

VIGUEUR ÉPIQUE

Ce don ne peut être choisi que pour un personnage utilisant des d12 comme DV.

Lorsqu'un résultat inférieur à 5 est obtenu sur un lancer de DV, il doit être considéré comme valant 5.

Don

ARMES DE PRÉDILECTION

En choisissant ce don, le joueur doit déterminer un type d'armes (armes de contact ou armes à distance) avec lequel son personnage est particulièrement à l'aise.

Lorsque ce dernier utilise une de ses armes de prédilection, le dé de dégâts de cette dernière est augmenté d'une taille (d6 au lieu de d4 pour une arme de jet, d10 au lieu de d8 pour une arme de contact intermédiaire, etc.).

Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois : le personnage est alors expert dans le maniement des deux familles d'armes (contact et distance).

Don

ARTEFACT LÉGENDAIRE

Le personnage est le porteur d'un puissant objet magique (cf. page 23).

Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une communauté à partir du niveau 4, puis une seconde fois (par un autre personnage) à partir du niveau 5. Il est également réservés aux humains.

Don

CHANCE

Les dés d'héroïsme du personnage sont augmentés d'une taille (des d8 plutôt que des d6, donc).

Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une communauté. Il est également réservés aux humains.

Don

COMBAT À DEUX ARMES

Le personnage peut combattre avec une arme intermédiaire dans une main et une arme légère dans l'autre. Lorsqu'il réussit un jet d'attaque, il lance les deux dés de dégâts et utilise le meilleur des deux résultats obtenus.

Don

COMMANDEMENT

Le joueur dispose de deux jetons de « relance ». Ils peuvent être dépensés pour autoriser un autre joueur à relancer un jet de dé peu satisfaisant. Ils se récupèrent après un repos long.

Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une communauté. Il est également réservés aux humains.

Ce don peut être pris une seconde fois par le même personnage, le joueur dispose alors d'un jeton supplémentaire.

Don

ENCHAÎNEMENT

Lorsque le personnage effectue avec succès une action d'attaque, il peut enchaîner une deuxième tentative dans la foulée (le joueur peut donc effectuer un deuxième jet d'attaque contre un adversaire à portée).

Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 3. À partir du niveau 5, le don peut être choisi une deuxième fois ; dans ce cas, si cette deuxième attaque est un succès, le personnage peut enchaîner une troisième dans les mêmes conditions.

Don

ESQUIVE ACROBATIQUE

Lorsque le personnage porte une armure légère ou ne porte pas d'armure du tout, sa valeur d'armure est augmentée de deux points.

Don

EXPERTISE

En choisissant ce don, le joueur doit le lier avec un des aspects de son personnage. Lorsque le joueur dépense un DH en invoquant cet aspect pour améliorer un jet de compétence (hors jet d'attaque, de défense ou de sauvegarde) et que le résultat du DH est impair, le dé est remboursé au joueur (comme s'il n'en avait pas dépensé).

Don

FUREUR GUERRIÈRE

Lorsque le personnage tombe à 0 PV au cours d'un affrontement, le joueur peut décider qu'il n'est pas mis hors de combat. Dans ce cas le joueur reçoit une réserve de trois dF et le personnage peut continuer à effectuer des actions normalement.

À chaque tour, juste après que le personnage a agi, le joueur doit lancer tous ses dF. S'il n'obtient pas au moins un 4+, le personnage meurt, vidé. Les dés affichant un 3- sont dépensés et retirés de la réserve. Après avoir effectué son jet, si le personnage a survécu, le joueur peut décider qu'il s'effondre, normalement mis hors de combat.

Don

**MAGIE DU CERCLE
PREMIER**

Le personnage connaît deux sorts de niveau 1 qu'il peut lancer une fois chacun entre deux repos longs. Les DV du personnage sont diminués d'une taille (le d8 de départ devient un d6, par exemple).

Ce don est réservé aux personnages elfes.

Don

MaÎTRISE DES ARMURES

Lorsque le personnage porte une armure lourde ou intermédiaire, son malus d'encombrement est diminué de deux points.

