

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.

Les dons

Conditions

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse.

Un personnage ne peut pas continuer à utiliser un don lorsqu'il ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables.

Types de dons

Certains dons sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle particulière ne s'adresse à eux. D'autres permettent aux lanceurs de sorts de créer divers types d'objets magiques. Les dons de métamagie permettent à un joueur de sorts de préparer et lancer un sort aux effets supérieurs, en utilisant un emplacement de sort de plus haut niveau.

Dons de création d'objets

Les lanceurs de sorts ont la possibilité de fabriquer des objets magiques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épuisant et à mettre un peu d'eux-mêmes dans chacun des objets créés.

Les dons de création d'objets permettent au personnage de fabriquer des objets d'un type précis. Tous les dons de cette catégorie ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

Coût de l'objet. Les coûts de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet de maître, à une composante matérielle coûteuse ou aux PX à sacrifier pour une composante. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente.

Préparation de potions, Écriture de parchemins et Création de baguettes magiques créent des objets qui reproduisent directement les effets d'un sort et dont la puissance dépend de leur niveau de lanceur de sorts. C'est-à-dire que les sorts lancés par ces objets ont la même puissance que s'ils étaient directement jetés par un lanceur de sorts de ce niveau. Ainsi, une *baguette de boule de feu* de niveau 8 de lanceur de sorts crée une *boule de feu* infligeant 8d6 points de dégâts à une portée maximale de 216 mètres. Le prix de ces objets (et donc le coût en PX et en matières premières) dépend lui aussi de leur niveau de lanceur de sorts. Un objet doit avoir un niveau de lanceur de sorts suffisamment haut pour que son créateur puisse jeter le sort correspondant à ce niveau. Pour trouver le prix de base de l'objet, il suffit de multiplier le niveau de sort par le niveau de lanceur de sorts de l'objet et de multiplier le résultat obtenu par une constante, comme suit :

Parchemin : prix de base = niveau de sort \times niveau de lanceur de sorts \times 25 po.

Potion : prix de base = niveau de sort \times niveau de lanceur de sorts \times 50 po.

Baguette : prix de base = niveau de sort \times niveau de lanceur de sorts \times 750 po.

Pour ce calcul, les sorts du niveau 0 comptent comme des sorts de niveau 1/2.

Coût en points d'expérience. Le lanceur de sorts dépense une énergie considérable pour créer un objet magique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à 1/25^e du prix de base de l'objet en pièces d'or. Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création d'un objet magique.

Coût des matières premières. La fabrication d'objets magiques requiert des matériaux et ingrédients particulièrement coûteux qui sont pour la plupart détruits (brûlés, etc.) au cours du processus de création. Ils coûtent la moitié du prix de base de l'objet.

Temps nécessaire. Le temps de création d'un objet magique est de 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objet, il faut également avoir accès à un laboratoire ou atelier de magie et à tous les ustensiles appropriés. Le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin, sauf en cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui).

Coûts supplémentaires. Les potions, parchemins et baguettes qui stockent un sort nécessitant une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire, hors du prix de base. Pour une potion ou un parchemin, le personnage doit payer le prix indiqué dans la description du

sort (tant en composantes matérielles qu'en PX). Pour une baguette, il doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et sacrifier cinquante fois les PX correspondants, le cas échéant). Certains objets s'accompagnent également d'un coût supplémentaire, indiqué dans leur description.

Dons de métamagie

À mesure que le savoir magique d'un lanceur de sorts augmente, il peut apprendre à jeter ses sorts à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées. Préparer et lancer les sorts de cette manière présente davantage de difficultés que la magie habituelle, mais les dons de métamagie permettent d'en repousser les limites.

Magiciens et pratiquants de la magie divine. Magiciens et pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) doivent préparer leurs sorts à l'avance. C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'ils souhaitent préparer en les modifiant grâce à des dons de métamagie (ce qui les oblige à les prendre à la place de sorts de niveau supérieur).

Bardes et ensorceleurs. Pour leur part, bardes et ensorceleurs choisissent leurs sorts au moment de les jeter. Ils décident donc au dernier instant s'ils souhaitent augmenter la puissance de leur sort à l'aide d'un don de métamagie. Pour eux aussi, le sort nécessite un emplacement de niveau supérieur. Comme le personnage ne prépare pas le sort à l'avance, il n'a pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer le don de métamagie au sort qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). (Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation d'un round entier). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Sorts spontanés et dons de métamagie. Les prêtres et les druides lançant spontanément des sorts de *soins*, de *blessure* ou de *convocation d'alliés naturels* peuvent également utiliser la métamagie. Le temps d'incantation augmente aussi dans ce cas. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action simple, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Effet des dons de métamagie sur un sort. Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine, même si on le prépare et le lance comme un sort de niveau supérieur. Le jet de sauvegarde n'est pas modifié à moins que la description du don n'indique le contraire. Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don de métamagie sur un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique.

