

# Guide des dons pour Pathfinder

## Table des matières

Liste des dons – 2
Dons relatifs aux compétences – 4
Voie : maîtrise des armes – 5
Voie : maîtrise des coups critiques – 6
Voie : maîtrise des armures – 7
Voie : maîtrise des boucliers – 8
Style de combat : combat à mains nues – 9
Style de combat : combat à deux armes – 10
Style de combat : armes à distance – 11
Combat sur monture – 12
Combat puissant (basé sur la Force) – 13
Combat agile/mobile (basé sur la Dextérité) – 14
Combat futé (basé sur l'Intelligence) – 15
Magie – 16
Magie (suite) & création d'objets magiques – 17
Métamagie – 18
Dons propres à certaines capacités de classe (1/2) – 19
Dons propres à certaines capacités de classe (2/2) – 20
Dons d'équipe – 21
Dons raciaux (1/2) – 22
Dons raciaux (2/2) – 23
Dons divers (1/3) – 24
Dons divers (2/3) – 25
Dons divers (3/3) – 26

## Codes employés

**Don de combat**

**Don de magie**

**Don divers**

**G** – Don de guerrier

**M** – Don de métamagie

**C** – Don de création

**E** – Don d'équipe

**APG** – Don provenant de l'Advanced  
Player's Guide

## 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

Agglutination — 14  
 Aide rapide — 14  
 Aisance — 25  
 À l'abri — 20  
 Âme d'acier — 22  
 Amélioration des créatures convoquées — 15  
 Apparence humaine — 22  
 Appel du conjurateur — 19  
 Aptitude magique — 3  
 Arme de prédilection — 4  
 Arme de prédilection supérieure — 4  
 Arme en main — 25  
 Art du bouclier — 7  
 Art du bouclier supérieur — 7  
 Artisanat coopératif — 16  
 Artiste de la forêt — 21  
 Aspect bestial — 19  
 Assaut étourdissant — 12  
 Assaut hébétant — 12  
 Assaut repoussant — 12  
 Assaut sanglant — 12  
 Astuce d'équitation — 11  
 Astuce du devin — 15  
 Athlétisme — 3  
 Attaque au galop — 11  
 Attaque éclair — 13  
 Attaque en finesse — 13  
 Attaque en puissance — 12  
 Attaque en rotation — 13  
 Attaque puissante — 4  
 Attaque puissante supérieure — 4  
 Attaques réflexes — 23  
 Augmentation d'intensité — 17  
 Autonome — 3

## B

Bien préparé — 21  
 Blagueur gnome — 21  
 Bombes supplémentaires — 18  
 Bouclier anti-projectiles — 7  
 Bouclier anti-rayons — 7  
 Bouclier de coups — 12  
 Bouclier magique — 16  
 Bouclier monté — 11  
 Bouclier salvateur — 7  
 Bousculade supérieure — 12  
 Boyaux d'acier — 22

Briser — 22  
 Briser les défenses — 4  
 Briseur de sorts — 23  
 Buveur rapide — 19

## C

Canalisation alignée — 18  
 Canalisation élémentaire — 18  
 Canalisation sélective — 18  
 Canalisation supplémentaire — 18  
 Capture de projectiles — 8  
 Carnage effroyable — 12  
 Chanteur de guerre — 22  
 Chantre de la pierre — 22  
 Charge dévastatrice — 11  
 Charge renversante — 12  
 Châtiment canalisé — 18  
 Chérubin — 21  
 Cœur de vermine — 19  
 Combat à deux armes — 9  
 Combat à deux armes supérieur — 9  
 Combat en aveugle — 24  
 Combat monté — 11  
 Comme l'éclair — 13  
 Comme le vent — 13  
 Connaissance de la pierre améliorée — 22  
 Continuer le combat — 22  
 Contrôle des morts-vivants — 18  
 Cosmopolite — 25  
 Coup dans l'ombre — 25  
 Coup de grâce vicieux — 19  
 Coup de la cockatrice — 8  
 Coup étourdissant — 8  
 Couple d'opportunistes — 20  
 Coup parfait — 8  
 Coup précis — 20  
 Coup punitif — 8  
 Course — 24  
 Création d'anneaux magiques — 16  
 Création d'armes et d'armures magiques — 16  
 Création de baguettes magiques — 16  
 Création de bâtons magiques — 16  
 Création de sceptres magiques — 16  
 Création d'objets merveilleux — 16  
 Critique assourdissant — 5  
 Critique aveuglant — 5  
 Critique épuisant — 5  
 Critique étourdissant — 5

