

Guide des arbres de dons pour Pathfinder

Table des matières

Liste des dons – 2
Dons relatifs aux compétences – 3
Voie : maîtrise des armes – 4
Voie : maîtrise des coups critiques – 5
Voie : maîtrise des armures & des boucliers – 6
Style de combat : combat à mains nues – 7
Style de combat : combat à deux armes – 8
Style de combat : armes à distance – 9
Combat sur monture – 10
Combat puissant (basé sur la Force) – 11
Combat agile/mobile (basé sur la Dextérité) – 12
Combat futé (basé sur l'Intelligence) – 13
Magie – 14
Métamagie et création – 15
Dons propres à certaines capacités de classe – 16
Dons divers (1/2) – 17
Dons divers (2/2) – 18

Codes employés

Don de combat

Don de magie

Don divers

G – Don de guerrier

M – Don de métamagie

C – Don de création

Format des dons

Nom VF
Nom VO
<i>Conditions (auxquelles viennent s'ajouter les dons reliés par une flèche)</i>
Description sommaire des effets du don

Liste des dons

A

Aisance — 17
 Amélioration des créatures convoquées — 14
 Aptitude magique — 3
 Arme de prédilection — 4
 Arme de prédilection supérieure — 4
 Arme en main — 18
 Art du bouclier — 6
 Art du bouclier supérieur — 6
 Athlétisme — 3
 Attaque au galop — 10
 Attaque éclair — 12
 Attaque en finesse — 12
 Attaque en puissance — 11
 Attaque en rotation — 12
 Attaque en rotation — 13
 Attaque puissante — 4
 Attaque puissante supérieure — 4
 Attaques réflexes — 17
 Augmentation d'intensité — 15
 Autonome — 3

B

Bousculade supérieure — 11
 Briser les défenses — 4
 Briseur de sorts — 17

C

Canalisation alignée — 16
 Canalisation élémentaire — 16
 Canalisation sélective — 16
 Canalisation supplémentaire — 16
 Capture de projectiles — 7
 Charge dévastatrice — 10
 Châtiment canalisé — 16
 Combat à deux armes — 8
 Combat à deux armes supérieur — 8
 Combat en aveugle — 18
 Combat monté — 10
 Comme l'éclair — 12
 Comme le vent — 12
 Contrôle des morts-vivants — 16
 Coup étourdissant — 7

Course — 18
 Création d'anneaux magiques — 15
 Création d'armes et d'armures magiques — 15
 Création de baguettes magiques — 15
 Création de bâtons magiques — 15
 Création de sceptres magiques — 15
 Création d'objets merveilleux — 15
 Critique assourdissant — 5
 Critique aveuglant — 5
 Critique épuisant — 5
 Critique étourdissant — 5
 Critique fatigant — 5
 Critique fébrile — 5
 Critique ralentissant — 5
 Critique sanglant — 5
 Croc-en-jambe supérieur — 13

D

Défense à deux armes — 8
 Démonstration — 4
 Déplacement acrobatique — 17
 Désarçonner — 10
 Désarmement supérieur — 13
 Destruction d'arme supérieure — 11
 Discret — 3
 Dispense de composantes — 14
 Doigts de fée — 3
 Don de combat — 1
 Don de magie — 1
 Don divers — 1
 Don pour les critiques — 5
 Double frappe — 8
 Dur à cuire — 18

E

École du scorpion — 7
 École renforcée — 14
 École supérieure — 14
 Écriture de parchemins — 15
 Efficacité des sorts accrue — 14
 Efficacité des sorts supérieure — 14
 Enchaînement — 11
 Endurance — 18

Esquive — 12
 Événtration à deux armes — 8
 Expertise du combat — 13
 Extension de durée — 15
 Extension d'effet — 15
 Extension de portée — 15
 Extension de zone d'effet — 15

F

Familier supérieur — 16
 Feinte supérieure — 13
 Fente — 18
 Feu nourri — 9
 Force intimidante — 3
 Fourberie — 3
 Frappe décisive — 17
 Frappe décisive supérieure — 17
 Frappe du bouclier — 6
 Frappe magique — 14
 Frappe mortelle — 4
 Fraternité animale — 3
 Fureur de la méduse — 7

G

Grâce supplémentaire — 16

I

Immobiliser — 17
 Imposition des mains supplémentaire — 16
 Incantation animale — 16
 Incantation rapide — 15
 Incantation silencieuse — 15
 Incantation statique — 15

K

Ki supplémentaire — 16

L

Lancer improvisé — 17
 Lutte supérieure — 7

M

Magie de guerre — 14
 Maître artisan — 15

Maître Artisan — 3
 Maîtrise de l'armure magique — 14
 Maîtrise des armes improvisées — 17
 Maîtrise des sorts — 14
 Maîtrise du boucliers — 6
 Maîtrise du combat défensif — 18
 Maîtrise du critique — 5
 Maniement d'arme de guerre — 4
 Maniement des armes courantes — 4
 Maniement des boucliers — 6
 Maniement d'une arme exotique — 4
 Maniement du pavois — 6
 Manoeuvres agiles — 12

P

Parade de projectiles — 7
 Persuasion — 3
 Perturbateur — 17
 Piétinement — 10
 Poing de la gorgone — 7
 Port de l'armure magique — 14
 Port des armures intermédiaires — 6
 Port des armures légères — 6
 Port des armures lourdes — 6
 Préparation de potions — 15
 Prestige — 18

Q

Quintessence des sorts — 15

R

Rage supplémentaire — 16
 Rapide — 17
 Rechargement rapide — 9
 Réflexes surhumains — 18
 Renversement supérieur — 11
 Renvoi des morts-vivants — 16
 Représentation supplémentaire — 16
 Riposte — 18
 Robustesse — 18

S

S'avancer — 18
 Science de la bousculade — 11

Science de la canalisation — 16
 Science de la destruction — 11
 Science de la feinte — 13
 Science de la frappe décisive — 17
 Science de la lutte — 7
 Science de la vigueur surhumaine — 18
 Science de la volonté de fer — 18
 Science de l'initiative — 18
 Science des réflexes surhumains — 18
 Science du combat à deux armes — 8
 Science du combat à mains nues — 7
 Science du contresort — 14
 Science du coup de bouclier — 6
 Science du critique — 5
 Science du croc-en-jambe — 13
 Science du désarmement — 13
 Science du renversement — 11
 Science du tir de précision — 9
 Souplesse du serpent — 12
 Spécialisation martiale — 4
 Spécialisation martiale supérieure — 4
 Succession d'enchaînements — 11
 Surprise — 17

T

Talent — 3
 Tir à bout portant — 9
 Tir de loin — 9
 Tir de précision — 9
 Tir en mouvement — 9
 Tir monté — 10
 Tir rapide — 9

V

Vigilance — 3
 Vigueur surhumaine — 18
 Viser — 9
 Viser juste — 9
 Volonté de fer — 18
 Voltigeur — 3

Dons relatifs aux compétences

Bonus à 2 compétences reliées

Aptitude magique

Magical Aptitude

+2 en Art de la magie et Utilisation d'objets magiques (+4 si 10+ rangs)

