

Feat	Don	Prerequis	Description	Normal
A Few Maneuvers	Quelques manoeuvres	Dodge, Vehicular Combat	Quand vous pilotez un véhicule de taille Colossal ou inférieure, vous gagnez un +2 de bonus d'esquive à la Défense de Réflexes de votre véhicule. Si vous êtes la cible d'une attaque au missile ou à la torpille qui rates de 5 ou plus, le projectile s'auto-détruit sans dommages.	
Acrobatic Strike	Attaque acrobatique	Entraîné en acrobatie	Si Tumble réussi pour éviter une attaque d'opportunité, +5 sur la prochaine attaque à faire avant la fin du tour.	
Armor Proficiency (Heavy)	Port d'armure lourde	Port d'armure légère, port d'armure intermédiaire	Pas de malus d'armure sur jet d'attaque et de compétences. Vous bénéficiez des bonus d'équipements.	-10 sur jet d'attaque et certains jets de compétences. Ne peut pas utiliser les bonus d'équipements.
Armor Proficiency (Light)	Port d'armure légère		Pas de malus d'armure sur jet d'attaque et de compétences. Vous bénéficiez des bonus d'équipements.	-2 sur jet d'attaque et certains jets de compétences. Ne peut pas utiliser les bonus d'équipements.
Armor Proficiency (Medium)	Port d'armure intermédiaire	Port d'armure légère	Pas de malus d'armure sur jet d'attaque et de compétences. Vous bénéficiez des bonus d'équipements.	-5 sur jet d'attaque et certains jets de compétences. Ne peut pas utiliser les bonus d'équipements.
Bantha Rush	Charge du Bantha	Force 13, bonus de base à l'attaque +1	Après une attaque de mêlée réussie, vous pouvez déplacer l'adversaire d'une case en tant qu'action gratuite. Vous ne pouvez pas le faire sur un adversaire empoigné ou qui lutte, et vous ne pouvez le repousser dans un objet solide ou la zone de combat d'une créature.	
Burst Fire	Rafale de tir	Force 13, Maniement des armes lourdes, capable de manier l'arme	Avec une arme en autofire, vous pouvez envoyer une courte rafale sur un seul adversaire. -5 sur le jet d'attaque, +2 dés de dommages. L'effet ne se cumule pas avec les dommages supplémentaire délivrés par les dons Regard mortel et Tir rapide.	
Careful Shot	Tir ajusté	Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque +2	Si vous visez avant de tirer (p154) vous gagnez +1 à votre jet d'attaque.	
Charging Fire	Charge de feu	Bonus de base à l'attaque +4	Quand vous chargez vous pouvez faire une attaque à distance plutôt qu'une attaque de mêlée. -2 de pénalités sur vos Réflexes.	A la fin d'une charge, vous pouvez faire une attaque à +2.
Cleave	Enchaînement	Force 13, attaque en puissance	Si vous faites assez de dégâts pour réduire un adversaire à 0 points de coups, vous gagnez une attaque de mêlée supplémentaire contre un autre adversaire dans votre zone d'atteinte. Cette attaque est faite avec la même arme, et les mêmes bonus que l'attaque qui l'a permise. Vous pouvez utiliser cette abilités une fois par round.	

Combat Reflexes	Attaques réflexes		Vous pouvez faire un nombre d'attaques d'opportunités égal à votre modificateur de Dextérité, mais une seule par adversaire. Vous pouvez aussi faire des attaques d'opportunité lorsque vous êtes pris au dépourvu.	Vous faites une attaque d'opportunité par round. Vous ne pouvez pas en faire lorsque vous êtes pris au dépourvu.
Coordinated Attack	Attaque coordonnée	Bonus de base à l'attaque +2	Vous réussissez automatiquement l'action aider quelqu'un pour aider l'attaque d'un allié ou distraire l'ennemi, tant que la cible vous est adjacente, ou à bout portant.	Vous devez faire un jet d'attaque contre des Reflexes de 10 pour gagner les bénéfices de l'action Aider quelqu'un.