## D

Dans la ligne de mire — 23  
 Découverte supplémentaire — 18  
 Défense à deux armes — 9  
 Défense contre un ennemi juré — 19  
 Défense coordonnée — 20  
 Défiance héroïque — 24  
 Démonstration — 4  
 Déplacement acrobatique — 25  
 Désarçonner — 11  
 Désarmement supérieur — 14  
 Destruction d'arme supérieure — 12  
 Discret — 3  
 Dispense de composantes — 16  
 Doigts de fée — 3  
 Don de combat — 1  
 Don de magie — 1  
 Don divers — 1  
 Don pour les critiques — 5  
 Double frappe — 9  
 Dur à cuire — 24

## E

Échange de places — 20  
 Éclectique — 22  
 École du scorpion — 8  
 École renforcée — 15  
 École supérieure — 15  
 Écoute de la pierre — 22  
 Écriture de parchemins — 16  
 Efficacité des sorts accrue — 15  
 Efficacité des sorts supérieure — 15  
 Enchaînement — 12  
 Endurance — 24  
 Entraînement supérieur — 12  
 Esquive — 13  
 Étude d'un élément — 15  
 Événtration à deux armes — 9  
 Expertise du combat — 14  
 Expertise magique majeure — 16

Critique fatigant — 5  
 Critique fébrile — 5  
 Critique handicapant — 5  
 Critique ralentissant — 5  
 Critique sanglant — 5  
 Croc-en-jambe supérieur — 14  
 Crocs acérés — 22

## F

Familier supérieur — 19  
 Feinte supérieure — 14  
 Fente — 25  
 Feu nourri — 10  
 Finition au bouclier — 7  
 Flèche poignard — 21  
 Force intimidante — 3  
 Fourberie — 3  
 Frappe bousculante — 12  
 Frappe décisive — 23  
 Frappe décisive supérieure — 23  
 Frappe désarmante — 14  
 Frappe déséquilibrante — 14  
 Frappe destructive — 12  
 Frappe du bouclier — 7  
 Frappe magique — 15  
 Frappe mortelle — 4  
 Frappe repositionnante — 14  
 Fraternité animale — 3  
 Fureur concentrée — 12  
 Fureur de la méduse — 8

## G

Garde du corps — 23  
 Grâce supplémentaire — 18  
 Grande expérience — 22  
 Griffes acérées — 25  
 Griffes hors norme — 25  
 Gros buveur — 19  
 Guérison rapide — 24

## H

Halfelin porte-chance — 21  
 Héritage racial — 22  
 Homme de main — 25

## I

Immobiliser — 23  
 Imposition des mains supplémentaire — 18  
 Inaperçu — 21

## K

Ki supplémentaire — 18

## L

Lancer improvisé — 24  
 Lancer ki — 8  
 Lutte supérieure — 8

## M

Magie de guerre — 15  
 Maître alchimiste — 3  
 Maître artisan — 16  
 Maître Artisan — 3  
 Maîtrise de l'arbalète — 10  
 Maîtrise de l'armure magique — 15  
 Maîtrise des armes improvisées — 24  
 Maîtrise des sorts — 16  
 Maîtrise du bouclier — 7  
 Maîtrise du chapardage — 14  
 Maîtrise du combat à l'aveugle — 24  
 Maîtrise du combat défensif — 25  
 Maîtrise du critique — 5  
 Maîtrise d'un élément — 15  
 Maîtrise du sale coup — 14  
 Maîtrise du tir à bout portant — 10  
 Maléfice supplémentaire — 18  
 Maniement d'arme de guerre — 4  
 Maniement des armes courantes — 4  
 Maniement des boucliers — 7  
 Maniement d'une arme exotique — 4  
 Maniement du pavois — 7  
 Manœuvre coordonnée — 20  
 Manœuvres agiles — 13  
 Marche sur les nuages — 19  
 Moquerie — 21  
 Mur de boucliers — 20