Athlétisme

Athletic

+2 en Escalade et Natation (+4 si 10+ rangs)

Autonome

Self-Sufficient

+2 Premiers secours et Survie (+4 si 10+ rangs)

Discret

Stealthy

+2 en Discrétion et Évasion (+4 si 10+ rangs)

Doigts de fée

Deft Hands

+2 Désamorçage & Escamotage (+4 si 10+ rangs)

Fourberie

Deceitful

+2 en Bluff et Déguisement (+4 si 10+ rangs)

Fraternité animale

Animal Affinity

+2 en Dressage et Équitation (+4 si 10+ rangs)

Persuasion

Persuasive

+2 Diplomatie et Intimidation (+4 si 10+ rangs)

Vigilance

Alertness

+2 Perception et Psychologie (+4 si 10+ rangs)

Voltigeur

Acrobatics

+2 en Acrobaties et Vol (+4 si 10+ rangs)

Talent

Talent

Skill Focus

+3 à une compétence choisie (+6 si 10+ rangs)

Intimidation

Force intimidante

Intimidating Prowess

Ajouter le modificateur de Force en plus de celui de Charisme aux tests d'Intimidation

Création sans magie

Maître Artisan

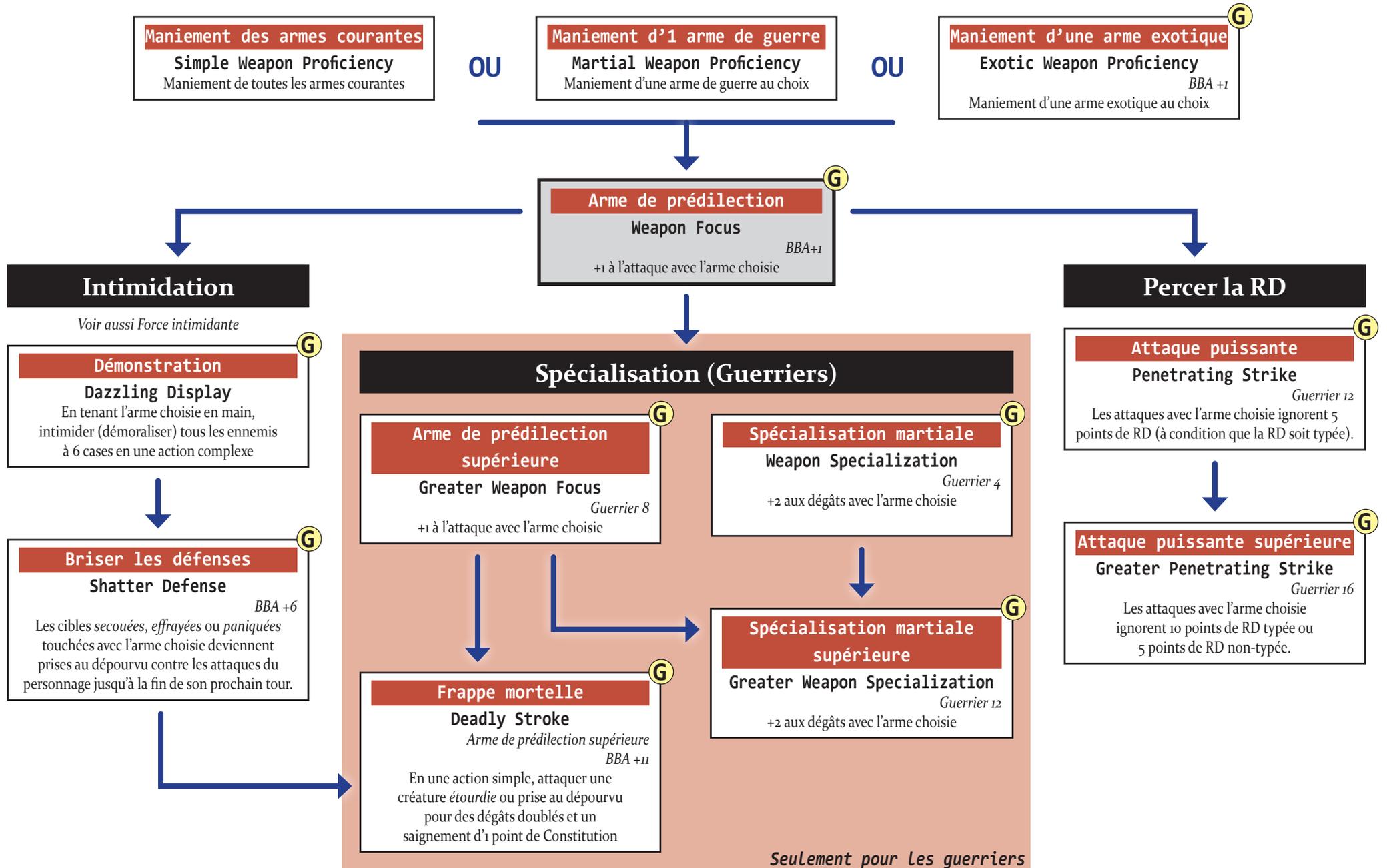
Master Craftsman

5 rangs en Artisanat/Profession
+2 dans une compétence d'Artisanat ou de Profession qui peut être utilisée comme NLS pour Création d'armes/armures magiques ou d'objets merveilleux