Crush	Ecrasement	Immobilisation, bonus de base à l'attaque +1	Si vous immobilisez un adversaire avec une attaque de lutte, vous pouvez immédiatement délivrer des dommages contondants égaux à vos dommages à mains nues ou vos dommages de griffes, lesquels sont les plus grands.	
Cybernetic Surgery	Chirurgie cybernétique	Entraîné en Premiers soins	Vous pouvez installer une prothèse (p 137) sur un être vivants.	
Deadeye	Regard mortel	Tir à bout portant, tir précis, bonus de base à l'attaque +4	Si vous visez avant de tirer (p154) vous augmentez le dommage de l'arme de 1 dé. Cet effet ne se cumule pas les dommages supplémentaires dû aux dons Feu en rafale et Tir rapide.	
Dodge	Esquive	Dextérité 13	Designez un adversaire durant votre tour: vous gagnez un bonus au reflexes de +1 contre ses attaques. Si vous perdez votre modificateur de dextérité au calcul des Reflexes, alors vous perdez aussi ce bonus.	
Double Attack	Attaque double	Bonus de base à l'attaque +6, maniement de l'arme.	Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme. En action round plein, vous pouvez faire une attaque supplémentaire, et gagnez un malus de -5 sur tous vos jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain round. Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, il s'appliquera à différents armes exotiques ou groupes d'armes.	Faire une attaque est une action standard.
Dreadful Rage	Rage terrible	Traits de races : rage, bonus de base à l'attaque +1	Quand vous êtes enragés, vous gagnez +5 sur vos jets d'attaques de mêlée, et vos jet de dommages de mêlée.	Quand vous êtes enragés, vous gagnez +2 sur vos jets d'attaques de mêlée, et vos jet de dommages de mêlée.
Dual Weapon Mastery I	1ière Maitrise de l'arme double	Dextérité 13, bonus de base à l'attaque +1	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous prenez -5 de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne gagnez cet avantage que pour des armes dont vous connaissez le Maniement.	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous prenez -10 de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour.

Dual Weapon Mastery II	2ième Maitrise de l'arme double	Dextérité 16, bonus de base à l'attaque +6, 1ière Maitrise des arme doubles	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous prenez -2 de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne gangez cet avantage que pour des armes dont vous connaissez le Maniement.	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous prenez -10 de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour.
Dual Weapon Mastery III	3ième Maitrise de l'arme double	Dextérité 17, bonus de base à l'attaque +11, 1ière Maitrise des arme doubles, 2ième Maitrise des arme doubles	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous ne prenez pas de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne gangez cet avantage que pour des armes dont vous connaissez le Maniement.	Quand vous attaquez avec deux armes ou avec chaque bouts d'une arme en tant qu'action round plein, vous prenez -10 de pénalités sur tous vos jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour.
Exotic Weapon Proficiency	Maniement de l'arme exotique	Bonus de base à l'attaque +1	Vous faites des attaques avec cette arme normalement.	Un personnage qui utilise cette arme sans en avoir le Maniement gagne un -5 de pénalités sur ses jets d'attaques.
Extra Rage	Rage supplémentaire	Traits de races : rage	Vous pouvez devenir enragé une fois supplémentaire par jour. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, ce qui augmente le nombre de Rage par jour	
Extra Second Wind	Second souffle supplémentaire	Entraîné en Endurance	Vous pouvez obtenir un second souffle une fois de plus par jour, mais toujours une seule fois par rencontre. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois pour augmenter le nombre par jour.	Un personnage a droit à un seul second souffle par jour.
Far Shot	Tir de loin	Tir à bout portant	Quand vous utilisez une arme à distance pour des portées courtes, moyenne ou longues, la portée est considérée une catégorie de moins. Portée longue: -5, moyenne: -2, courte:0.	Pour une attaque a distance, une portée courte donne un malus de -2 au jet d'attaque, moyenne -5 et longue -10.
Force Boon	Bénédiction de la Force	Sensible à la Force	Vous gagnez 3 Points de force supplémentaires à chaque niveau.	