Les dons de métamagie qui retirent des éléments aux sorts (comme Incantation silencieuse et Incantation statique) n'éliminent pas les attaques d'opportunité provoquées par l'incantation d'un sort dans un espace contrôlé par un adversaire. Cependant, lancer un sort à incantation rapide (modifié par le don Incantation rapide) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

Dons de métamagie multiples sur un même sort. Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais l'augmentation de niveau est cumulative. Il est impossible d'appliquer deux fois le même don métamagique à un sort donné.

Objets magiques et dons de métamagie. Avec le don de création d'objets approprié, il est possible de stocker un sort métamagique dans une potion, un parchemin ou une baguette. La limite de niveau concernant les baguettes et les potions s'applique au niveau augmenté du sort, ce qui prend en compte sa complexité. Il n'est pas nécessaire d'avoir le don de métamagie correspondant pour activer un tel objet.

Contresorts et dons de métamagie. Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure aussi vulnérable aux contresorts, et lui-même reste un contresort tout aussi efficace.

Description des dons

Les dons sont présentés de la manière suivante :

Nom du don [type de don]

Condition. La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

Affinité magique [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques.

Amélioration des créatures convoquées [général]

Condition. École renforcée (invocation).

Avantage. Toutes les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de *convocation* quelconque obtiennent un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui les a convoquées.

Arme de prédilection [général]

Le personnage choisit une arme. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues, la lutte ou les rayons.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

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.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut se choisir le don Spécialisation martiale que pour une de ses armes de prédilection.

Arme de prédilection supérieure [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Arme de prédilection.

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.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection supérieure en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour l'une de ses armes de prédilection supérieures.

Arme en main [général]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage) par une action de mouvement.

Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs).

Normal. Sans ce don, dégainer une arme nécessite une action de mouvement, ou, pour les personnages dont le bonus de base à l'attaque est au moins égal à +1, une action libre combinée à un déplacement. Sans ce don, dégainer une arme dissimulée nécessite une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Arme en main en tant que don supplémentaire.

Athlétisme [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

Attaque au galop [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque au galop en tant que don supplémentaire.

Attaque éclair [général]

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque le personnage entreprend une action d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, il peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de

son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque éclair en tant que don supplémentaire.

Attaque en finesse [général]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire.

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

Attaque en puissance [général]

Condition. For 13.

Avantage. Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial. Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Un guerrier peut choisir Attaque en puissance en tant que don supplémentaire.

Attaque en rotation [général]

Conditions. Int 13, Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle.

Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort *rapidité*).

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en rotation en tant que don supplémentaire.

Attaques réflexes [général]

Avantage. Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

Spécial. Ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser son pouvoir spécial d'opportunisme plus d'une fois par round.

Un guerrier peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire au niveau 2.

Augmentation d'intensité [métamagie]

Avantage. Ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux sans toutefois dépasser le 9^e). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Un sort à intensité augmentée nécessite un emplacement de sort de son nouveau niveau effectif.

Autonome [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

Charge dévastatrice [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage. Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Spécial. Un guerrier peut choisir Charge dévastatrice en tant que don supplémentaire.

Combat à deux armes [général]

Condition. Dex 15.

Avantage. Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Normal. Voir Combat à deux armes et la Table : malus liés au combat à deux armes.

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Combat en aveugle [général]

Avantage. Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles. Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures.

Normal. Les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité.

Spécial. Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort *clignotement*.

Un guerrier peut choisir Combat en aveugle en tant que don supplémentaire.

Combat monté [général]

Condition. Degré de maîtrise de 1 en Équitation.

Avantage. Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat monté en tant que don supplémentaire.

Coup étourdissant [général]

Conditions. Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du personnage + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdis.

Spécial. Un moine peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions. Un moine qui possède ce don peut tenter un coup étourdissant un nombre de fois par jour égal à son niveau de moine, plus un quart des niveaux qu'il possède dans d'autres classes que moine.

Un guerrier peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire.

Course [général]

Avantage. Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il court.

Normal. On court habituellement à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde), et l'on perd son bonus de Dextérité à la CA pendant une course.

Création d'anneaux magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un anneau cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'anneau. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'anneau en question.

