

## Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

### Personnages épiques

Les personnages de niveau 21 ou plus sont considérés comme des personnages épiques, quel que soit le moyen employé pour parvenir à ce niveau. Les personnages épiques, c'est-à-dire ceux dont le niveau global est au moins égal à 21, sont gérés de façon légèrement différente des personnages ordinaires. Bien qu'ils bénéficient de la plupart des avantages liés au niveau, certains prennent une forme nouvelle.

Les classes de base ne sont décrites que jusqu'au niveau 20, mais les règles qui suivent expliquent quels avantages un personnage épique tire d'un niveau de classe supérieur à 20. Il est également possible pour un personnage de continuer une progression dans une classe de prestige à 10 niveaux (comme l'assassin ou le chevalier noir) au-delà de 10, mais uniquement s'il est déjà de niveau 20 ou plus. Les classes de prestige à moins de 10 niveaux (comme l'archimage ou le thaumaturge) sont par contre définitivement limitées à ce niveau.

**Bonus épique aux sauvegardes.** Le bonus de base aux sauvegardes ne progresse plus quand le niveau global du personnage dépasse 20. Cependant, il reçoit un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets de sauvegarde tous les niveaux pairs au-delà de 20, comme l'indique la *Table : bonus épiques à l'attaque et aux sauvegardes*.

**Bonus épique à l'attaque.** De même, le bonus de base à l'attaque d'un personnage ne progresse plus une fois qu'il atteint un niveau global de 20. Néanmoins, un personnage épique bénéficie d'un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets d'attaque tous les niveaux impairs au-delà de 20, comme le montre la *Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes*. Seul le bonus de base à l'attaque détermine le nombre d'attaque lors d'une séquence. Néanmoins, un bonus de base à l'attaque élevé n'offre jamais plus de quatre attaques portées à l'aide d'une arme donnée en utilisant l'action d'attaque à outrance. Ceci dit, certains effets sont susceptibles d'octroyer des attaques supplémentaires pouvant dépasser cette limite.

**Limite des compétences de classe.** Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3.

**Limite des compétences hors classe.** Pour les compétences hors classe (hc), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe.

**Dons.** Un personnage gagne un don chaque fois que son niveau global est divisible par trois. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes en tant qu'aptitude de classe.

**Augmentation de caractéristique.** Chaque fois que le niveau global du personnage est divisible par quatre, il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global plutôt que du niveau de classe.

**Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes**

Niveau global	Bonus épique aux sauvegardes	Bonus épique à l'attaque
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

#### Aptitudes de classe épique

La plupart des aptitudes de classes (mais pas toutes) continuent à progresser après le niveau 20. Avant de vous présenter les progressions épiques des classes de base, voici quelques explications à leur sujet.

- Les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes liés à la classe n'augmentent plus après le niveau 20. C'est pourquoi les tables de progression épique n'incluent pas de colonnes à leur sujet. Les personnages épiques reçoivent par contre le bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes fourni par la *Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes*.

- Les personnages épiques reçoivent le nombre habituel de points de compétence et les dés de vie correspondant à leur progression de classe.
- En règle générale, toute aptitude de classe dont les valeurs dépendent du niveau de classe du personnage continue à progresser avec les niveaux épiques.
- Dans le cas des classes de prestige, les valeurs des DD dépendant du niveau de classe n'augmentent que de +1 par 2 niveaux supérieurs à 10.
- Pour les jeteurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts continue à augmenter après le niveau 20. Cependant, le quota de sorts quotidien n'augmente plus après le niveau 20.
- Les pouvoirs des familiers, des destriers de paladin, des compagnons animaux et des serviteurs fiélon continuent à augmenter lorsqu'ils dépendent d'une formule utilisant le niveau du maître (comme pour la valeur de la résistance à la magie d'un familier).
- Toutes les aptitudes de classes dont les effets ou le nombre d'utilisations quotidiennes augmentent selon un motif régulier continuent à progresser au même rythme avec les niveaux épiques. Les dons supplémentaires constituent une exception à cette règle. L'acquisition des dons supplémentaires des guerriers et des magiciens se fait sur un rythme différent au-delà du niveau 20 (voir plus loin).
- En plus des aptitudes de classe acquises lors des vingt premiers niveaux, chaque classe reçoit un don en bonus tous les 2, 3, 4 ou 5 niveaux au-delà de 20 (selon la classe). Cela permet d'équilibrer la progression des différentes classes après le niveau 20, car toutes n'ont pas d'aptitudes de classes à faire évoluer à haut niveau. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que les personnages obtiennent tous les trois niveaux.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classes après le niveau 20. Les aptitudes de classe dont la progression est irrégulière ou s'arrête avant le niveau 20 et celles qui ont une liste finie d'options cessent de s'améliorer une fois que le personnage atteint le niveau 20 dans cette classe. De même, les aptitudes de classes obtenues à un niveau précis ne s'améliorent pas ensuite.