Force Sensitive	Sensible à la Force	Ne peut pas être un Droid	Vous pouvez faire des jets de la compétence Utiliser la Force, qui est considérée comme une compétence de Classe. Chaque fois que vous gagnez un Talent, vous pouver choisir un Talent de la Force à la place.	Vous ne pouvez pas faire de jet de Utiliser la Force ou choisir des Talents de Force sans le don sensible à la Force.
Force Training	Entraînement à la Force	Sensible à la Force, entraîné dans la compétence Utiliser la Force	Vous ajoutez à votre suite de pouvoirs de la Force un nombre de pouvoirs égal à 1 + votre modificateur de Sagesse (minimun 1). Vous pouvez ajouter le même pouvoir plus d'une fois. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, pour rajouter à chaque fois un nombre de pouvoirs égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. Si votre Sagesse augmente de manière permanente, vous gagnez immédiatement un nombre de pouvoir égal au nombre de fois où vous avez pris ce don.	

Great Cleave	Succession d'enchaînements	Force 13, attaque en puissance, enchaînement, bonus de base à l'attaque +4	Comme le don enchaînement, sauf qu'il n'y a plus de limite à son nombre d'utilisation par round.	
Improved Charge	Science de la charge	Dextérité 13, esquive, souplesse	Vous pouvez faire une charge sans avoir à vous déplacer en ligne droite, et vous pouvez altérer votre direction en faisant une charge pour éviter des obstacles. Les autres règles de la charge s'appliquent.	Un personnage doit charger en ligne droite, non obstruée.
Improved Damage Threshold	Science du seuil de dommage		Vous augmentez votre seuil de dommage de +5. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois pour augmenter de 5 votre seuil de dommages à chaque fois.	Sans ce don, une créature a pour Seuil de dommages son score de Vigueur plus son modificateur de taille (+5 pour large, +10 pour énorme, +20 pour gargantuesque et +50 pour colossal).
Improved Defenses	Science de la défense		Vous gagnez +1 aux scores de Défenses: Réflexes, Vigueur et Volonté	
Improved Disarm	Science du désarmement	Intelligence 13, défense de mêlée	Vous gagnez +5 sur tout jets d'attaques pour désarmer. De plus, si vous ratez le désarmement, l'adversaire ne gagne pas une attaque gratuite contre vous.	Règles de désarmement (p 152).
Linguist	Linguiste	Intelligence 13	Vous gagnez un nombre de langages égal à 1 + votre modificateur d' Intelligence (minimum 1). Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, pour rajouter à chaque fois un nombre de pouvoirs égal à 1 + votre modificateur d' Intelligence.	
Martial Arts I	Arts martiaux I		Les dommages à mains nues augmentent d'un dé. 1d3 devient 1d4, 1d4 devient 1d6 et 1d6 devient 1d8. Vous recevez de plus +1 en Reflexes de bonus d'esquive. Si une situation vous fait perdre votre modificateur de Dextérité à vos Réflexes, vous perdez aussi les bonus d'esquive.	La quantité de dommages que vous faites à mains nues est basé sur votre taille: petite 1d3, moyenne 1d4 et large 1d6.
Martial Arts II	Arts martiaux II	Arts martiaux I, bonus de base à l'attaque +3	Les dommages à mains nues augmentent d'un dé. 1d4 devient 1d6, 1d6 devient 1d8 et 1d8 devient 1d10. Vous recevez de plus +1 en Reflexes de bonus d'esquive (qui se cumule avec le bonus d'esquive du don Arts martiaux I) . Si une situation vous fait perdre votre modificateur de Dextérité à vos Réflexes, vous perdez aussi les bonus d'esquive.	La quantité de dommages que vous faites à mains nues est basé sur votre taille: petite 1d3, moyenne 1d4 et large 1d6.

Martial Arts III	Arts martiaux III		Les dommages à mains nues augmentent d'un dé. 1d6 devient 1d8, 1d8 devient 1d10 et 1d10 devient 1d12. Vous recevez de plus +1 en Reflexes de bonus d'esquive (qui se cumule avec le bonus d'esquive du don Arts martiaux I et celui du don Arts Martiaux II) . Si une situation vous fait perdre votre modificateur de Dextérité à vos Réflexes, vous perdez aussi les bonus d'esquive.	La quantité de dommages que vous faites à mains nues est basé sur votre taille: petite 1d3, moyenne 1d4 et large 1d6.
