

# 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

<b>Nom VF</b>
<b>Nom VO</b>
<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

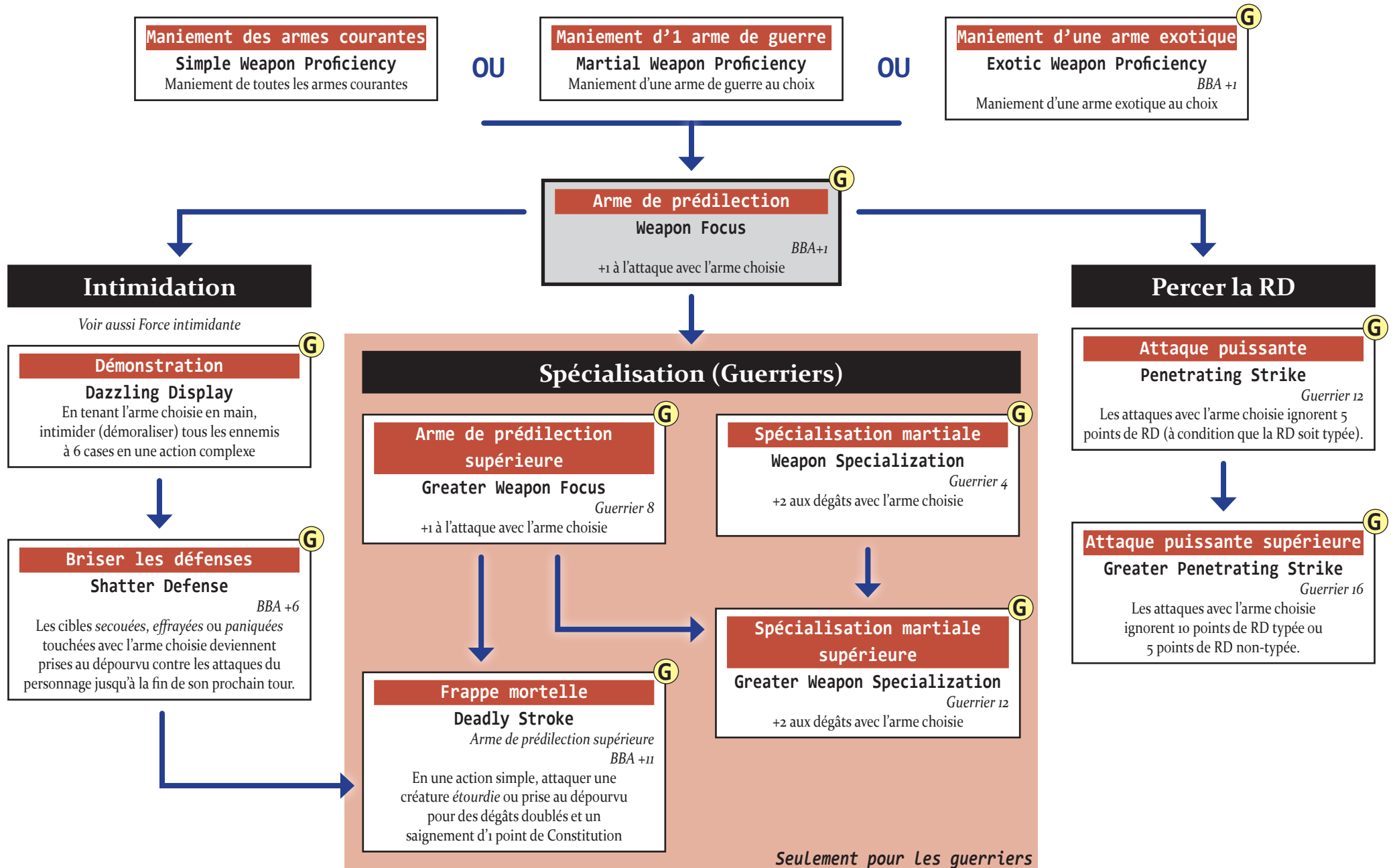
#### Master Craftsman

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

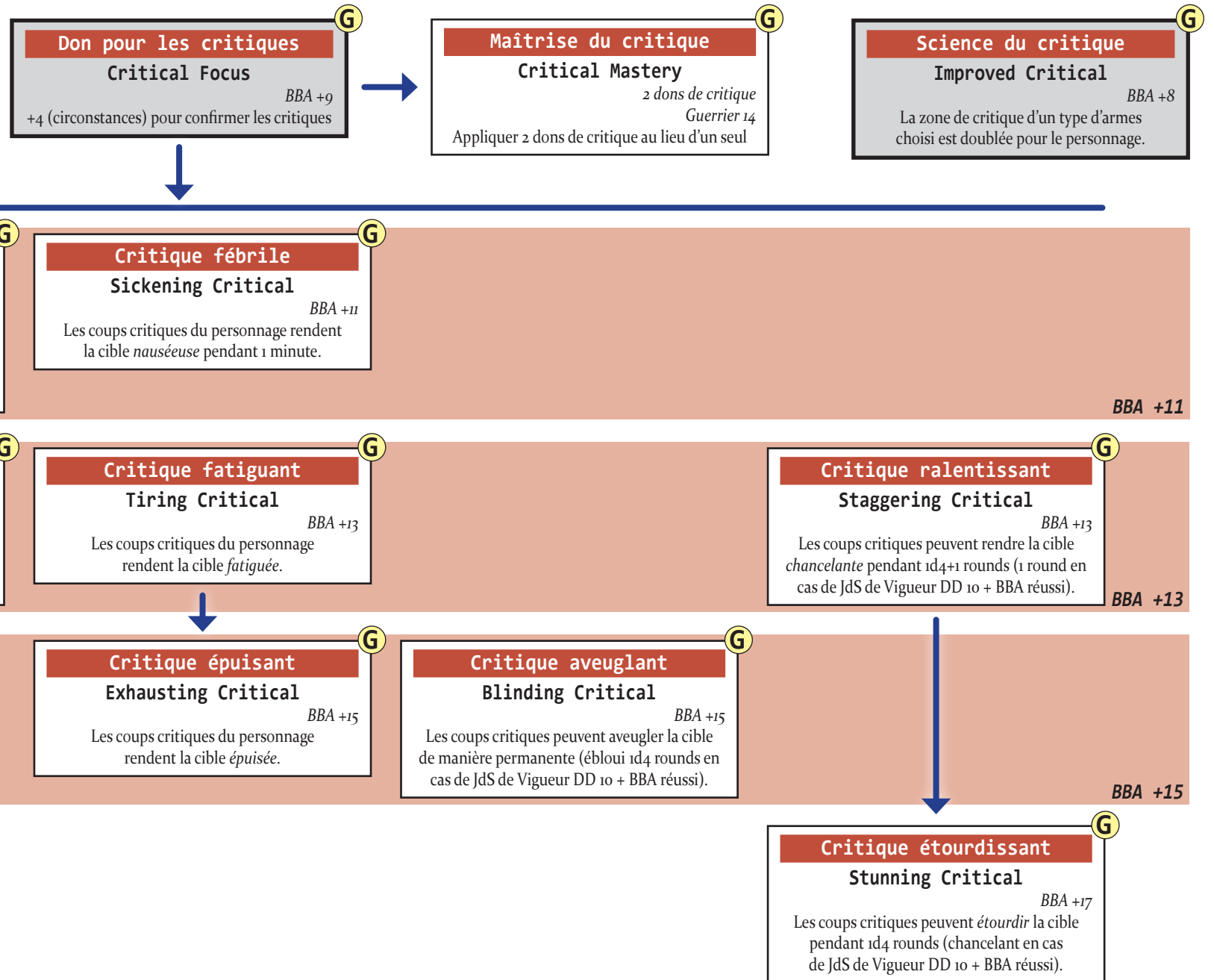
Compétence	Don	Compétence	Don
Acrobaties	Voltigeur	Évasion	Discret
Art de la magie	Affinité magique	Intimidation	Persuasion
Bluff	Fourberie	Natation	Athlétisme
Diplomatie	Persuasion	Perception	Vigilance
Discrétion	Discret	Premiers secours	Autonome
Dressage	Fraternité animale	Psychologie	Vigilance
Déguisement	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*