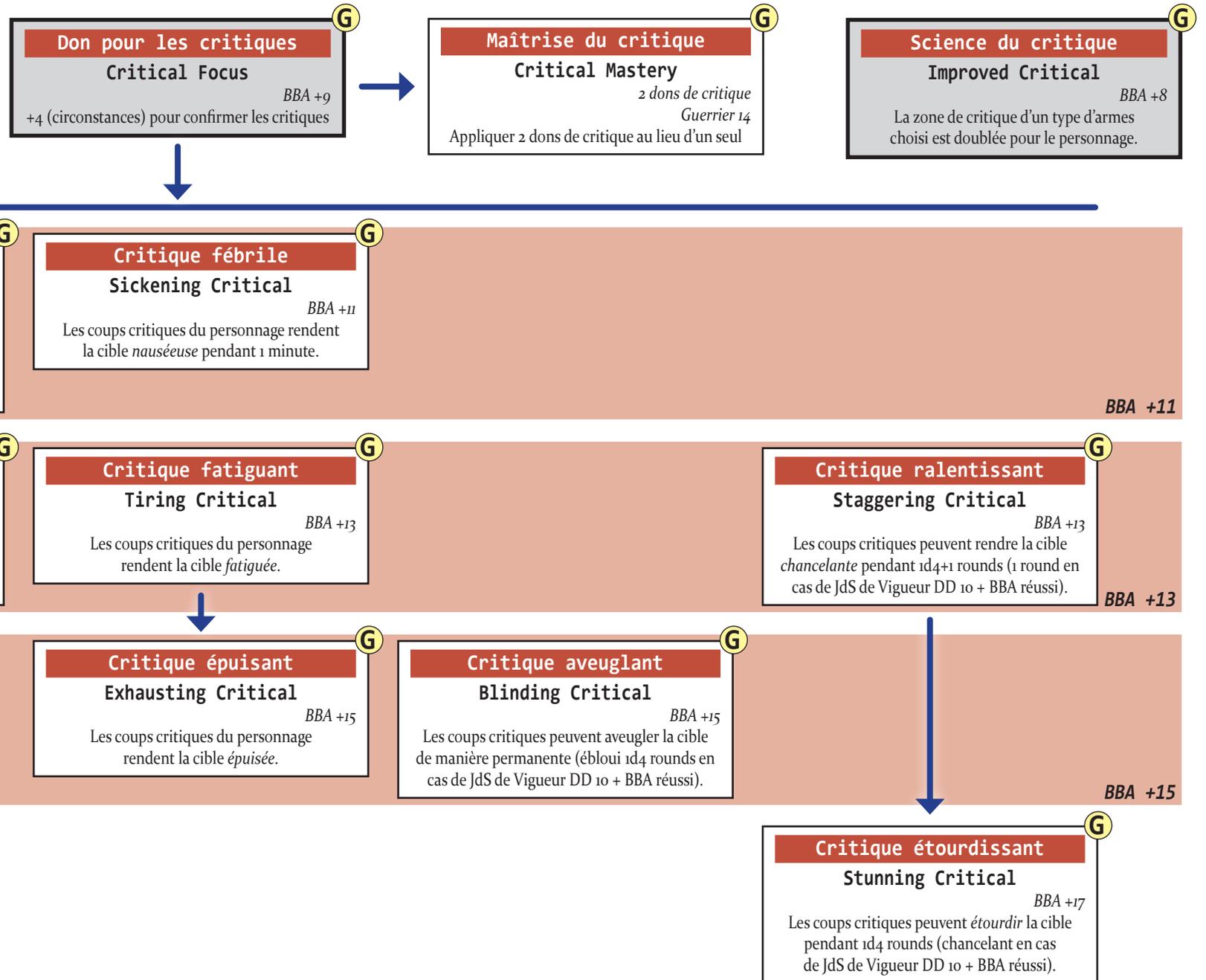
Compétence	Don	Compétence	Don
Acrobaties	Voltigeur	Évasion	Discret
Art de la magie	Affinité magique	Intimidation	Persuasion
Bluff	Fourberie	Natation	Athlétisme
Diplomatie	Persuasion	Perception	Vigilance
Discrétion	Discret	Premiers secours	Autonome
Dressage	Fraternité animale	Psychologie	Vigilance
Déguisement	Fourberie	Survie	Autonome
Désamorçage	Doigts de fée	Utilisation d'objets magiques	Affinité magique
Équitation	Fraternité animale	Vol	Voltigeur
Escalade	Athlétisme		
Escamotage	Doigts de fée		

