée ou dissipée, mais une rune gravée laisse une fois sa magie déclenchée un symbole gravé non-magique.

Spécial : L'Inscription d'une rune prend 10 minutes plus le temps de lancement du sort.

Quand vous créez une rune, vous choisissez le niveau de lanceur de sort, qui doit être suffisant pour jeter le sort en question et ne doit pas être plus élevé que votre propre niveau.

Quand vous créez une rune, vous pouvez faire n'importe quels choix que vous feriez normalement en lançant le sort.

Quiconque touche la rune déclenche la rune et devient la cible du sort (si le sort affecte seulement les objets, un objet doit d'une façon ou d'une autre déclencher la rune).

En tant que créateur de la rune, vous pouvez la toucher sans risquer de la déclencher.

On doit toucher la rune elle-même pour la déclencher, donc un objet avec une rune peut être manipulé sans risque tant que l'on fait attention d'éviter tout contact avec la rune.

Comme avec un sort de *symbole*, une rune ne peut pas être placée sur une arme avec l'intention de déclencher la rune quand l'arme frappe un adversaire.

Le lanceur doit préparer le sort qui sera inscrit et doit fournir toutes les composantes matérielles ou le focalisateur de sort requis.

Si lancer le sort réduit le total de XP du lanceur, il paye le coût en commençant la rune en plus du coût de XP pour faire la rune elle-même.

De même, les composantes matérielles sont consommées quand il commence à écrire, mais pas les focalisateurs (Un focalisateur employé dans l'activation d'une rune peut être réutilisé.)

L'inscription d'une rune exige un jet d'*artisanat* avec un DD de 20 + le niveau du sort employé.

La compétence d'*artisanat* que vous employez doit être appropriée pour créer un symbole écrit sur une surface (la métallurgie, la calligraphie, la taille de gemme, sculpture, et cetera).

Vous peignez, dessinez, ou gravez la rune sur une surface (les nains gravent d'habitude leurs runes dans la pierre ou le métal pour profiter de leur affinité raciale avec ces matières) et faites votre jet.

Si le jet échoue, la rune est imparfaite et ne peut pas retenir le sort.

L'acte d'écrire déclenche le sort préparé si le jet d'*artisanat* est couronné de succès, rendant le sort indisponible au lanceur jusqu'à ce que le personnage prenne du repos et reprépare ses sorts.

(C'est-à-dire que cet emplacement de sort est vidé de son sort actuellement préparé, comme s'il avait été lancé.)

Un objet simple de taille moyenne ou plus petit peut recevoir une seule rune.

De plus grands objets peuvent recevoir une rune par 2m² de superficie (un carré de 1,5m de côté).

Les runes ne peuvent pas être placées sur des créatures.

La rune a un prix de base égal au niveau du sort x niveau de lanceur de sort x 100 po (on compte les sorts de niveaux 0 comme des ½ niveaux). Vous devez dépenser 1/25 de son prix de base en XP et utiliser des matières premières coûtant la moitié de ce prix de base. Le prix de vente d'une rune est égal à son prix de base.

Un sort d'*effacement* couronné de succès désactive la rune, mais le DD est de 15 + votre niveau de lanceur de sort.

Le contact avec la rune pour lancer *effacement* ne déclenche pas la rune à moins que le sort d'*effacement* ne réussisse pas à désactiver la rune.

Un sort *se dissipation de la magie* ciblé sur une rune non déclenchée peut dissiper sa magie s'il est couronné de succès (le DD est de 11 + votre niveau de lanceur de sort).

Les runes non déclenchées ne sont pas soumises à une *dissipation de la magie* lancée sur une zone.

Un sort *lecture de la magie* permet au lanceur d'identifier le sort contenu dans une rune avec un jet de Connaissance des sorts couronné de succès (DD 15 + le niveau du sort).

Un roublard peut employer *désamorçage/sabotage* pour rendre inopérante une rune (le DD est de 25 + le niveau du sort, comme pour n'importe quel piège magique).

Lanceur de sort prodige [Général]

Vous avez un don exceptionnel pour la magie.

Avantage : Quand vous déterminez votre bonus aux sorts pour calculer le DD des jets de sauvegarde contre les sorts que vous jetez, traitez votre score de caractéristique primordiale de lanceur de sort (le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, la Sagesse pour les lanceurs de sorts divins, l'Intelligence pour les magiciens) comme 2 points plus haut que sa valeur réelle.

Si vous avez plus d'une classe de lanceur de sort, le bonus s'applique seulement à une de ces classes.