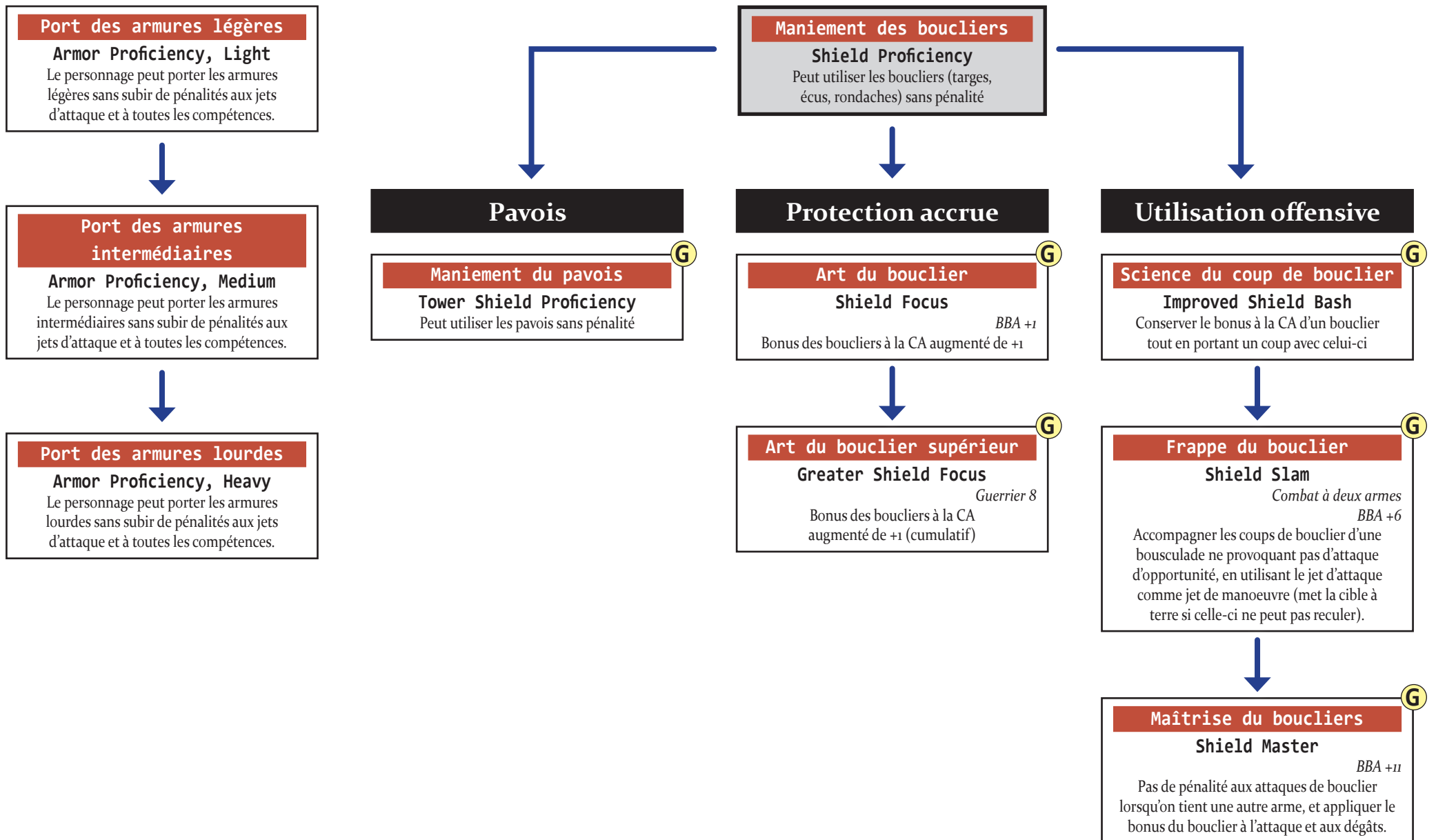
# Voie : maîtrise des armes



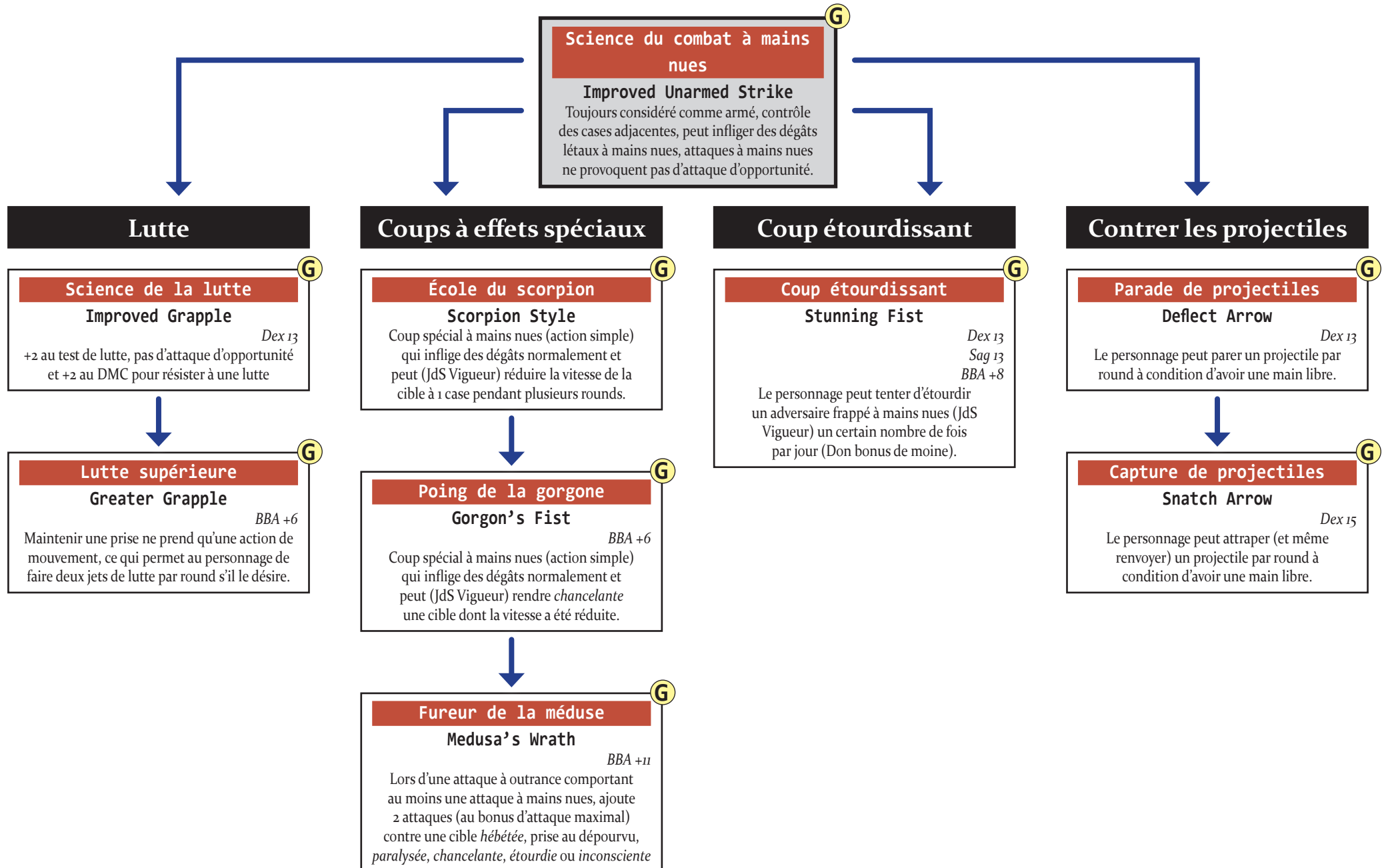