Compétences & dons associés

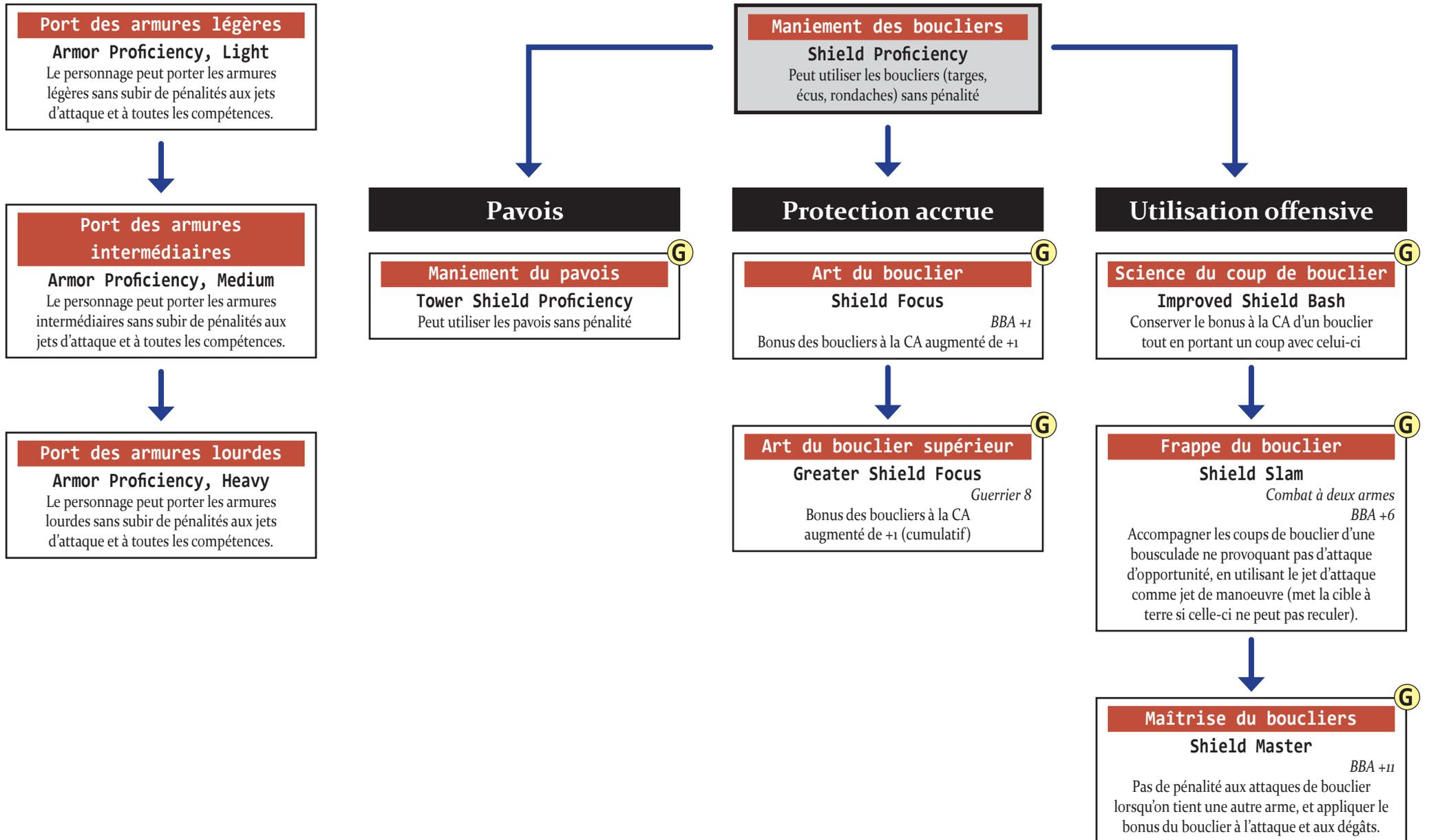
Voie : maîtrise des armes



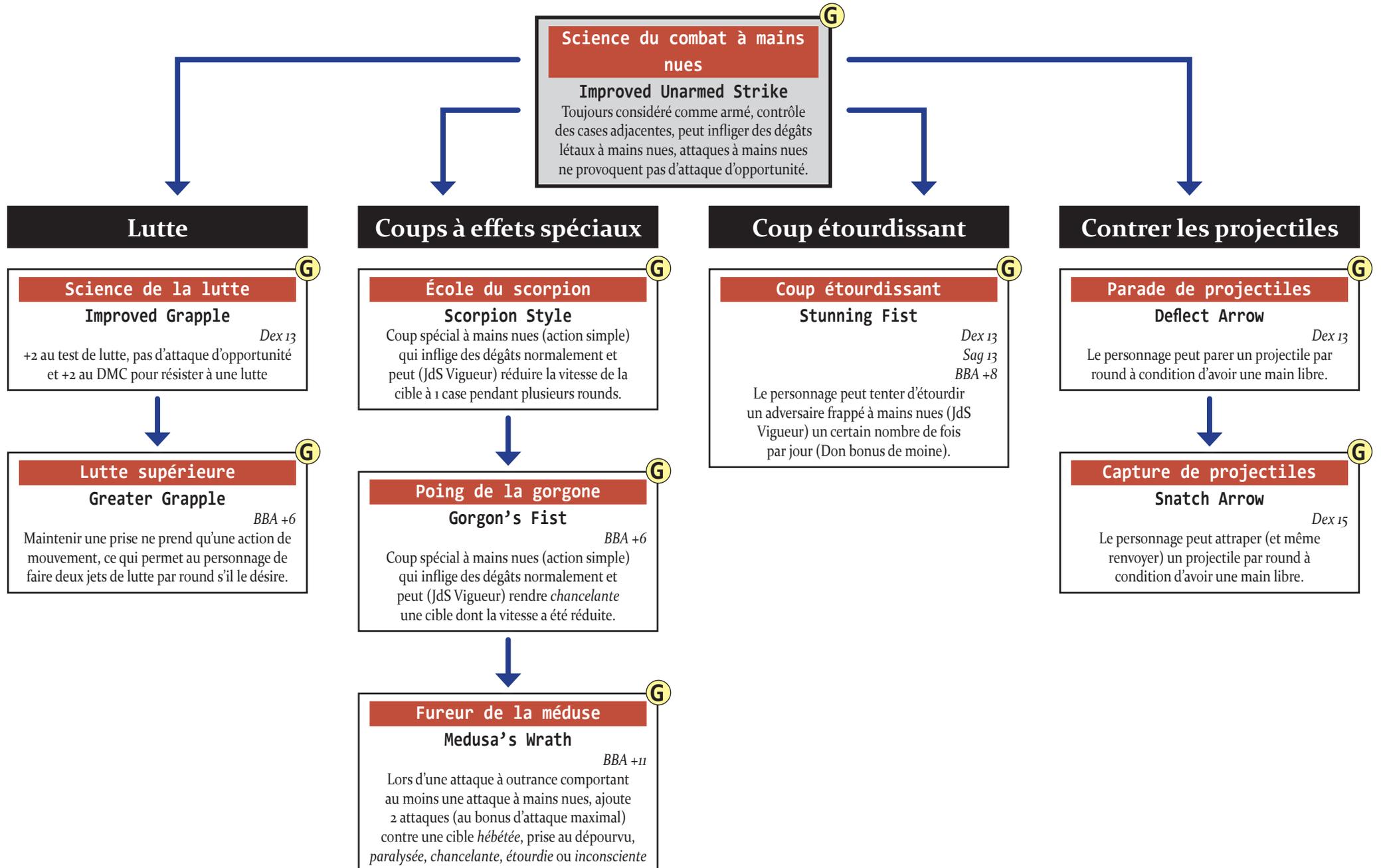
Voie : maîtrise des coups critiques



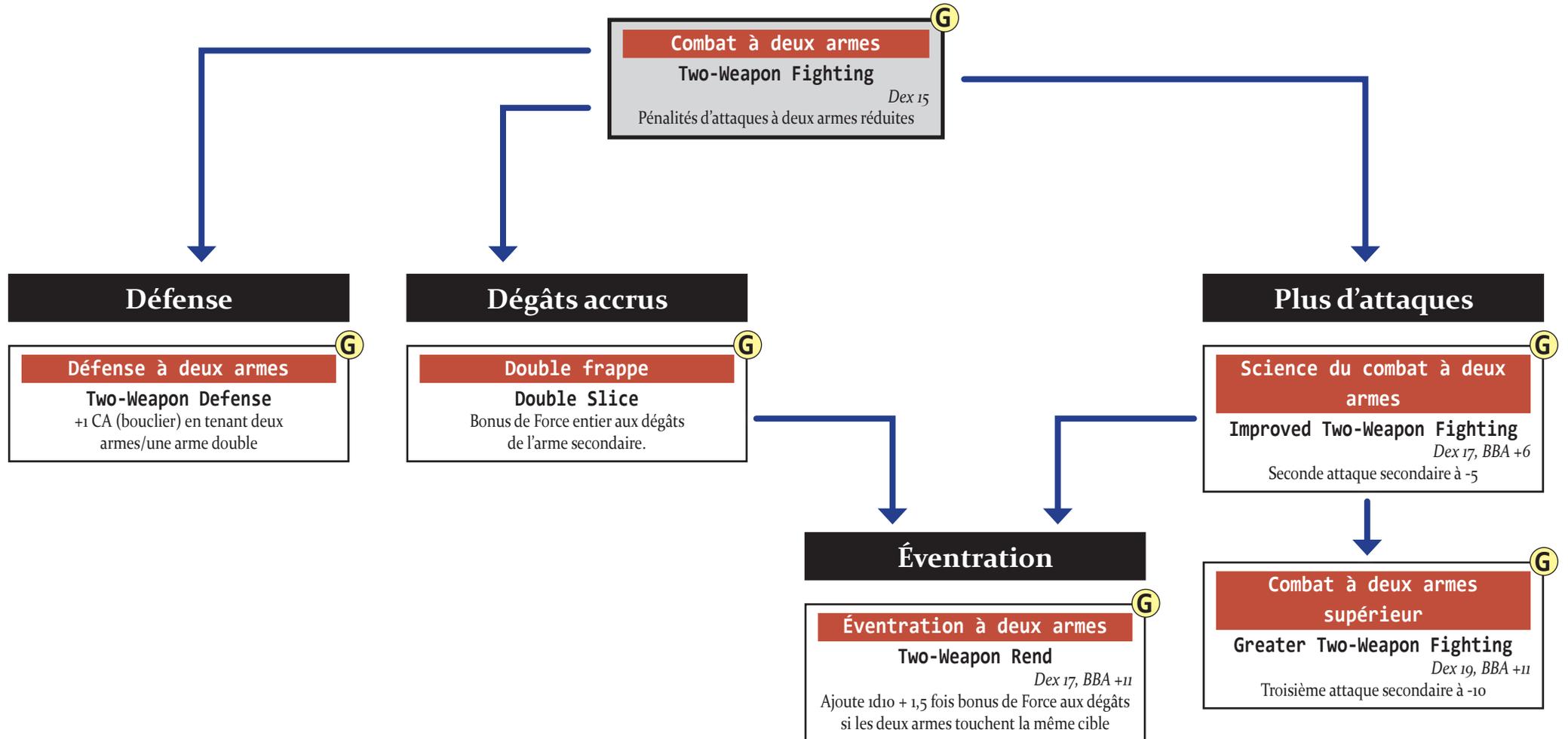
Voie : maîtrise des armures & des boucliers