### Ajouter une deuxième classe

Chaque fois qu'un personnage épique monoclassé gagne un niveau, il a le choix entre poursuivre normalement sa progression ou démarrer une autre classe au niveau 1. Les règles habituelles du multiclassage s'appliquent normalement, mais les personnages épiques doivent garder à l'esprit les règles particulières de la progression épique.

Le personnage épique acquiert tous les avantages procurés par sa nouvelle classe : compétences de classe, maniement des armes ou des boucliers et port des armures, sorts, aptitudes de classe et un nombre de points de vie correspondant au dé de vie de la nouvelle classe. Il gagne également le nombre de points de compétence d'un niveau additionnel pour sa nouvelle classe. Un personnage épique ne bénéficie pas du bonus de base à l'attaque ou aux sauvegardes de sa deuxième classe, mais reçoit le bonus épique d'un personnage de son niveau global.

### Barbare épique

**Dés de vie :** d12.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

**Rage de berserker.** Le barbare épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

**Sens des pièges.** Les bonus du barbare épique contre les pièges augmentent de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

**Réduction des dégâts.** La valeur de réduction des dégâts du barbare épique augmente de 1 point tous les 3 niveaux au-dessus de 19.

**Dons supplémentaires.** Le barbare épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

### Barde épique

**Dés de vie :** d6.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un barde épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du barde n'augmente pas après le niveau 20. Le barde épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

**Musique de barde.** Le barde n'obtient aucun nouvel effet de musique de barde.

**Savoir bardique.** Le test de savoir bardique s'effectue avec 1d20 + son niveau de barde + son modificateur d'Intelligence.

**Inspiration vaillante.** Le bonus que le barde épique confère lorsqu'il utilise cette aptitude augmente de +1 tous les six niveaux au-dessus de 20.

**Dons supplémentaires.** Le barde épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

### Druide épique

**Dés de vie :** d8.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un druide épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du druide n'augmente pas après le niveau 20.

**Compagnon animal.** Le compagnon animal d'un druide épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 3 niveaux au-dessus de 20, le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

**Forme animale.** Le druide épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 18. L'aptitude du druide à se transformer en élémentaire ne s'améliore pas.

**Dons supplémentaires.** Le druide épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

### **Ensorcelleur épique**

**Dés de vie :** d4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un ensorcelleur épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien de l'ensorcelleur n'augmente pas après le niveau 20. L'ensorcelleur épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

**Familier.** Le familier d'un ensorcelleur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20, l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorcelleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

**Dons supplémentaires.** L'ensorcelleur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

### **Guerrier épique**

**Dés de vie :** d10.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Dons supplémentaires.** Le guerrier épique reçoit un don supplémentaire tous les 2 niveaux au-dessus de 20.

### **Magicien épique**

**Dés de vie :** d4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts du magicien épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du magicien n'augmente pas après le niveau 20. Le magicien épique apprend deux sorts de n'importe quel niveau ou niveaux qui sont accessibles à son nouveau niveau.

**Familier.** Le familier d'un magicien épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20, l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorcelleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

**Dons supplémentaires.** Le magicien épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

### **Moine épique**

**Dés de vie :** d8.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

**Bonus à la CA.** Les bonus du moine épique à la CA lorsqu'il ne porte aucune armure augmentent de +1 tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

**Combat à mains nues.** Les dégâts qu'infligent les attaques à mains nues du moine n'augmentent pas après le niveau 20.

**Coup étourdissant.** Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque, comme d'habitude.

**Déplacement accéléré.** Le bonus à la vitesse de déplacement du moine épique lorsqu'il ne porte aucune armure augmente de +3 mètres tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

**Frappe ki.** Cette aptitude n'évolue plus automatiquement après le niveau 16.

**Plénitude physique.** Le moine épique peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau de classe chaque jour.

**Pas chassé.** Le niveau de classe du moine épique détermine le niveau de lanceur de sorts pour ce pouvoir.

**Âme de diamant.** La résistance à la magie du moine épique est égale à son niveau de classe +10.

**Paume vibratoire.** Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque.

**Désertion de l'âme.** Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer la durée de ce pouvoir.

**Dons supplémentaires.** Le moine épique reçoit un don supplémentaire tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

### **Paladin épique**

**Dés de vie :** d10.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Imposition des mains.** Chaque jour, le paladin épique peut soigner un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) multiplié par son niveau de classe.