Création d'armes et armures magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Création d'objets merveilleux [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

Création de baguettes magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4^e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po \times son niveau de lanceur de sorts \times niveau du sort que l'objet contient). Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les PX correspondants).

Création de bâtons magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base du bâton et acheter les matières premières

nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Création de sceptres magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Défense à deux armes [général]

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

Spécial. Un guerrier peut choisir Défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

Discret [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Dispense de composantes matérielles [général]

Avantage. Le personnage peut lancer les sorts nécessitant une composante matérielle coûtant 1 po ou moins sans utiliser cette composante. (L'incantation provoque tout de même des attaques d'opportunité.) Le personnage doit fournir normalement les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po.

Doigts de fée [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

Dur à cuire [général]

Condition. Endurance.

Avantage. Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie.

Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint -10.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don suit les règles habituelles et devient mourant et inconscient lorsque son total de points de vie est compris entre -1 et -9.

École renforcée [général]

Avantage. Le DD des jets de sauvegarde contre tous les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1.

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

École supérieure [général]

Condition. École renforcée pour l'école choisie.

Avantage. Le degré de difficulté (DD) des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1. Ce bonus se cumule avec celui d'École renforcée.

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

Écriture de parchemins [création d'objets]

Condition. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le prix de base d'un parchemin est de 25 po × son niveau de lanceur de sorts × niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Efficacité des sorts accrue [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Condition. Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) effectués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui d'Efficacité des sorts accrue.

Emprise sur les morts-vivants [général]

Condition. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Si le personnage peut renvoyer ou intimider plus d'un type de créature (comme un prêtre d'alignement bon ayant accès au pouvoir accordé du domaine du Feu, qui peut repousser les morts-vivants et les créatures du Feu, et intimider les créatures de l'Eau), il peut utiliser chacun de ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation quatre fois de plus par jour.

Normal. Sans ce don, un personnage peut habituellement repousser ou intimider les morts-vivants (ou d'autres créatures) un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que le personnage obtient ce don, tous ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation sont utilisables quatre fois de plus par jour.

Enchaînement [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Enchaînement en tant que don supplémentaire.

Endurance [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial. Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à le choisir.

Esquive [général]

Condition. Dex 13.

Avantage. Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Esquive en tant que don supplémentaire.

Expertise du combat [général]

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition. Int 13.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Expertise du combat en tant que don supplémentaire.

Extension d'effet [métamagie]

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire. Un sort à effet étendu nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

Extension de durée [métamagie]

Avantage. Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Extension de portée [métamagie]

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Un sort à portée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés par ce don.

Extension de zone d'effet [métamagie]

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100%. Un sort à zone d'effet étendue nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la zone d'effet n'est pas d'un des quatre types précédents, ou qui ne sont pas définis par une zone d'effet, ne peuvent être affectés par ce don.

Feu nourri [général]

Condition. Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches. Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions).

Si son bonus de base à l'attaque est au moins de +11, le personnage peut choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de -6 au lieu de -4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de +16, il peut aussi tirer quatre flèches, avec un malus de -8.

Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Un guerrier peut choisir Feu nourri en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Fin limier [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.

Fourberie [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

Fraternité animale [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et d'Équitation.

Funambule [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équilibre et d'Évasion.

Incantation animale [général]

Conditions. Sag 13, aptitude de forme animale.

Avantage. Le personnage peut exécuter les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs en possession du personnage, même si ceux-ci sont fondus dans sa forme actuelle. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait pas utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

Incantation rapide [métamagie]

Avantage. L'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort !) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation rapide nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don ne peut être appliqué à un sort lancé de façon spontanée (ce qui inclut les sorts d'ensorceleurs et de bardes, ainsi que les sorts de druides et de prêtres lancés spontanément), puisque l'application d'un don métamagique à un sort lancé spontanément allonge son temps d'incantation pour en faire une action complexe.

Incantation silencieuse [métamagie]

Avantage. Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Un sort à incantation silencieuse nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

Incantation statique [métamagie]

Avantage. Un sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Un sort à incantation statique nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Interception de projectiles [général]

Conditions. Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsqu'il utilise le don Parade de projectiles, le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur. Il faut au moins une main libre pour utiliser ce don.

Spécial. Un guerrier peut choisir Interception de projectiles en tant que don supplémentaire.

Magie de guerre [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Maîtrise des sorts [général]

Condition. Magicien de niveau 1.

Avantage. Chaque fois que le personnage obtient ce don, il peut sélectionner un nombre de sorts égal à son modificateur d'Intelligence parmi les sorts de magicien qu'il connaît déjà. Il peut alors préparer les sorts sélectionnés sans consulter son grimoire profane.

