



Don régionaux et raciaux

Cette aide de jeu catalogue l'ensemble des Dons que je conseille pour Midnight, il s'agit de don régional ou racial. C'est-à-dire que le personnage peut les posséder s'il fait partie de la race concernée, dans ce cas précis, le don ne peut être pris qu'à la création du personnage. Ou il s'agit d'un don régional, le personnage peut le prendre lorsqu'il se trouve dans la région concernée lors du passage de niveau et du gain du don.

Don	Notes	Condition(s)
Adaptation diurne	Annule le malus du à la lumière	Racial : Dworg
Aisance sylvestre	Pas de malus de déplacement et +1 en CA en milieu Forestier	Région : Erethor ou Racial : Elfe, Elfelîn (D)
Arboricole	+2 en escalade, pas de pénalité en en CA et l'adversaire n'a pas de bonus en attaque lors d'une escalade en milieu Forestier	Région : Erethor ou Racial : Elfe, Elfelîn (D)
Artisan magique	Choisissez un don de création d'objet possédé, le coût en XP et matériaux est x 0,75	Racial : Caransil, Nain
Artiste	+2 en représentation et un artisanat impliquant un art.	Racial : Caransil, Danisil, Miransil, Elfelîn
Beau parleur	+2 Diplomatie et psychologie	Racial : Gnome, Dwarrow (G) ou Région : Asmadar
Berserk	Le personnage entrant dans la capacité rage possédée, choisit un effet s'appliquant. Ce choix est définitif à la prise de ce don. <ul style="list-style-type: none"> - +2 JS poison et +1 en JS Vigueur et encaissement - En situation de lutte +1 attaque à mains nues sans malus. D6 de dommages létaux. - En charge la CA subit un -4 et l'attaque un +4 - Attaque à outrance possible en charge, famille d'armes Lames légères maniée. - +2 en jet d'encaissement 	Racial : Dorn
Brute	+2 Initiative et intimidation	Racial : Dorn, Orque', Dworg, Mnemosien, Nain
Cavalier émérite	+3 Equitation	Racial : Sarcosien, Asmadarien ou Région : Eren Méridional, Asmadar
Chance des Héros	+1 à tous les JS	Racial : Humain
Cosmopolite	+1 compétence de classe au choix et +2 dans cette compétence	Région : Urbaine
Débrouillard	+2 Bluff et renseignements	Racial : Gnome, Dwarrow (G) ou Régional : Urbain occupée 15+ ²
Discipline	+1 JS Volonté et +2 en concentration	Racial : Mnémosien, Erunsil
Discret	+2 Mouvement silencieux et discrétion	Racial : Elfe, Halfelîn, Gnome, Elfelîn, Dwarrow
Ecole supérieure	Le bonus du don école renforcée possédé passe de +2 à +4.	Région : Ecole de Magie
Éducation	Toutes les connaissances deviennent des compétences de classe et 2 d'entre elles obtiennent un +1.	Racial : Caransil
Épées Jumelles	En combattant avec 2 armes de la famille d'armes lames légères, le personnage bénéficie d'un +2 à la CA sur un adversaire par round.	Racial : Erunsil, Danisil
Fibre commerciale	+2 en Estimation et un artisanat ou profession au choix	Racial : Gnome, Dwarrow (G) ou Régional : Urbain occupée 15+ ²
Force d'Âme	+1 JS Volonté et +1 JS contre les effets de morts et absorption d'énergie	Racial : Elfe, Nain, Dwarrow (N), Dworg, Elfelîn (D)
Forestier	+2 Connaissance de la nature et survie en Forêt	Région : Erethor ou Racial : Elfe, Elfelîn (D)
Impétueux	+1 JS Volonté et +2 en intimidation	Racial : Dorn, Dworg, Mnemosien, Nain, Dwarrow (N), Erunsil
Instruction profane	La classe d'Arcaniste n'est plus prise en compte dans le coût du multiclassage,	Région : Ecole de Magie

	<i>elle est considérée comme classe de prédilection.</i>	
<i>Longue rage</i>	<i>Les rages durent 5 rounds de plus</i>	<i>Racial : Dorn, Orque, Dworg, Nain, Dwarrow (N)</i>
<i>Milice</i>	<i>+2 Classes de famille d'armes au choix</i>	<i>Racial : Humain, Nain, Dwarrow (N)</i>
<i>Marin</i>	<i>+2 Connaissance nature et survie sur les Eaux</i>	<i>Région : Fluviale ou maritime. Racial : Gnome, Dwarrow (G)</i>
<i>Négociateur-né</i>	<i>+2 Bluff et estimation</i>	<i>Racial : Gnome, Dwarrow (G) ou Régional : Urbain occupée 15+²</i>
<i>Nomade monté</i>	<i>Maitrise de la famille d'armes Arc et +2 en équitation</i>	<i>Racial : Sarcosien, Asmadarien, Halfelin ou Région : Asmadar</i>
<i>Montagnard</i>	<i>+2 Connaissance de la nature et survie en Montagne</i>	<i>Région : Kaladrune ou Racial : Nain, Dworg, Dwarrow (N)</i>
<i>Prompt</i>	<i>+2 Initiative et détection</i>	<i>Racial : Elfe, Elfelin, Halfelin</i>
<i>Résistance au poison</i>	<i>+4 JS Vigueur contre le poison</i>	<i>Racial : Orque¹, Dworg</i>
<i>Suprématie spirituelle</i>	<i>Pour le jet d'encaissement, c'est le bonus d'Intelligence et non de constitution qui est pris en compte.</i>	<i>Racial : Caransil, Miransil</i>
<i>Survivant</i>	<i>+1 JS Vigueur +2 en survie</i>	<i>Racial : Tous Région : Toutes occupées par l'ombre</i>
<i>Traqueur</i>	<i>+1 aux dommages et science du critique contre une race particulière.</i>	<i>Racial : Tous</i>
<i>Vitalité de la terre natale</i>	<i>Pour la guérison, la récupération des caractéristiques et la récupération des points d'énergie magique, les points récupérés sont doublés. Ne fonctionnent sur la terre d'origine du personnage.</i>	<i>Racial : Elfe, Nain, Halfelin</i>

Orque¹ → Cet effet s'applique à toutes les races Orques et dérivées.

Urbain occupée 15+² → On considère qu'une ville est occupée à 15 lorsque le jet de discrétion est de DD15 pour s'y fondre, voir page 119 Minighit 2^e édition.