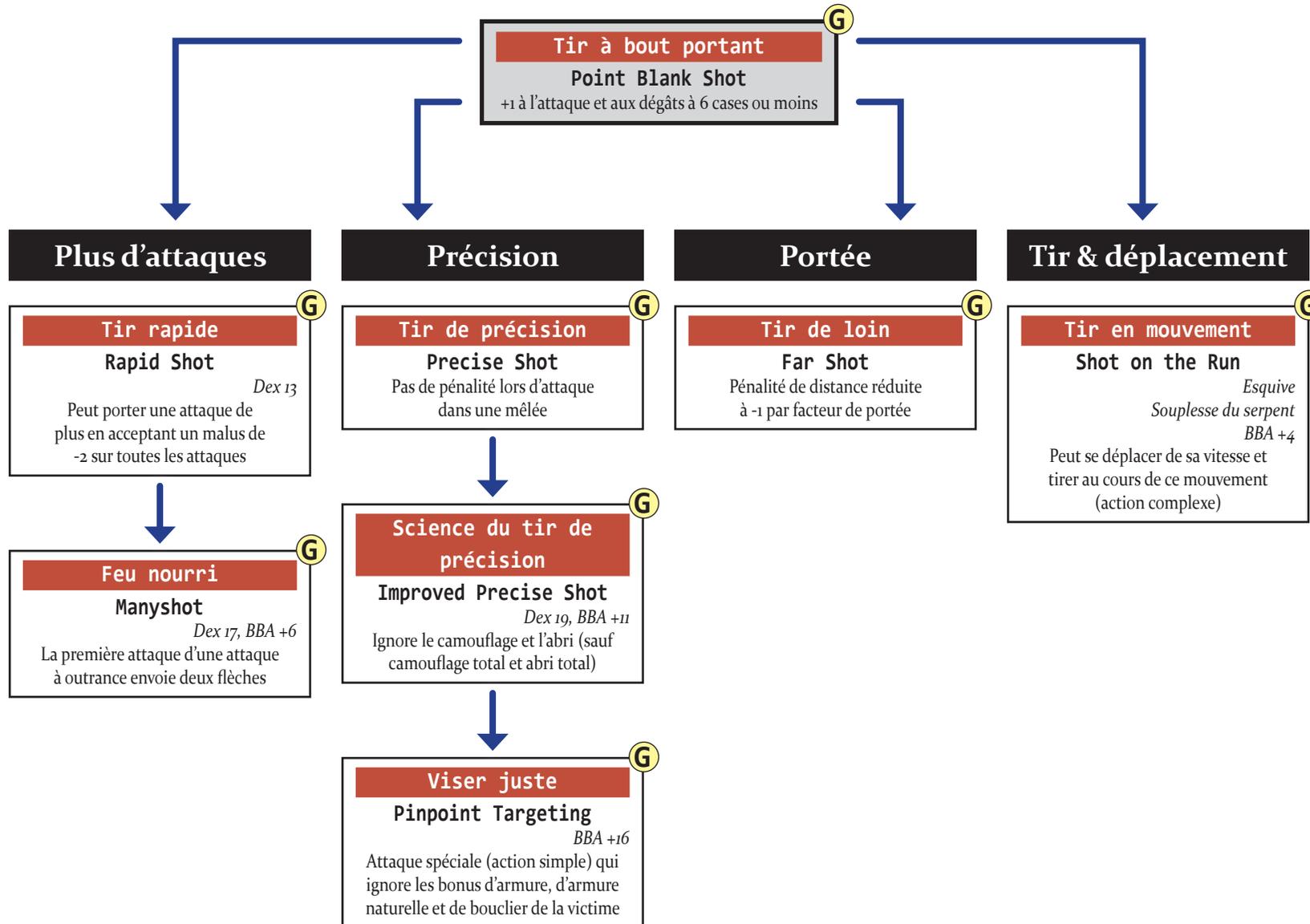
Style de combat : combat à mains nues



Style de combat : combat à deux armes



Style de combat : armes à distance



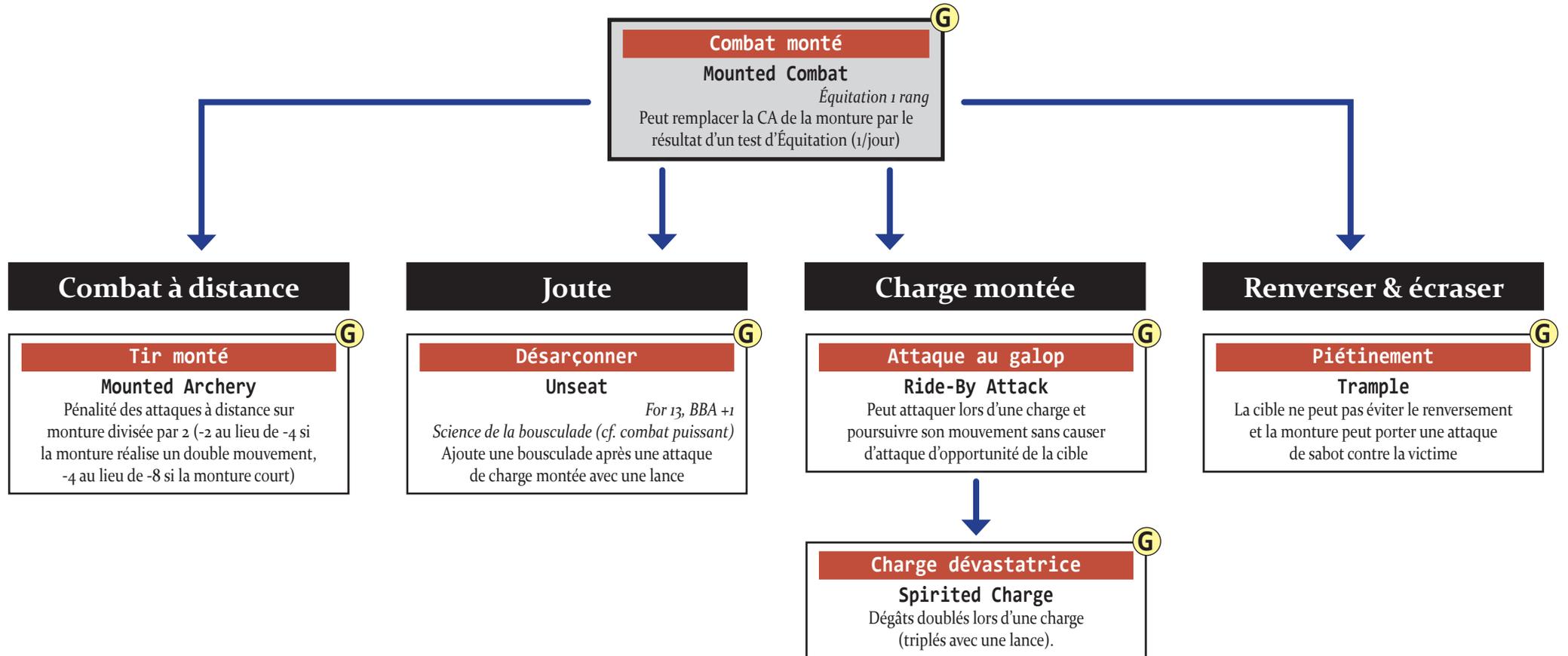
Toucher -> Dégâts

Viser
Deadly Aim
Dex 13, BBA +1
 -1 attaque, +2 dégâts (augmente toutes les tranches de 4 points dans le BBA)