# Voie : maîtrise des coups critiques



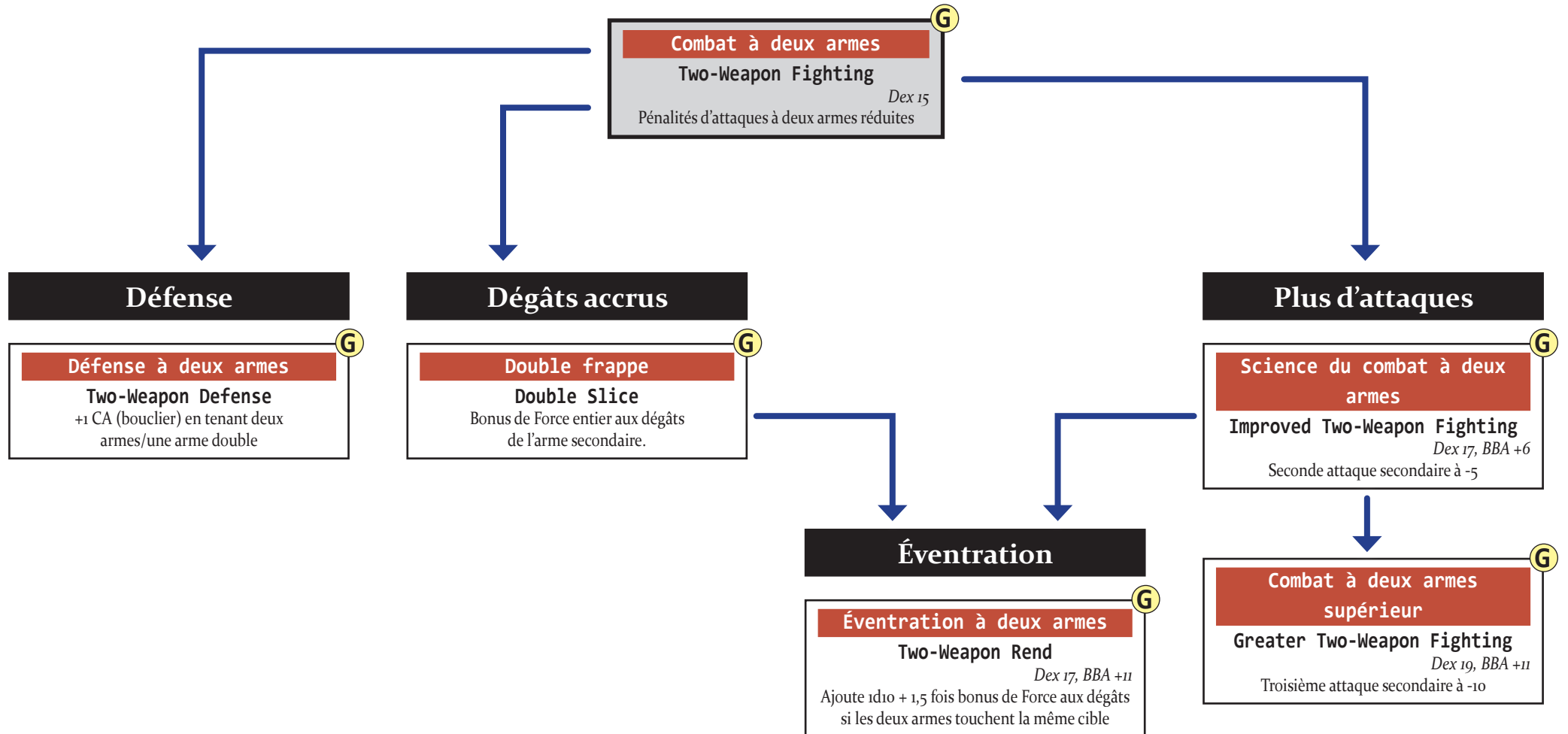
# Voie : maîtrise des armures & des boucliers