Melee Defense	Défense de mêlée	Intelligence 13	Quand vous faites une attaque de mêlée en action standard vous pouvez choisir d'appliquer jusqu'à -5 de pénalités au jet d'attaque et gagnez ce même nombre en bonus d'esquive aux Réflexes. Ce nombre ne doit pas excéder votre bonus de base à l'attaque. Le changement sur les jets d'attaques et le score de Réflexes durent jusqu'à votre prochain tour.	Un personnage sans ce don peut lors d'une action standard d'attaque de mêlée combattre sur la défensive en prenant -5 au jet d'attaque pour gagner +2 de bonus d'esquive aux Reflexes.
Mighty Swing	Coup puissant	Force 13	Vous pouvez dépenser deux actions rapides dans le même round pour gagner 1 dé de dommage supplémentaire sur votre prochaine attaque de mêlée dans le round. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec le bonus aux dommages donnés par le don Coup rapide.	
Mobility	Souplesse	Dextérité 13, esquive	Vous gagnez un bonus d'esquive de +5 aux Reflexes contre les attaques d'opportunités provoquées quand vous entrez ou sortez d'une zone menacée par un adversaire. Un événement qui vous fait perdre votre modificateur de Dextérité aux Réflexes vont aussi perdre les bonus d'esquive.	
Momentum Strike	Coup lancé	Entrainé dans la compétence Ride ou Pilot (speederBike)	Quand vous chevauchez une créature ou un speeder-bike (en tant que pilote ou passager), vous ajoutez +1 dé de dommages à toutes attaques de mêlée si la monture ou le véhicule s'est déplacé dans moins sa vitesse ce tour.	
Mounted Defense	Défense montée	Entrainé dans la compétence Ride ou Pilot (speederBike)	Quand vous chevauchez une créature ou un speeder-bike (en tant que pilote ou passager), vous pouvez, une fois par rencontre, rediriger toute attaque contre vous vers votre monture ou véhicule. La décision de rediriger l'attaque peut-être prise après le résultat du jet d'attaque, mais avant que les dommages ou autres effets ne soient résolus.	

Pin	Immobilisation	Bonus de base à l'attaque +1	Si vous réussissez une attaque de lutte et que votre adversaire rate le jet opposé de lutte, il est automatiquement immobilisé jusqu'au début de votre prochain tour. Une créature immobilisée ne peut pas bouger ni faire d'actions et perd son bonus de Dextérité aux Réflexes. Vous ne pouvez pas utiliser les dons Immobilisation et Croc-en-jambe le même round, mais vous pouvez utiliser les dons Immobilisation et Ecrasement.
Point Blank Shot	Tir a bout portant		Vous gagnez +1 aux attaques à distance et +1 aux dommages contre des ennemis à bout portants (portées des armes p 129).
Power Attack	Attaque en puissance	Force 13	Quand vous faites une attaque de mêlée en action standard vous pouvez choisir d'appliquer jusqu'à un nombre de pénalités au jet d'attaque et gagnez ce même nombre en bonus aux dommages. Ce nombre ne doit pas excéder votre bonus de base à l'attaque. Le changement sur les jets d'attaques et le score de Réflexes durent jusqu'à votre prochain tour. Si vous portez une arme à deux mains, ou si vous tenez à deux mains une arme à une main, ajoutez deux fois le nombre soustraits aux jets d'attaques. Vous ne pouvez ajouter le bonus d'attaque en puissance aux dommages sur les objets et les véhicules.
Powerful Charge	Charge puissante	Taille moyenne ou large, bonus de base à l'attaque +1	Quand vous chargez, vous gagnez un bonus additionnel de +2 sur vos jets d'attaques de mêlée. Si votre attaque de mêlée porte, vous ajoutez la moitié de votre niveau en dommages.