## O

Odorat fin — 22

# Liste des dons

## P

Parade de projectiles — 8  
 Parade de sorts — 15  
 Par-dessous et par-dessus — 21  
 Partage de sorts amélioré — 19  
 Partage du bouclier — 7  
 Pas d'araignée — 19  
 Pas de côté — 13  
 Pas légers — 21  
 Patrouille au combat — 23  
 Peau d'acier — 22  
 Perfection des sorts — 17  
 Persuasion — 3  
 Perturbateur — 23  
 Piétinement — 11  
 Poing de la gorgone — 8  
 Poing élémentaire — 8  
 Port de l'armure magique — 15  
 Port des armures intermédiaires — 6  
 Port des armures légères — 6  
 Port des armures lourdes — 6  
 Poursuite — 24  
 Poursuite et coup — 24  
 Pouvoir de rage supplémentaire — 18  
 Précision elfique — 21  
 Préparation de potions — 16  
 Prestige — 25  
 Proche de la terre — 21  
 Profil bas — 21

## Q

Quintessence des sorts — 17

## R

Rage supplémentaire — 18  
 Rapide — 25  
 Rechargement rapide — 10  
 Récupération héroïque — 24  
 Réflexes surhumains — 23  
 Regard de l'aigle — 21  
 Renversement supérieur — 12  
 Renvoi des morts-vivants — 18  
 Répertoire étendu — 16  
 Repositionnement supérieur — 14  
 Représentation à échos — 19  
 Représentation supplémentaire — 18  
 Révélation supplémentaire — 18  
 Riposte — 25

Robustesse — 24

## S

S'avancer — 24  
 Science de la bousculade — 12  
 Science de la canalisation — 18  
 Science de la destruction — 12  
 Science de la feinte — 14  
 Science de la frappe décisive — 23  
 Science de la lutte — 8  
 Science de la seconde chance — 14  
 Science de la vigueur surhumaine — 23  
 Science de la volonté de fer — 23  
 Science de l'entraînement — 12  
 Science de l'initiative — 25  
 Science des réflexes surhumains — 23  
 Science du chapardage — 14  
 Science du combat à deux armes — 9  
 Science du combat à l'aveugle — 24  
 Science du combat à mains nues — 8  
 Science du contresort — 15  
 Science du coup de bouclier — 7  
 Science du critique — 5  
 Science du croc-en-jambe — 14  
 Science du désarmement — 14  
 Science du lancer ki — 8  
 Science du pas de côté — 13  
 Science du renversement — 12  
 Science du repositionnement — 14  
 Science du sale coup — 14  
 Science du tir de précision — 10  
 Seconde chance — 14  
 Sens affûtés — 21  
 Sentinelle — 20  
 Sentir la peur — 22  
 Sociable — 21  
 Sort à distance — 17  
 Sort à échos — 17  
 Sort ciblé — 17  
 Sort disruptif — 17  
 Sort écœurant — 17  
 Sort ectoplasmique — 17  
 Sort élémentaire — 17  
 Sort en rebond — 17  
 Sort favori — 17  
 Sort hébétant — 17  
 Sort intensifié — 17  
 Sort miséricordieux — 17

Sort persistant — 17  
 Sort sélectif — 17  
 Sort tonitruant — 17  
 Souplesse du serpent — 13  
 Sous les jambes — 21  
 Spécialisation aux boucliers — 7  
 Spécialisation martiale — 4  
 Spécialisation martiale supérieure — 4  
 Spécialisation supérieure aux boucliers — 7  
 Succession d'enchaînements — 12  
 Surprise — 24

## T

Tacticien accompli — 18  
 Tacticien des téléportations — 23  
 Talent — 3  
 Talent de roublard supplémentaire — 18  
 Talent profane — 22  
 Tenaille — 20  
 Tir à bout portant — 10  
 Tirailleur monté — 11  
 Tir ciblé — 10  
 Tir de loin — 10  
 Tir de précision — 10  
 Tir disruptif — 10  
 Tir en mouvement — 10  
 Tir en retraite — 10  
 Tir monté — 11  
 Tir rapide — 10  
 Toucher serein — 8  
 Traits supplémentaires — 25  
 Transmutation tenace — 15  
 Travail en équipe — 14

## V

Vigilance — 3  
 Vigueur surhumaine — 23  
 Visage de pierre — 22  
 Viser — 10  
 Viser juste — 10  
 Vision profonde — 22  
 Vitalité en rage — 19  
 Volonté de fer — 23  
 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

## Alchimie

APG

### Maître alchimiste

#### Master Alchemist

*Artisanat (alchimie) 5 rangs*

+2 aux tests d'Artisanat (alchimie) ; permet de créer (mod. Int) doses de poisons en même temps ; lors de la création d'objets alchimiques, les progrès quotidiens sont multipliés par 10.