Spécial : Vous pouvez seulement prendre ce don à la création du personnage.

Si vous prenez ce don plus d'une fois (par exemple, si vous êtes un humain ou un autre type de créature qui commence avec un don en plus au 1^e niveau), il doit s'appliquer à une classe de lanceur de sort différente à chaque fois.

Vous pouvez prendre ce don même si vous n'avez pas encore de classe de lanceur de sort.

Soins améliorés [Général]

Vous soignez exceptionnellement bien.

Avantage : Vous pouvez ajouter votre bonus de sagesse x niveau du sort à vos jets de soins.

Sort jumellé [Métamagie]

Vous pouvez jeter simultanément deux sorts identiques.

Conditions : un autre don de métamagie.

Avantage : Jeter un sort affecté par ce don fait que les effets du sort s'appliquent deux fois sur la

cible, comme si vous lanciez simultanément le même sort deux fois sur la même zone ou cible. N'importe quelle variable dans le sort (comme les cibles, la zone, et cetera) doit s'appliquer aux deux sorts.

La cible subit les effets des deux sorts individuellement et fait un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certain cas, l'échec des deux jets de sauvegarde de la cible aboutit à des effets superflus, comme un sort de *charme personnes* jumelé (voir les effets des Combinaisons d'effets magiques, à la page 153 du *Manuel des Joueurs*), bien que n'importe quel allié de la cible doive réussir deux tentatives de dissipation pour libérer la cible du charme.

Comme avec les autres dons de métamagie, un sort jumelé ne change pas sa vulnérabilité aux contresorts (par exemple, l'utilisation d'une forme non jumelée du contresort annule le sort plus sont « jumeaux »).

Un sort jumelé utilise l'emplacement d'un sort ayant quatre niveaux de plus que le niveau réel du sort.

Sort persistant [métamagie]

Vous pouvez faire durer un de vos sorts toute une journée.

Conditions: Extension de durée.

Avantage : un sort connu peu avoir une durée de 24 heures.

Le sort persistant doit avoir une portée personnelle ou une portée fixe (par exemple, *compréhension des langues* ou *détection de la magie*).

Les sorts à durée « instantanée » ne peuvent pas être affectés par ce don, ni ceux ayant besoin d'être déclenché.

Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur les sorts comme avec *détection de la magie* ou *détection des pensées* pour être conscient de la simple présence ou l'absence de la chose détectée, mais vous devez toujours vous concentrer pour avoir des informations supplémentaires comme en temps normal.

La concentration sur un tel sort est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un sort persistant utilise l'emplacement d'un sort ayant quatre niveaux de plus que le niveau réel du sort.

Spécialiste du bouclier [Général]

Vous êtes particulièrement habile avec les boucliers.

Conditions: *Maniement du bouclier*.

Avantage : Vous obtenez +1 de bonus à la CA quand vous employez un bouclier.

Vous ne recevez de plus aucune pénalité d'attaque ou perte du bonus à la CA de votre bouclier en employant des attaques de *coup de bouclier*.

Normal : Voir que les attaques de *coup de bouclier* dans MDJ p105.

Voyou [Général]

Vos compatriotes savent comment prendre le dessus et faire pression sur les gens.

Régions : Calimshan, Côte des Dragons, Archipel des Sélénaé, Îles Pirates, Unther, le Vaste, Golfe de Vilhon, Eauprofonde.

Avantage : Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets d'initiative, un bonus de +2 pour les jets d'*Intimidation* et un bonus de +1 aux jets de Réflexes

Précisions :

"Ceci est la traduction par Sicard Christophe, chsic@aol.com

<http://pageperso.aol.fr/chsic/mapage/mespassions.html>

de dons provenant de divers auteurs et URL du site de WOTC (Copyright Wizards of the Coast):

Chasseur d'ennemis de Rob Heinsoo et *Inscription des Runes* de Skip Williams :

<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=fr/20001207b>

Jet d'armes, Jet d'armes lourdes, Incantation en armure, Soins améliorés, Spécialiste du bouclier.
de Tom Gallagher :

http://www.wizards.com/dnd/files/dl_FeatsbyGravitom-1.txt

Échange de sort de Jim Stenberg :

http://www.wizards.com/dnd/files/dl_SpellExchange.doc

Famille de Marchands, Chance de Héros, Voyou :

http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR_Survival.asp

Lanceur de sort prodige, sort jumellé, sort persistant :

<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=fr/fx20010418c>

Tous droits réservés, ne pas modifier ou reproduire sans autorisation préalable."