Precise Shot	Tir précis	Tir à bout portant	Vous pouvez tirer ou lancer une arme de distance dans une mêlée sans prendre le malus de -5 (p 161)
Quick Draw	Dégainé rapide	Bonus de base à l'attaque +1	Vous pouvez dégainer ou rengainer une arme en tant qu'action rapide (plutôt qu'une action de mouvement).
Rapid Shot	Tir rapide	Force 13, bonus de base à l'attaque +1, Maniement de l'arme	Quand vous utilisez une arme à distance, vous pouvez tirer deux fois sur une même cible en une seule attaque, qui reçoit une pénalité de -2, mais qui augmentent les dommages de +1. Il vous faut au moins deux tirs disponibles. Les effets de ce dons ne se cumulent pas avec les dommages supplémentaires des dons Rafale de tir et Regard mortel.

Rapid Strike	Coup rapide	Dextérité 13, bonus de base à l'attaque +1, Maniement de l'arme	Quand vous utilisez une arme de mêlée, vous pouvez délivrer deux coups en une seule attaque contre une seule cible. Vous obtenez un malus de -2 sur l'attaque, mais elle délivre +1 supplémentaire de dommages. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec ceux du don Coup puissant.	
Running Attack	Attaque en mouvement	Dextérité 13	Quand vous faites une attaque de mêlée ou de distance, vous pouvez vous déplacer avant et après l'attaque, tant que vous ne dépassez pas votre vitesse.	
Shake it Off	Secoue-toi	Constitution 13, entraîné en Endurance	Vous pouvez dépenser deux actions rapides pour gagner +1 sur le moniteur de condition.	Il faut trois actions rapides pour remonter de +1 sur le moniteur de condition.
Skill Focus	Compétence de prédilection	Entraîné dans la compétence	Vous gagnez un +5 sur les jets de la compétence choisie. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à une compétence entraînée différente.	
Skill Training	Entraîné dans la compétence		Choisissez une compétences parmi vos compétences de classe. Vous devenez entraîné dans cette compétences. Ce don peut être sélectionné plusieurs fois, il s'applique à une compétence de classe différente à chaque fois.	
Sniper	Sniper	Tir à bout portant, tir précis, bonus de base à l'attaque +4	Vous ignorez toujours les abris souples (abri dûe à un personnage, une créature ou un droïd) quand vous faites des attaques à distance.	Vous ne pouvez ignorer l'abri que si vous visez (p 154) avant de faire une attaque à distance.
Starship Designer	Constructeur de vaisseau	Tech Specialist, entraîné en Mechanics	Vous pouvez créer un vaisseau à partir de rien. Voir « Starship of the Galaxy », page 20. Cela demande au moins 30 jours et un jet de Mécanique a 25. Vous pouvez aussi faire des customizations pour un jet de difficulté 25.	
Starship Tactics	Tactiques de vaisseaux	Vehicular Combat, entraîné en Pilot	Vous ajoutez à votre suite de manoeuvres de vaisseaux un nombre de manoeuvres égal à votre modificateur de Sagesse + 1 (1 minimum). Vous pouvez ajouter la même manoeuvre plus d'une fois. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, pour rajouter à chaque fois un nombre de manoeuvres égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. Si votre Sagesse augmente de manière permanente, vous gagnez immédiatement un nombre de manoeuvre égal au nombre de fois où vous avez pris ce don.	
Strong in the Force	Fort dans la Force		Quand vous dépensez des points de Force pour améliorer le résultats d'un jet d'attaque, de compétence ou d'abilités, jetez des d8 plutôt que des d6.	

Suppression Fire	Tir de couverture	Force 13, Burst Fire, Weapon Proficiency	Quand vous utilisez l'action « aider quelqu'un » pour imposer une pénalité à l'attaque d'un ennemi, et que votre jet d'attaque dépasse sa Défense de Volonté, cet ennemi doit finir son prochain tour dans une position où il a un abri par rapport à vous, dans la mesure du possible. Les cibles dont le niveau est égal ou supérieur au votre sont immunisés au tir de couverture. C'est un effet de peur affectant l'esprit.	
Surgical Expertise	Expertise de la chirurgie	Entraîné en Premiers soins	Vous pouvez faire de la chirurgie en 10 minutes.	Opérer en chirurgie prend une heure.