# Style de combat : combat à mains nues

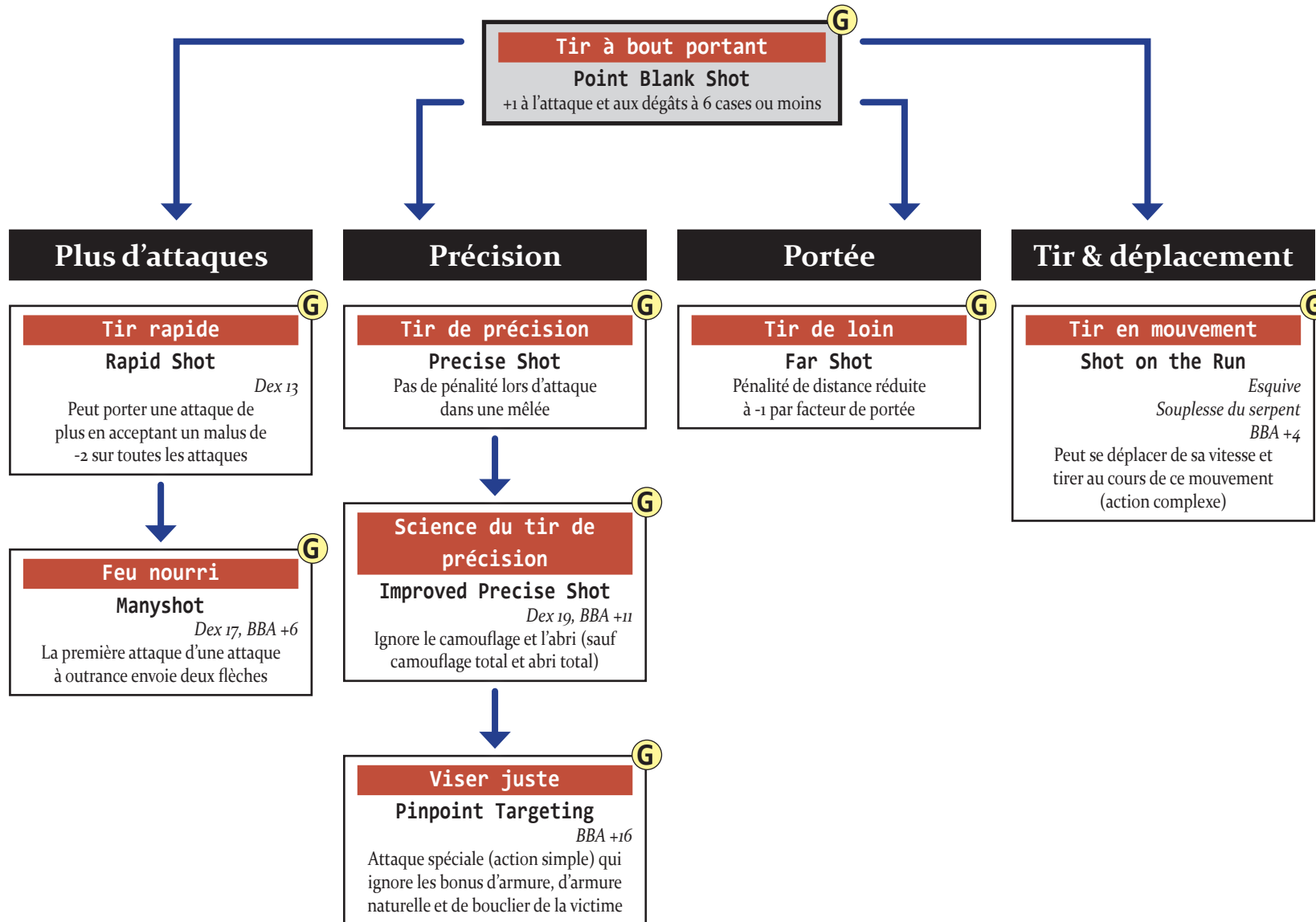


# Style de combat : combat à deux armes





# Style de combat : armes à distance



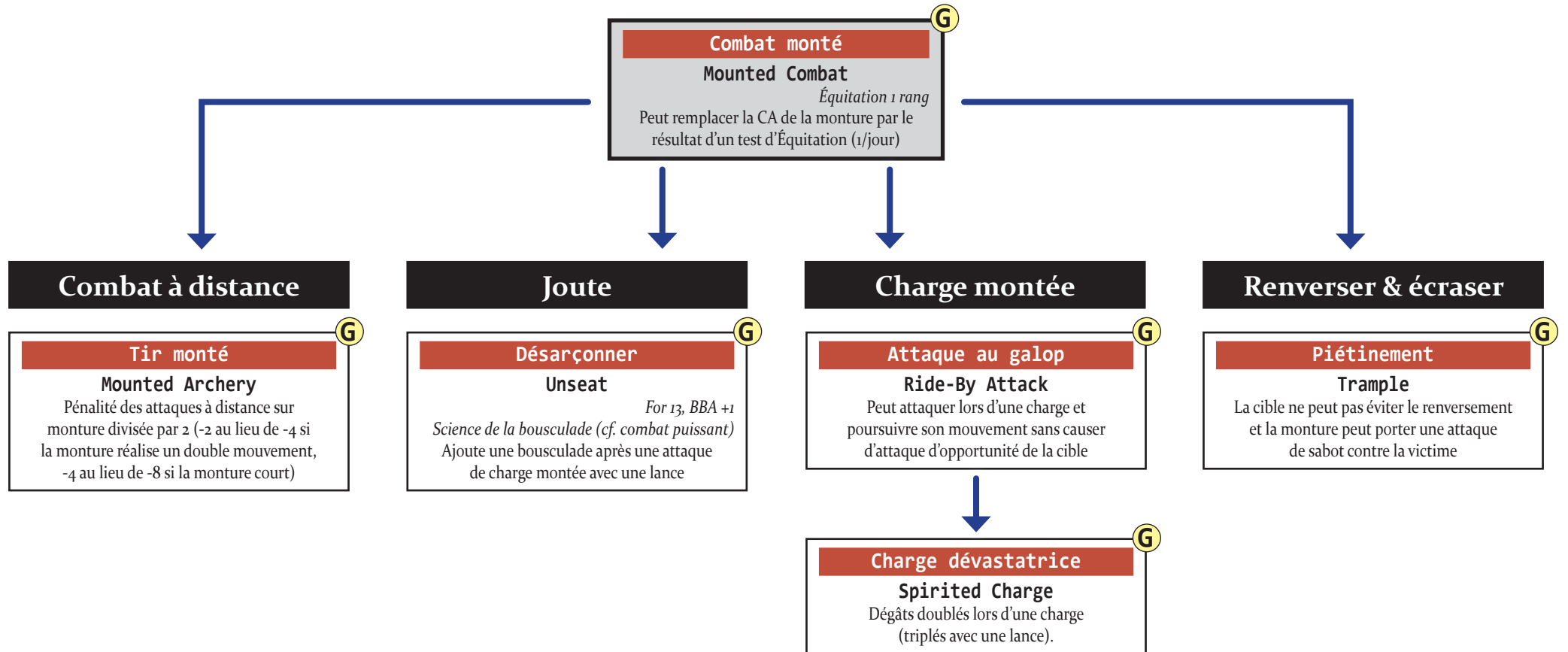
## Toucher -> Dégâts

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