## Création sans magie

### Maître Artisan

#### Master Craftsman

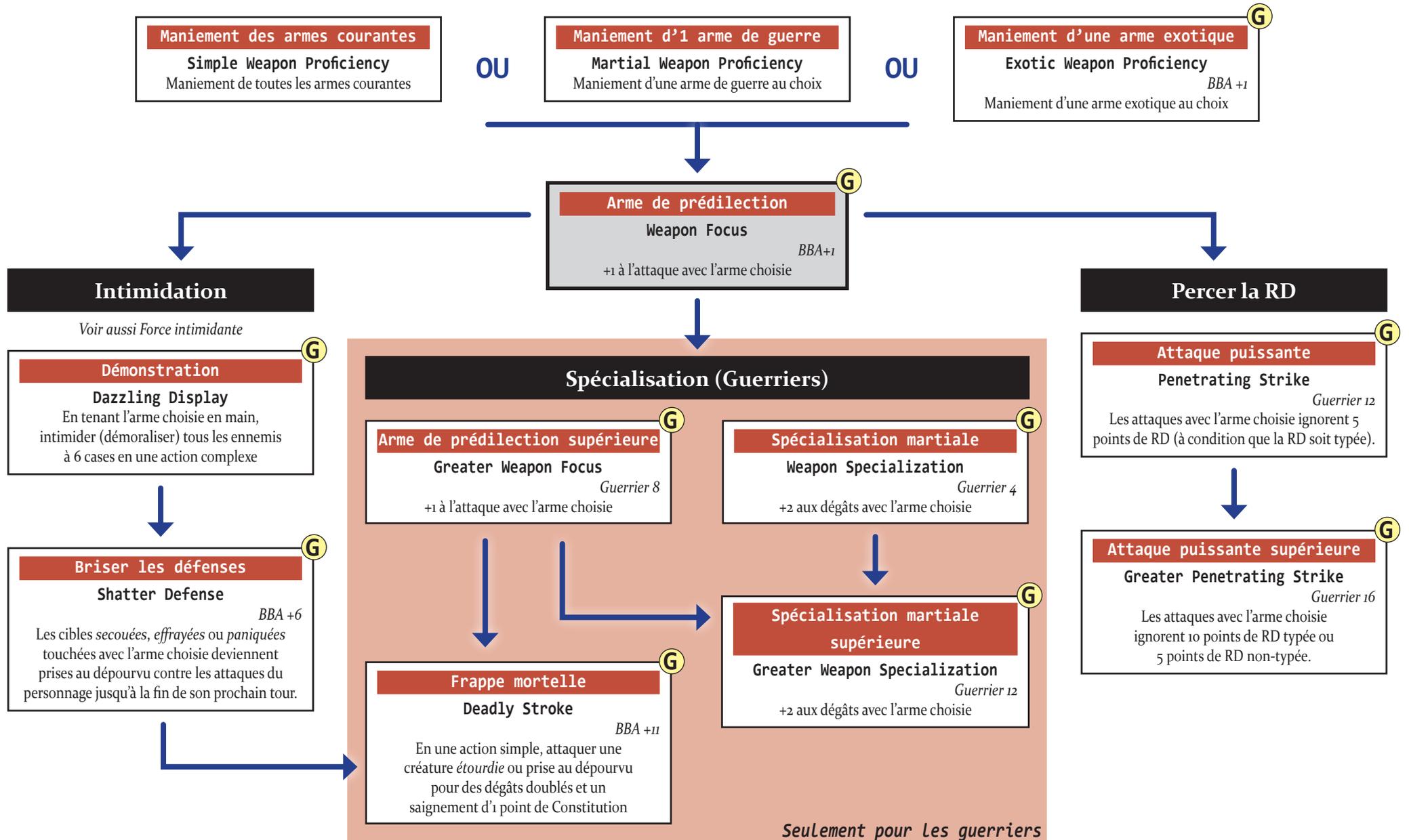
*5 rangs en Artisanat/Profession*