Tactical Genius	Génie Tactique	Starship Tactics, Vehicular Combat, entraîné en Pilot	Vous regagnez toutes les manoeuvres de vaisseaux dépensées à la fin de tout round où vous faites un 20 naturel.	Vous regagnez vos manoeuvres de vaisseaux que lorsque vous faites un 20 naturel sur un jet de Pilotage pour activer une manoeuvres.
Tech Specialist	Spécialiste technique	Entraîné en Mécanique	Vous pouvez modifier objets, armures, armes, droïds et véhicules, pour leur attribuer un trait spécial. Voir SotG	
Throw	Projection	Croc-en-jambe, bonus de base à l'attaque +1	Si vous réussissez une attaque en croc-en-jambe, l'adversaire tombe à terre dans une case inncoupée de votre choix, jusqu'à 1 case au-delà de votre atteinte, et reçois des dégats contondants égal à vos dommages à mains nues. Il n'est plus considéré en lutte.	
Toughness	Robutesse		Vous gagnez +1 points de coup par niveau de personnage.	
Trip	Croc-en-jambe	Bonus de base à l'attaque +1	Si vous réussissez une attaque de lutte et que votre adversaire rate le jet opposé de lutte, il tombe couché dans sa zone de combat et n'est plus considéré en lutte. Un adversaire couché prend -5 de pénalité sur ses jets d'attaque de mêlée. Des attaques de mêlée sur un adversaire couché ont un bonus de +5, des attaques à distance ont un malus de -5. Vous ne pouvez utiliser les dons Immobilisation et Croc-en-jambe durant le même round.	
Triple Attack	Attaque triple	bonus de base à l'attaque +11, attaque double (avec l'arme choisie), Maniement de l'arme choisie	Choisissez une arme exotique ou un groupe d'armes. En action round plein, vous pouvez faire une attaque supplémentaire, et gagnez un malus de -5 sur tous vos jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain round. L'attaque supplémentaire et les pénalités se cumulent avec Attaque double. Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, il s'appliquera a différents armes exotiques ou groupes d'armes.	Faire une attaque est une action standard.

Triple Crit	Critique triple	Maniement de l'arme, bonus de base à l'attaque de +8	Quand vous faites un coup critique avec l'arme sélectionnée, vous faites des dommages triples. Vous pouvez sélectionner attaque à mains nues. Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, pour l'appliquer à différents groupes d'armes ou armes exotiques.	Un coup critique double les dommages sur la cible.
Vehicular Combat	Combat véhiculé	Entraîné dans la compétence Pilotage	Une fois par round, en tant que réaction, quand vous pilotez un véhicule ou un vaisseau, vous pouvez annuler un tir d'arme en faisant un jet de Pilotage. Le DC de ce jet est égal au résultat du jet d'attaque à ignorer. De plus, vous êtes considéré posséder le Maniement des armes de vaisseau ou véhicule maniés par le pilote.	
Weapon Finesse	Botte secrète	Bonus de base à l'attaque +1	Quand vous utilisez une arme de mêlée légère ou un sabre-laser, vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité plutôt que celui de Force.	
Weapon Focus	Arme de prédilection	Maniement de l'arme ou du groupe d'armes	Vous gagnez un bonus de +1 sur tout jets d'attaque faits avec cette arme. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, il s'applique à différents groupe d'armes.	
Weapon Proficiency	Maniement des armes		Choisissez un groupe d'arme (p 119). Vous devenez capable du maniement de l'arme. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à un groupe d'arme différent.	Si vous n'avez pas le don de Maniement de l'arme que vous utiliser, vous avez une pénalité de -5 sur les jets d'attaque.
Whirlwind Attack	Attaque en rotation	Dextérité 13, Intelligence 13, Défense de mêlée, bonus de base d'attaque +4	En tant qu'action plein round, vous pouvez faire une attaque de zone avec votre arme de mêlée, frappant chaque cible dans votre zone d'atteinte. Cette attaque en rotation utilise les règles d'attaque de zone (p 155). Vous faites un jet d'attaque et appliquez le résultat à chaque cible dans la zone.	