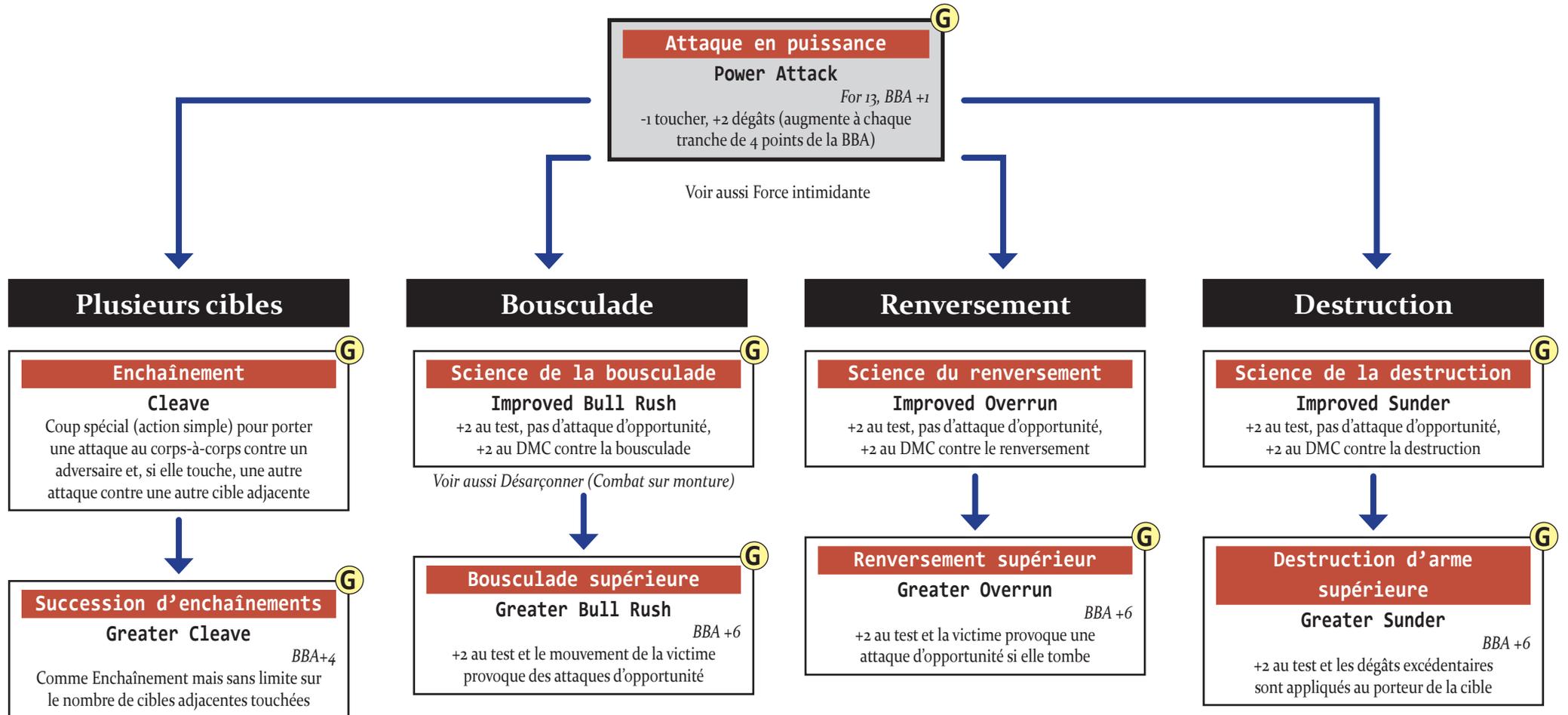
Arbalètes

Rechargement rapide
Rapid Reload
Arme de prédilection (arbalète)
 Peut recharger l'arbalète en une action libre (si légère/de poing) ou une action de mouvement (arbalète lourde)