**Châtiment du Mal.** Le paladin épique ajoute son niveau de classe sur le jet de dégâts contre un adversaire mauvais lors d'un châtiment du Mal. Il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par jour tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

**Renvoi des morts-vivants.** Le paladin renvoie les morts-vivants comme un prêtre de trois niveaux de moins que son niveau de classe.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un paladin épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du paladin n'augmente pas après le niveau 20.

**Destrier de paladin.** Le destrier d'un paladin épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 5 niveaux au-dessus de 20, le destrier gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, son ajustement de Force augmente de +1 et sa valeur d'Intelligence augmente de +1. La résistance à la magie du destrier est égale au niveau de classe du paladin +5.

**Guérison des maladies.** Le paladin épique obtient une utilisation hebdomadaire supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

**Dons supplémentaires.** Le paladin épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

### **Prêtre épique**

**Dés de vie :** d8.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du prêtre n'augmente pas après le niveau 20.

**Renvoi ou intimidation des morts-vivants.** Utilisez le niveau de classe du prêtre épique pour déterminer la puissance des morts-vivants affectés par une tentative de renvoi, ainsi que pour le jet d'efficacité du renvoi, comme d'habitude.

**Dons supplémentaires.** Le prêtre épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

### **Rôdeur épique**

**Dés de vie :** d8.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

**Ennemi juré.** Le rôdeur épique obtient un nouvel ennemi juré et augmente de +2 son bonus contre l'un de ses ennemis jurés tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

**Sorts.** Le niveau de lanceur de sorts d'un rôdeur épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du rôdeur n'augmente pas après le niveau 20.

**Compagnon animal.** Le compagnon animal d'un rôdeur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 6 niveaux au-dessus de 20, le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

**Dons supplémentaires.** Le rôdeur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

### **Roublard épique**

**Dés de vie :** d6.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 8 + modificateur d'Int.

**Attaque sournoise.** Le bonus au dégâts de l'attaque sournoise d'un roublard épique augmente de +1d6 tous les 2 niveaux au-dessus de 19.

**Pouvoirs spéciaux.** Le roublard n'obtient pas automatiquement de nouveaux pouvoirs spéciaux après le niveau 19, mais il peut choisir l'un d'eux (attaque handicapante, esprit fuyant, esquive extraordinaire, maîtrise des compétences, opportunisme ou roulé-boulé) à la place d'un don.

**Sens des pièges.** Les bonus du roublard épique contre les pièges augmentent de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

**Dons supplémentaires.** Le roublard épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

### **Les personnages monstrueux épiques**

Les règles de cette section concernent aussi les personnages monstrueux dès que leur niveau global dépasse 20 et à condition qu'ils possèdent au moins un niveau de classe. (Le niveau global d'un personnage monstrueux est la somme de ses niveaux de classe et de ses éventuels DV raciaux. Il ne tient pas compte de son ajustement racial.)

### **Les dons épiques**

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques. Dès qu'un personnage épique peut obtenir un nouveau don, il peut choisir un don ordinaire ou un don épique parmi la liste suivante.

#### **Châtiment suprême [épique]**

**Conditions.** Cha 25, châtiment (aptitude de classe ou pouvoir accordé de domaine).

**Avantage.** Quand le personnage réussit une attaque de châtiment, il ajoute deux fois le niveau de classe adéquat aux dégâts.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent. (Mais rappelez-vous que doubler deux fois triple et ainsi de suite.)

#### **Connaissance magique [épique]**

**Conditions.** Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour une classe pratiquant la magie profane.

**Avantage.** Le personnage apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux de sorts auquel il a accès. Ce don n'accorde pas d'emplacement de sorts quotidien supplémentaire.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

#### **Critique anéantissant [épique]**

**Conditions.** For 23, Arme de prédilection (avec l'arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (avec l'arme choisie), Succession d'enchaînements.

**Avantage.** Quand il manie l'arme choisie, le personnage inflige des dégâts supplémentaires, selon le facteur de critique de son arme : +1d6 points de dégâts s'il est de  $\times 2$ , +2d6 points de dégâts s'il est de  $\times 3$  et +3d6 points de dégâts s'il est de  $\times 4$ . (Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.)