Normal. Un magicien qui ne possède pas ce don doit utiliser un grimoire pour préparer tous ses sorts, à l'exception de *lecture de la magie*.

Maîtrise du combat à deux armes [général]

Conditions. Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Le personnage obtient une troisième attaque avec son arme secondaire, mais avec un malus de -10.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise du combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Maniement d'une arme de guerre [général]

Le personnage choisit une arme de guerre.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme de guerre choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Barbares, guerriers, paladins et rôdeurs sont formés au maniement de toutes les armes de guerre. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

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

Un prêtre choisissant le domaine de la Guerre acquiert gratuitement le don Maniement d'arme de guerre relatif à l'arme de prédilection de son dieu, à condition que celle-ci soit une arme de guerre. Il n'a pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation martiale* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes de guerre pendant la durée du sort.

Maniement d'une arme exotique [général]

Le personnage choisit une arme exotique.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For 13 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

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 exotique.

Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache de guerre naine a pour condition supplémentaire une Force de 13+.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maniement d'une arme exotique en tant que don supplémentaire.

Maniement des armes courantes [général]

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme courante, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Druides, magiciens et moines exceptés, tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation martiale* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes courantes pendant la durée du sort.

Maniement des boucliers [général]

Avantage. Lorsque le personnage utilise un bouclier (autre qu'un pavois) au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Maniement du pavois [général]

Le personnage sait se servir des pavois.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage utilise un pavois au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Les guerriers obtiennent automatiquement Maniement du pavois en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Méticuleux [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déciffrage et d'Évaluation.

Négociation [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.

Parade de projectiles [général]

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une *flèche acide de Melf*.

Spécial. Un moine peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire.

Persuasion [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Piétinement [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre.

Spécial. Un guerrier peut choisir Piétinement en tant que don supplémentaire.

Pistage [général]

Avantage. Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20 aux tests de compétence. Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

Sol très mou. Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

Sol mou. Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

Sol ferme. La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

Sol dur. Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de Survie sont présentes ci-dessous :

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : ¹	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : ²	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

1 Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

2 Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal. Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de la tâche est de 10 ou moins. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage d'une créatures en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort *passage sans trace*.

Port des armures intermédiaires [général]

Condition. Port des armures légères.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Barbares, druides, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures intermédiaires en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Port des armures légères [général]

Avantage. Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Toutes les classes de personnages à l'exception des ensorceleurs, magiciens et moines obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Port des armures lourdes [général]

Condition. Port des armures légères, Port des armures intermédiaires.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Maniement d'armure lourde en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Préparation de potions [création d'objets]

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau de lanceur de sorts actuel du personnage. Le prix de base d'une potion est de $50 \text{ po} \times \text{son niveau de lanceur de sorts} \times \text{niveau du sort reproduit}$. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^{\text{e}}$ du prix de base de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Prestige [général]

Condition. Niveau global de 6.

Avantage. Ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux. Voir la table ci-dessous pour connaître le type de compagnons d'armes et le nombre de suivants sur lesquels l'aventurier peut compter.

Modificateurs de Prestige. Plusieurs facteurs sont susceptibles d'affecter la valeur de Prestige d'un personnage, qui n'est alors plus égale à celle de base (niveau de personnage + modificateur de Cha). La réputation d'un personnage (du moins, du point de vue du compagnon d'armes ou du suivant qu'il tente d'attirer) augmente ou réduit sa valeur de Prestige :

Valeur de Prestige	Niveau des compagnons d'armes	Nombre de suivants par niveau					
		1	2	3	4	5	6
1 ou moins	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25+	17	135	13	7	4	2	2

Valeur de Prestige. La valeur de Prestige du personnage est égale à son niveau plus son modificateur de Charisme. La table propose des valeurs de Prestige extrêmement basses (uniquement possibles avec un important

Nombre de suivants par niveau. Le personnage peut diriger un total de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 14 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 15 suivants de niveau 1 et d'un suivant de niveau 2.

D'autres modificateurs s'appliquent quand un personnage tente d'attirer un compagnon d'armes.

Les suivants n'ont pas les mêmes propriétés que les compagnons d'armes. quand le personnage tente d'attirer un nouveau suivant, utilisez les modificateurs ci-dessous.

Quintessence des sorts [métamagie]

Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de *boule de feu* à effet étendu lancée par un magicien de niveau 15 inflige jusqu'à $60 + (10d6/2)$ points de dégâts.

Un guerrier peut choisir Rechargement rapide en tant que don supplémentaire.