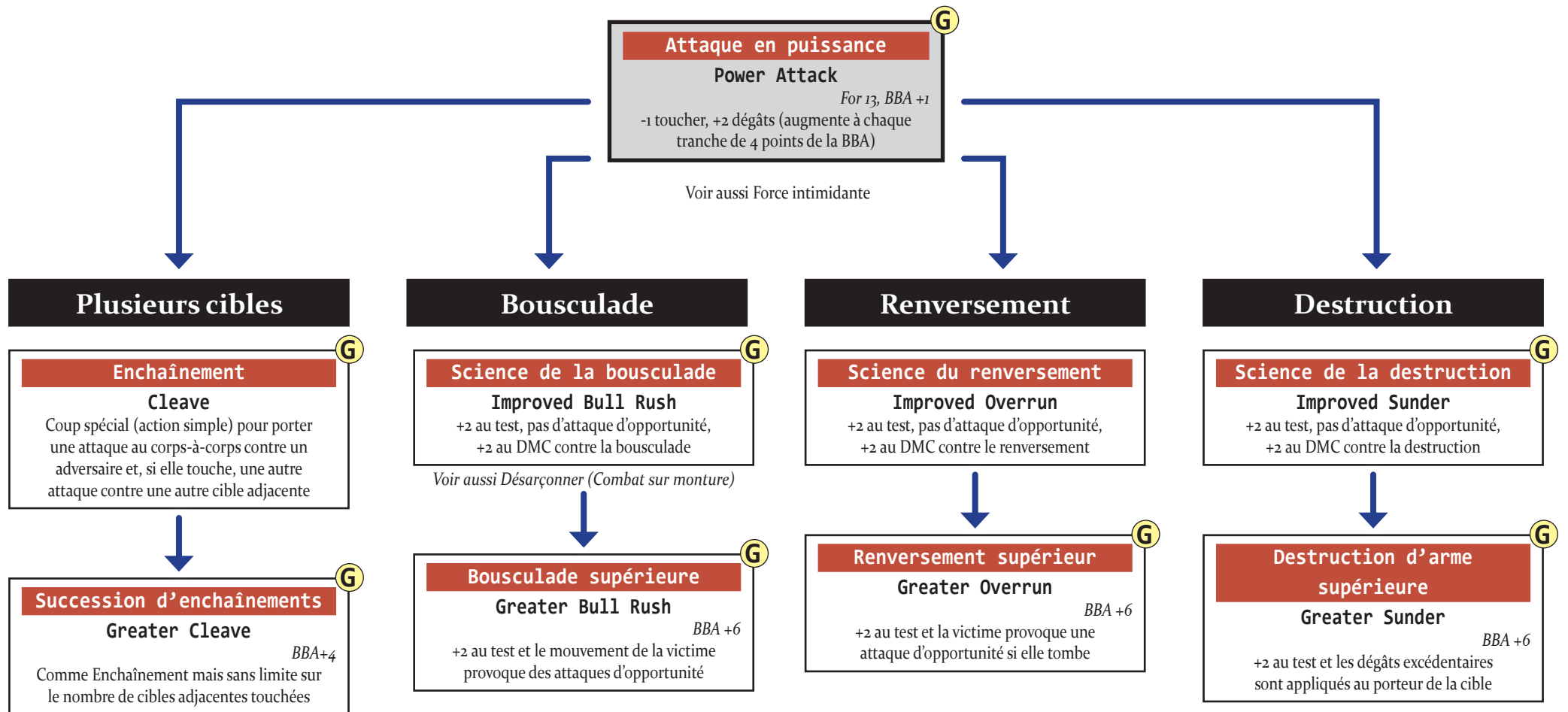
## Arbalètes

**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)

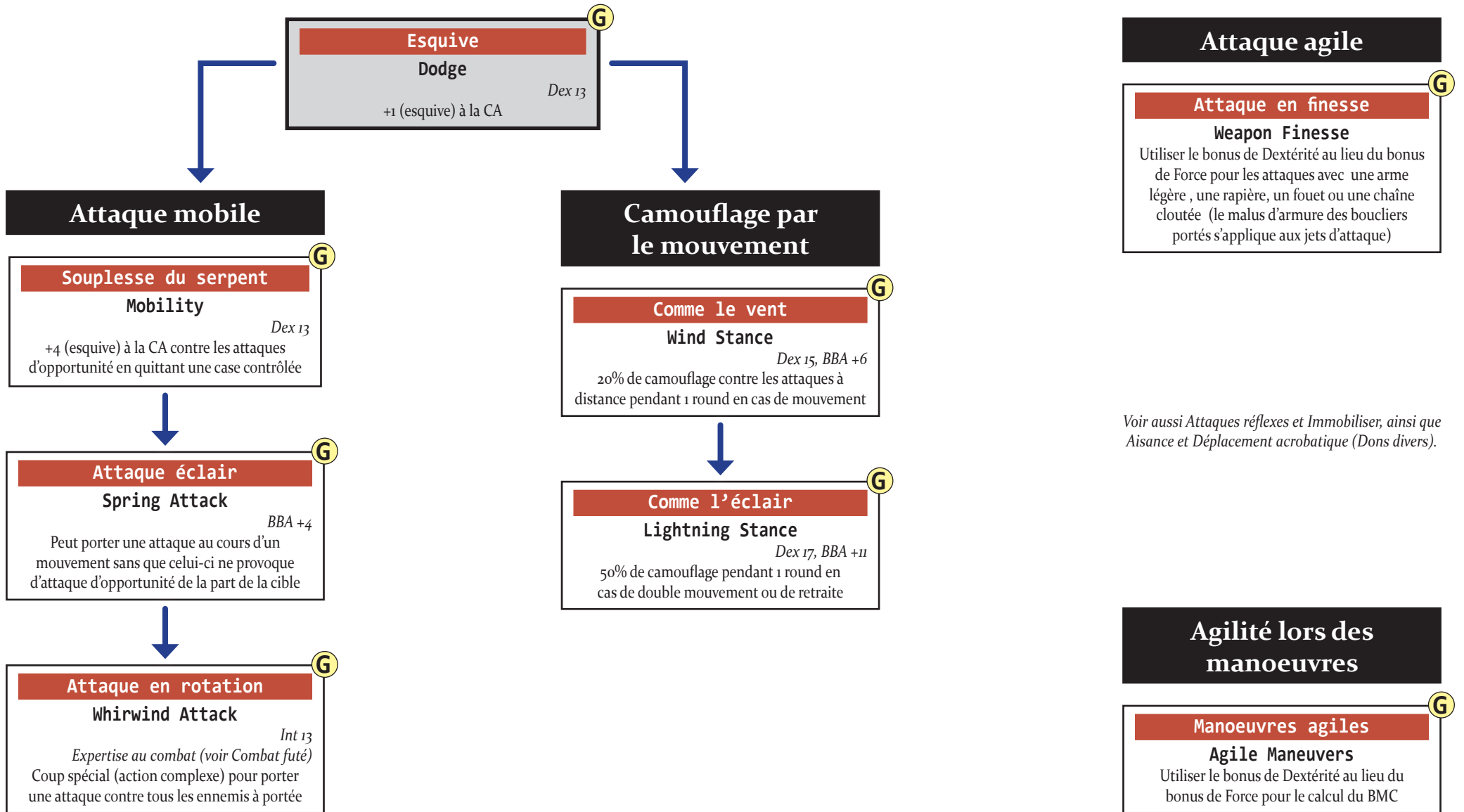