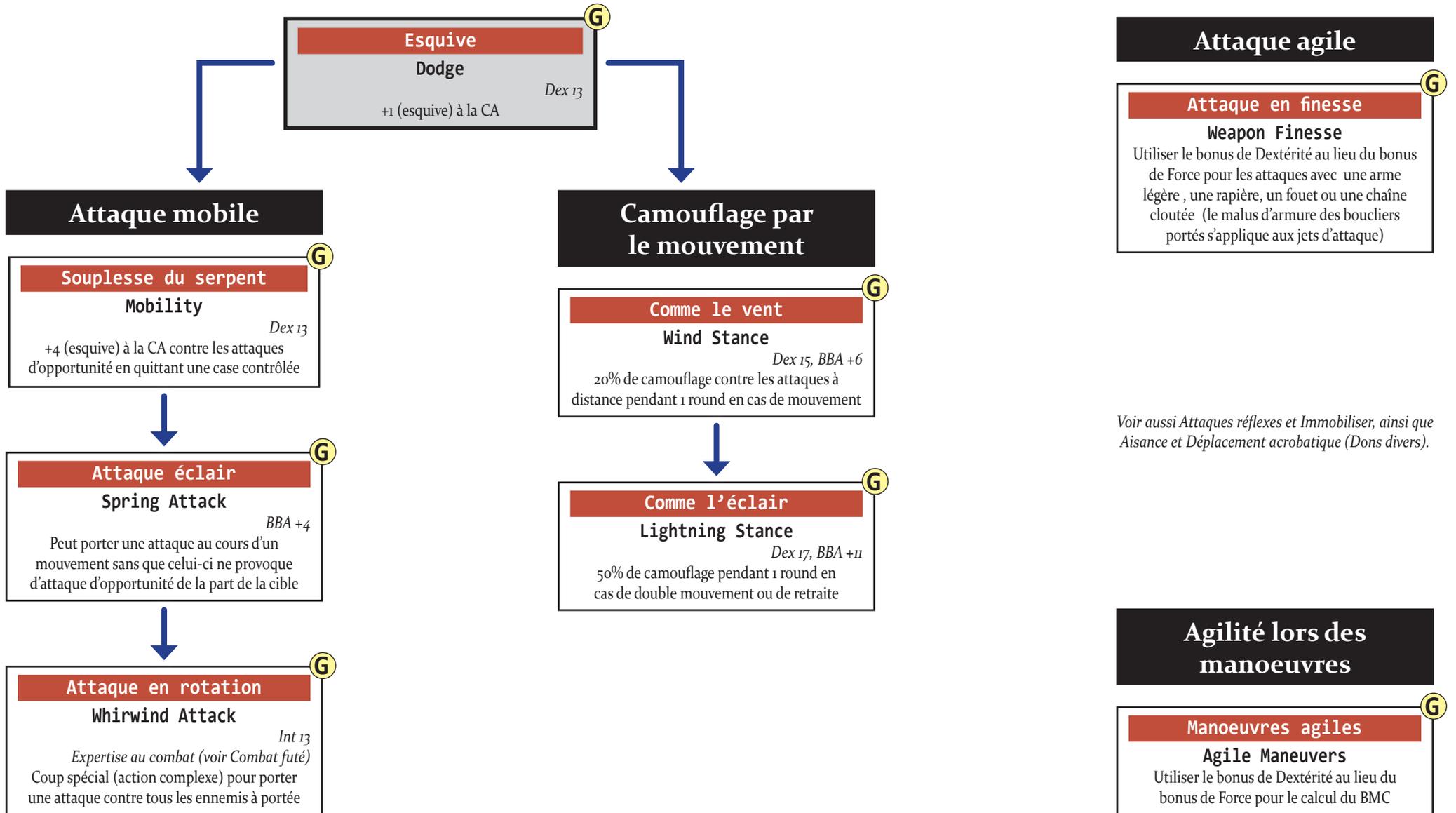
Combat sur monture



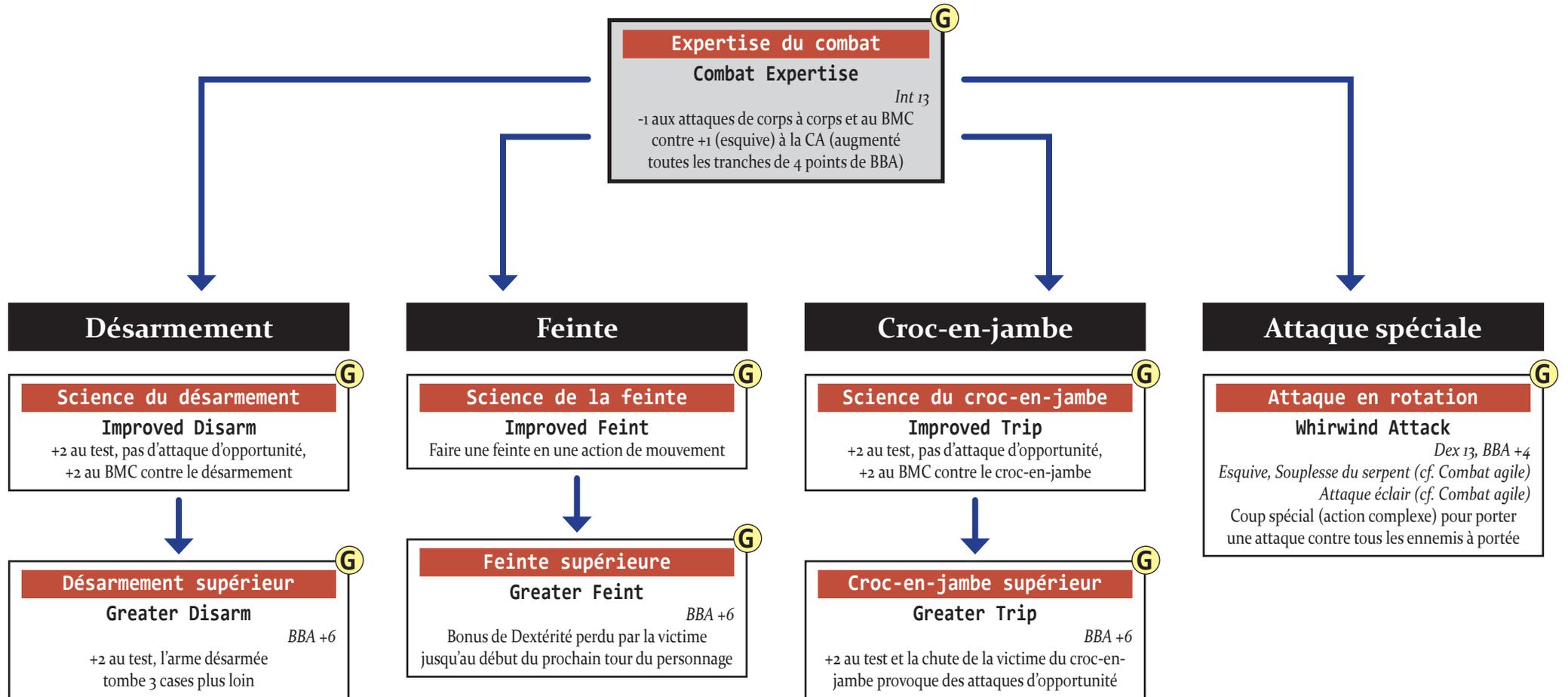
Combat puissant (basé sur la Force)



Combat agile/mobile (basé sur la Dextérité)



Combat futé (basé sur l'Intelligence)



Magie

Combat & magie

Magie de guerre

Combat Casting

+4 aux tests de concentration pour incanter sur la défensive

Frappe magique

Arcane Strike

NLS 1

Peut rendre toutes ses armes magiques (+1 dégâts) pour 1 round en une action rapide

Port de l'armure magique

Arcane Armor Training

Port des armures légères

NLS 3

Réduire le pourcentage d'échec des sorts de 10% pendant 1 round (en une action rapide)

Maîtrise de l'armure magique

Arcane Armor Mastery

Port des armures intermédiaires

NLS 7

Réduire le pourcentage d'échec des sorts de 20% pendant 1 round (en une action rapide)

Puissance des sorts

Efficacité des sorts accrue

Spell Penetration

+2 aux tests de NLS pour percer une RM

Efficacité des sorts supérieure

Greater Spell Penetration

encore +2 aux tests de NLS pour percer une RM

École renforcée

Spell Focus

+1 aux DD des sorts d'une école choisie

École supérieure

Greater Spell Focus

+1 aux DD des sorts d'une école choisie

Amélioration des créatures convoquées

Augment Summoning

École de prédilection (Conjuration)

+4 For et +4 Con aux créatures convoquées

Divers

Science du contresort

Improved Counterspell

Permet de contrer un sort avec un sort de la même école et d'un niveau supérieur

Maîtrise des sorts

Spell Mastery

Magicien 1

Permet de préparer certains sorts (nombre égal au bonus d'Intelligence) sans grimoire

Dispense de composantes

Eschew Materials

Permet de se passer des composantes de sorts d'une valeur de 1 po ou moins

Métamagie et création

Puissance des sorts

Incantation silencieuse

Silent Spell

Permet d'incanter sans composantes verbales (+1 niveau)

Incantation statique

Still Spell

Permet d'incanter sans composantes gestuelles (+1 niveau)

Extension de durée

Extend Spell

Double la durée d'un sort (+1 niveau)

Extension de portée

Enlarge Spell

Double la portée du sort (+1 niveau)

+1 niveau

Extension d'effet

Empower Spell

+50% aux variables du sort (+2 niveaux)