Réflexes surhumains [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

Robustesse [général]

Avantage. Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Savoir-faire mécanique [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Science de la destruction [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque le personnage tente de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité.

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

Normal. Un personnage qui ne possède pas ce don provoque une attaque d'opportunité quand il frappe un objet tenu ou porté par une autre personne.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la destruction en tant que don supplémentaire.

Science de l'initiative [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.

Science de la bousculade [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Le personnage peut tenter une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour repousser sa cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la bousculade en tant que don supplémentaire.

Science de la feinte [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage peut effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement.

Normal. Une feinte de combat est habituellement une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la feinte en tant que don supplémentaire.

Science de la lutte [général]

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.

Normal. L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du combat à deux armes [général]

Conditions. Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec deux armes, il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

Normal. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du combat à mains nues [général]

Avantage. Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.
Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.
Normal. Sans ce don, un personnage se battant à mains nues est considéré comme étant désarmé et ne peut infliger que des dégâts non-létaux avec ce type d'attaque.
Spécial. Les moines obtiennent automatiquement Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire au niveau 1. Ils n'ont pas besoin de le choisir.
Un guerrier peut choisir Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire.

Science du contresort [général]

Avantage. Lorsque le personnage tente de contrer un sort, il peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.
Normal. Un lanceur de sorts qui ne possède pas ce don ne peut contrer un sort qu'en utilisant exactement le sort d'origine ou un sort indiquant spécifiquement qu'il peut être utilisé comme contresort.

Science du coup de bouclier [général]

Condition. Maniement des boucliers.
Avantage. Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.
Normal. Sans ce don, un personnage qui donne un coup de bouclier perd le bonus de bouclier à la CA du bouclier jusqu'à son prochain tour de jeu.
Spécial. Un guerrier peut choisir Science du coup de bouclier en tant que don supplémentaire.

Science du critique [général]

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8.
Avantage. La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un résultat de 19–20 au dé (2 nombres). Avec ce don, la zone de critique possible de cette arme passe à 17–20 (4 nombres).
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.
Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affutage*).
Un guerrier peut choisir Science du critique en tant que don supplémentaire.

Science du croc-en-jambe [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.
Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.
Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.
Normal. Sans ce don, tenter un croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité.
Spécial. Un guerrier peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire.
Un moine peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du désarmement [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.
Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer en retour. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.
Normal. Voir les règles permettant de désarmer son adversaire.
Spécial. Un guerrier peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire.
Un moine peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du renversement [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.
Avantage. Lorsque le personnage tente un renversement, sa cible ne peut choisir de l'éviter. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour envoyer sa cible à terre.

Normal. Sans ce don, la cible d'un renversement peut choisir d'éviter ou de bloquer son agresseur.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du renversement en tant que don supplémentaire.

Science du renvoi [général]

Conditions. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de renvoi ou d'intimidation avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui offre cette aptitude.

Science du tir de précision [général]

Conditions. Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Les attaques à distance du personnage ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels.

De plus, quand le personnage tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.

Normal. Voir les règles concernant les abris et le camouflage. Sans ce don, un personnage qui tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il doit déterminer aléatoirement lequel des combattants agrippés est effectivement atteint.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du tir de précision en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Souplesse du serpent [général]

Conditions. Dex 13, Esquive.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Souplesse du serpent en tant que don supplémentaire.

Spécialisation martiale [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

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.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale en tant que don supplémentaire.

Spécialisation martiale supérieure [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède les dons Spécialisation martiale et Arme de prédilection supérieure. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, Arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, Spécialisation martiale pour l'arme choisie, guerrier de niveau 12.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale.

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.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure en tant que don supplémentaire.

Succession d'enchaînements [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round. Chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Succession d'enchaînements en tant que don supplémentaire.

Talent [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

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

Tir à bout portant [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir à bout portant en tant que don supplémentaire.

Tir de loin [général]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de loin en tant que don supplémentaire.

Tir de précision [général]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de précision en tant que don supplémentaire.

Tir en mouvement [général]

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir en mouvement en tant que don supplémentaire.

Tir monté [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir monté en tant que don supplémentaire.

Tir rapide [général]

Conditions. Dex 13, Tir à bout portant.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir rapide en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Vigilance [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Spécial. Le maître d'un familier bénéficie automatiquement des effets de ce don tant que son familier se trouve assez près de lui pour qu'il puisse le toucher en tendant le bras.

Vigueur surhumaine [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

Volonté de fer [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté

Voltigeur [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties et de Saut.