# Combat sur monture



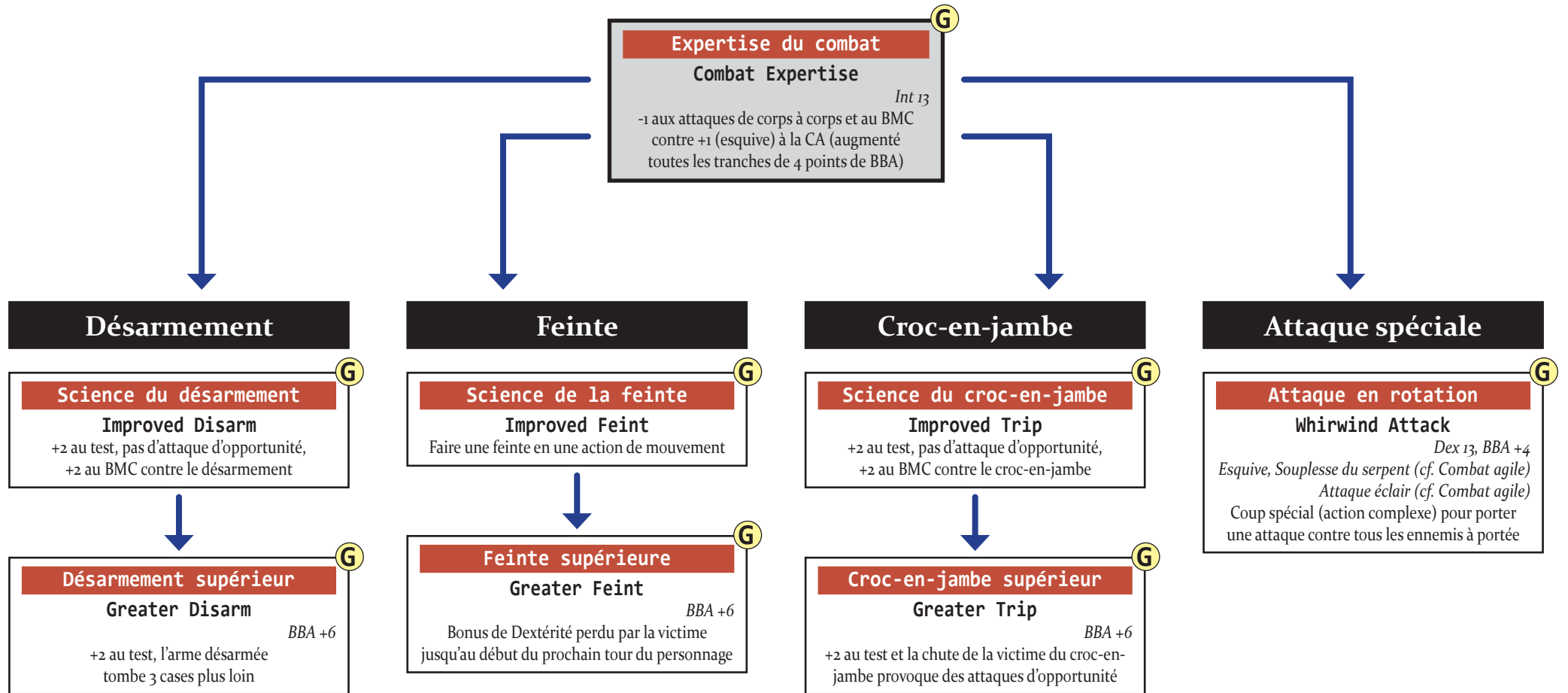
# Combat puissant (basé sur la Force)



# 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