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

#### **Inspiration durable [épique]**

**Conditions.** Degré de maîtrise de 25 dans une forme de Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

**Avantage.** Les effets des différentes inspirations de la musique de barde du personnage durent 10 fois plus longtemps que la normale dès lors qu'il cesse de chanter. Ce don n'a aucun effet sur les formes d'inspirations qui s'arrêtent en même temps que le chant du barde.

#### **Rage terrifiante [épique]**

**Conditions.** Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker (5/jour).

**Avantage.** Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, il effectue un test d'Intimidation. Tous les ennemis qui le voient doivent effectuer un jet de Volonté opposé au résultat du personnage pour éviter de succomber à la panique (s'ils ont moins de DV que le personnage) ou d'être secoués (s'ils ont autant de DV que lui et jusqu'à deux fois plus) pendant 4d6 rounds dans les deux cas. Un adversaire ayant plus de deux fois le nombre de DV du personnage n'est pas affecté par ce don.

#### **Renvoi planaire [épique]**

**Conditions.** Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi des morts-vivants.

**Avantage.** Le personnage est capable de repousser ou d'intimider les Extérieurs comme s'ils étaient des morts-vivants. Un Extérieur possède l'équivalent d'une résistance au renvoi égale à la moitié de sa résistance à la magie.

Si le personnage repousse les morts-vivants, il peut repousser (ou détruire) tous les Extérieurs mauvais et intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais. Si le personnage intimide les morts-vivants, il peut intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs mauvais et repousse (ou détruit) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais.

#### **Science de l'attaque sournoise [épique]**

**Conditions.** Attaque sournoise (+8d6).

**Avantage.** Ajoutez +1d6 aux dégâts des attaques sournoises du personnage.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

#### **Science de l'emplacement de sort [épique]**

**Conditions.** Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour au moins une classe.

**Avantage.** Lorsque le personnage obtient ce don, il gagne un emplacement de sort quotidien d'un niveau dépassant de 1 le maximum actuel des sorts auquel il a accès. (Il peut néanmoins choisir un niveau inférieur s'il le souhaite.)

Pour lancer un sort placé dans ces emplacements, le personnage doit avoir la valeur requise (10 + niveau de sort) dans la caractéristique primordiale de cette classe. S'il possède une valeur de caractéristique primordiale suffisamment élevée, il peut obtenir normalement des sorts en bonus pour ces niveaux.

Ce don est sans effet sur les classes ne pratiquant pas la magie. L'emplacement de sort doit être affecté à une classe pour laquelle le personnage maîtrise les sorts de niveau maximal.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

### **Science de l'ennemi juré [épique]**

**Conditions.** Au moins cinq ennemis jurés différents.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie, ainsi que sur les jets de dégâts, contre tous ses ennemis jurés.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

### **Science de la forme animale élémentaire [épique]**

**Conditions.** Sag 25, faculté de prendre une forme animale élémentaire.

**Avantage.** Grâce à son pouvoir de forme animale, le personnage peut se transformer en n'importe quelle créature du type élémentaire (comme le fumigon ou le magmatique) dont il peut adopter la taille en tant qu'animal. Le personnage obtient tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature élémentaire dont il prend la forme.

**Normal.** Sans ce don, le personnage ne peut prendre que la forme d'un élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre de taille P, M ou G.

### **Science de la métamagie [épique]**

**Conditions.** Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en Art de la magie.

**Avantage.** Lorsque le personnage lance un sort métamagique (modifié par un ou plusieurs dons de métamagie), le niveau de l'emplacement de sort nécessaire est réduit de 1. Cependant, ce don ne peut réduire le niveau de l'emplacement en dessous du niveau réel du sort +1.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

### **Science du coup étourdissant [épique]**

**Conditions.** Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, Coup étourdissant.

**Avantage.** Le DD du jet de sauvegarde contre les coups étourdissants du personnage augmente de +2.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

### **Sort de familier [épique]**

**Conditions.** Caractéristique primordiale de 25 pour une classe pratiquant la magie profane.

**Avantage.** Le personnage choisit un sort du 8<sup>e</sup> niveau ou moins qu'il connaît. Son familier obtient un pouvoir magique correspondant à ce sort, qu'il peut employer une fois par jour avec un niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage. Le sort choisi ne doit pas exiger une composante matérielle coûtant plus de 1 po ou un sacrifice de PX.

**Spécial.** Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois, le familier du personnage obtient un nouveau pouvoir magique, ou une utilisation quotidienne supplémentaire du même sort.