+2 niveaux

Extension de zone d'effet

Widen spell

Double la zone d'effet d'un sort (+3 niveaux)

Quintessence des sorts

Maximize Spell

Maximise les variables du sort (+3 niveaux)

+3 niveaux

Incantation rapide

Quicken Spell

Permet d'incanter en une action rapide (+4 niveaux)

+4 niveaux

Augmentation d'intensité

Heighten Spell

Permet d'élever le niveau d'un sort

Création

Écriture de parchemins

Scribe Scroll

Permet de créer des parchemins magiques *NLS 1*

Préparation de potions

Brew Potion

Permet de créer des potions magiques *NLS 3*

Création d'objets merveilleux

Craft Wondrous Item

Permet de créer des objets merveilleux *NLS 3*

Création de baguettes magiques

Craft Wand

Permet de créer des baguettes magiques *NLS 5*

Création d'armes et d'armures magiques

Craft Magic Arms & Armor

Permet de créer des armes et des armures magiques *NLS 5*

Création d'anneaux magiques

Forge Ring

Permet de créer des anneaux magiques *NLS 7*

Création de sceptres magiques

Craft Rod

Permet de créer des sceptres magiques *NLS 9*

Création de bâtons magiques

Craft Staff

Permet de créer des bâtons magiques *NLS 11*

Création sans magie

Maître artisan

Master Craftsman

5 rangs en Artisanat/Profession
+2 dans une compétence d'Artisanat ou de Profession qui peut être utilisée comme NLS pour Création d'armes/armures magiques ou d'objets merveilleux

Dons propres à certaines capacités de classe

Canalisation d'énergie

Contrôle des morts-vivants

Command Undead

Canalisation d'énergie négative

Permet de contrôler les morts-vivants affectés

Canalisation alignée

Alignment Channel

Canalisation d'énergie

Permet d'affecter les Extérieurs d'un sous-type (alignement) donné

Châtiment canalisé

Channel Smite

Canalisation d'énergie

Permet de réaliser une canalisation au travers d'une attaque au corps à corps

Canalisation supplémentaire

Extra Channel

Canalisation d'énergie

+2 canalisations par jour

Renvoi des morts-vivants

Turn Undead

Canalisation d'énergie positive

Permet de repousser les morts-vivants affectés

Canalisation élémentaire

Elemental Channel

Canalisation d'énergie

Permet d'affecter les Extérieurs d'un sous-type (élémentaire) donné

Canalisation sélective

Selective Channeling

Canalisation d'énergie

Permet de choisir qui affecter dans la zone de canalisation

Science de la canalisation

Improved Channel

Canalisation d'énergie

+2 au DD des canalisations d'énergie

Utilisations supplémentaires

Grâce supplémentaire

Extra Mercy

Imposition es mains, grâces

Permet d'ajouter une grâce aux impositions

Imposition des mains supplémentaire

Extra Lay on Hands

Imposition des mains

+2 impositions des mains par jour

Ki supplémentaire

Extra ki

Réserve de ki

+2 points de ki

Rage supplémentaire

Extra Rage

Rage

+6 rounds de rage par jour

Représentation supplémentaire

Extra Performance

Représentation bardique

+6 rounds de représentation par jour

Divers

Familier supérieur

Improved Familiar

Convocation de familier

Permet de convoquer un familier plus puissant

Incantation animale

Natural Spell

Forme animale

Permet d'incanter sous forme animale

Dons divers (1/2)

Armes improvisées

Surprise

Catch Off-Guard

Pas de pénalité en attaquant au corps à corps avec une arme improvisée

OU

Lancer improvisé

Throw Anything

Pas de pénalité en attaquant à distance avec une arme improvisée

Maîtrise des armes improvisées

Improvised Weapon Mastery

BBA +8

Augmente les dégâts des armes improvisées et passe les critiques à 19-20/x2

Anti-magicien

Perturbateur

Disruptive

Guerrier 6

Augmente de +4 le DD pour incanter sur la défensive au contact du personnage

Briseur de sorts

Spellbreaker

Guerrier 10

Permet d'infliger une attaque d'opportunité en cas de test d'incantation défensive raté

Attaques d'opportunité

Attaques réflexes

Combat Reflex

Nombre maximal d'attaques d'opportunité par round augmenté du bonus de Dextérité

Immobiliser

Stand Still

Permet de faire un test de manoeuvre à la place d'une attaque d'opportunité pour faire cesser le mouvement d'un ennemi

Attaque en une action simple

Frappe décisive

Vital Strike

BBA +6

Coup spécial (action simple) en lançant les dégâts de base 2 fois

Science de la frappe décisive

Improved Vital Strike

BBA +11

Coup spécial (action simple) en lançant les dégâts de base 3 fois

Frappe décisive supérieure

Greater Vital Strike

BBA +16

Coup spécial (action simple) en lançant les dégâts de base 4 fois

Déplacements

Rapide

Fleet

Vitesse de déplacement de base augmenté de +1 case (uniquement sans charge et en armure légère au plus)

Aisance

Nimble Moves

Dex 13

Ignorer 1 case de terrain difficile par round

Déplacement acrobatique

Acrobatic steps

Dex 15

Ignorer 3 cases supplémentaires de terrain difficile par round

Dons divers (2/2)

Personnage robuste

Robustesse

Toughness

Gagne +1 pv par niveau (avec un minimum de +3 pv)

Course

Run

Permet de courir plus vite, bonus pour les sauts avec élan

Endurance

Endurance

+4 aux tests de Vigueur pour résister à certains effets et permet de dormir en armure légère ou intermédiaire

Dur à cuire

Diehard

Permet de se stabiliser automatiquement et d'agir lorsque les pv passent sous zéro

Jets de sauvegarde

Vigueur surhumaine

Great Fortitude

+2 aux jets de Vigueur

Science de la vigueur surhumaine

Improved Greater Fortitude

Permet de relancer un jet de Vigueur par jour

Volonté de fer

Iron Will

+2 aux jets de Volonté

Science de la volonté de fer

Improved Iron Will

Permet de relancer un jet de Volonté par jour

Réflexes surhumains

Lightning Reflexes

+2 aux jets de Réflexes

Science des réflexes surhumains

Improved Lightning Reflexes

Permet de relancer un jet de Réflexes par jour

Inclassables

Combat en aveugle

Blind Fight

Permet de relancer le dé de chance d'échec dû au camouflage

Maîtrise du combat défensif

Defensive Combat Training

Permet d'utiliser le nombre de DV au lieu du BBA pour calculer le DMC

Science de l'initiative

Improved Initiative

+4 à l'Initiative

Arme en main

Quick Draw

Permet de dégainer en une action libre *BBA +1*

Riposte

Strike back

Permet de contre-attaquer un ennemi bénéficiant d'allonge en préparant une attaque *BBA +1*

S'avancer

Step Up

Permet de suivre un ennemi qui s'éloigne par un pas de placement *BBA +1*

Fente

Lunge

Permet d'augmenter l'allonge de +1 case en acceptant un malus de -2 à la CA

Prestige

Leadership

Niveau de personnage 7
Permet d'obtenir une cohorte