Don

MaÎTRISE DES BOUCLIERS

À tout moment, le joueur peut décider que le personnage sacrifie son bouclier pour annuler les dégâts d'une attaque. L'objet se fracasse sous la violence du choc et devient inutilisable.

Don

Protection d'Autrui

Une fois par tour, le personnage peut choisir de protéger un allié à proximité en train de subir des dégâts.

Pour ce faire, le joueur lance 1d6 et 1d8 : la valeur du d6 est soustraite aux dégâts que vient de subir l'allié protégé tandis que la valeur du d8 est soustraite aux PV du personnage. Lancer ces deux dés est considéré comme un jet unique : un DH augmentera la valeur des deux dés tout comme l'utilisation du don de commandement permettra la relance du d6 et du d8.

Don

Science de l'Initiative

Pour déterminer l'ordre d'initiative en début de tour, toute communauté auquel appartient le personnage utilise un d8 plutôt qu'un d6. Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans l'équipe.

Il est également réservés aux humains.

Don

**Science de
l'enchaînement**

Lorsque le personnage bénéficie d'une attaque supplémentaire grâce au don d'enchaînement et que le joueur dépense un DH pour améliorer son jet d'attaque, si le résultat du DH est impair, le dé est remboursé au joueur (comme s'il n'en avait pas dépensé).

Don

Talents variés

Le personnage dispose d'un troisième aspect, au choix du joueur. Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 4.

Don

VIGUEUR

Les DV du personnage sont augmentés d'une taille (le d8 de départ devient un d10, par exemple).

Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois (pour gagner deux tailles de DV).

Don

VISION NOCTURNE

Le personnage appartient à un peuple non humain doté d'une excellente vision nocturne ; il peut se passer de torche dans la plupart des situations.

Ce don est uniquement accessible lors de la création du personnage (il ne peut pas être acquis en progressant).

Don

RÉCOMPENSE CULTUREL

Obtenez un des équipements spécifiques à votre peuple.

Sans être aussi puissant qu'un artefact, ces équipements vous permettront de faire honneur à vos ancêtres.

Don

ŒIL DU DRAGON

Béni (ou maudit) par le dragon, le personnage obtiens 1 espoir supplémentaire.

Une fois par partie, le personnage peut dépenser 1 espoir pour obtenir une information concernant l'adversité qui se profile dans l'aventure.

Ce don ne peut être choisis qu'à partir du niveau 4 par un personnage Bardides.

Don

FRÈRE-OURS

Grâce aux sens développés de l'ours qui sommeillent en vous, vous êtes capable de percevoir ce qui vous entoure de nuit. De plus, vous gagnez un avantage automatique sur tous les jets qui dépendent uniquement de votre force.

Ce don ne peut être choisis que par un personnage Beornides à partir du niveau 4.

Don

CHIEN DE LA FORÊT NOIR

Le personnage est accompagné de l'un des molosses des hommes des bois. Techniquement, ce molosse apparaît sous la forme d'un nouveau

trait utilisable pour différentes actions (combat, pistages, ...).

En combat, le joueur peut également décidé que son chien prend un coup à sa place : il devient alors blessé et le trait ne pourra plus être utilisé tant qu'un repos long n'aura pas permis au chien de se remettre. A tout moment, un ennemi peut également décidé volontairement de frapper le chien pour le faire passer en blessé.

Ce don est réservé aux hommes des bois, à partir du niveau 4.

Don

MAGIE ANTIQUE

Vous êtes initié à d'ancien secret de la race des nains. Choisissez deux sorts dans la liste des sorts réservés aux nain. Chacun de ses sorts peut

être lancé une fois entre deux période de repos.

Ce don est réservé aux nains de la montagne, à partir du niveau 4.

Don

ENNEMIS DE L'OMBRE

Votre peuple à beaucoup souffert de la lutte qu'il mène contre l'ombre depuis plusieurs siècles. Quand vous dépensez un dé d'espoir pour effectuer une attaque contre une créature de l'ombre (gobelin, orque, araignée, ...), sur un 6 conservez votre dé d'espoir.

Ce don ne peut être choisis qu'à partir du niveau 4 par un personnage elfe de la forêt noire.

Don