+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

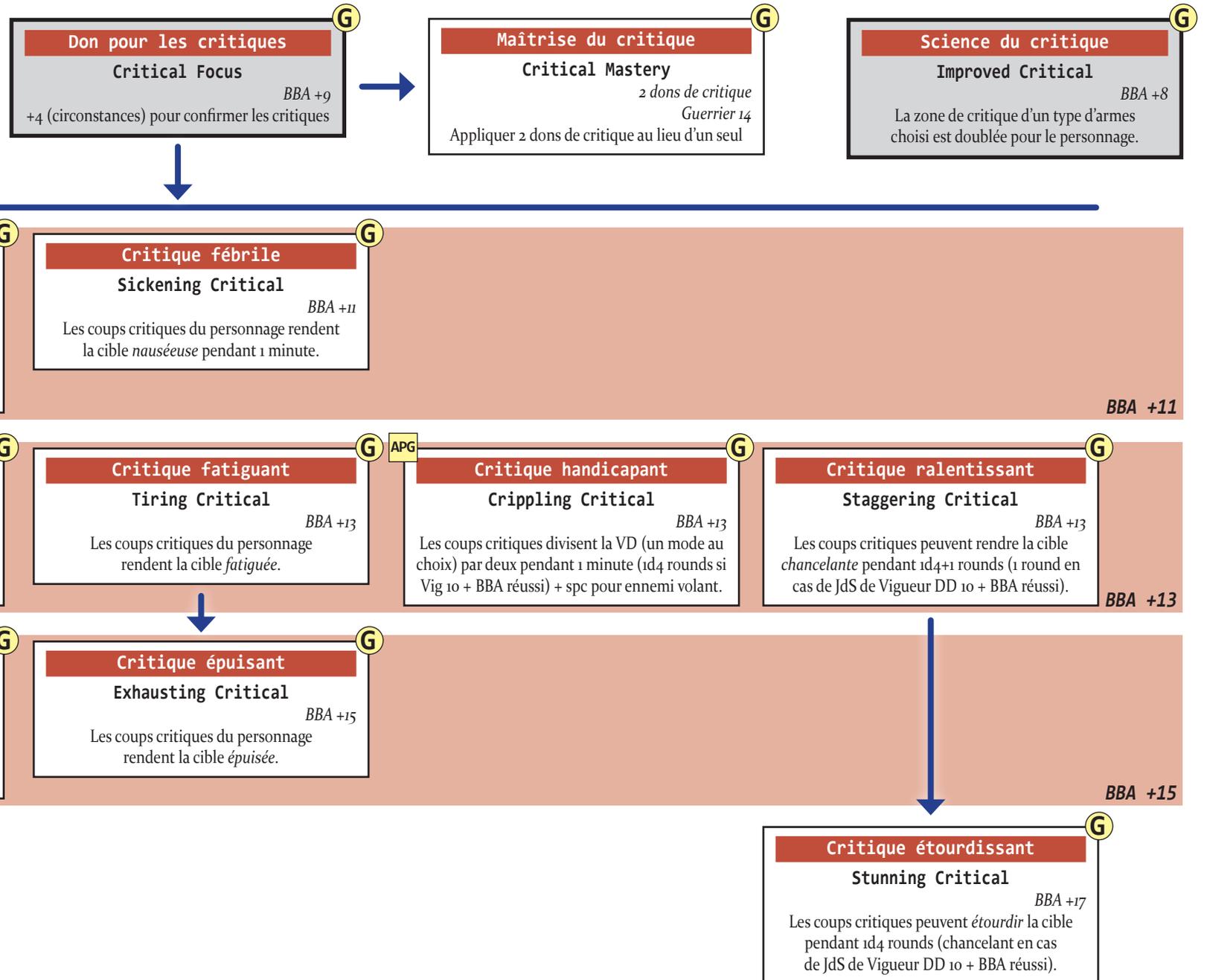
Compétence	Don	Compétence	Don
Acrobaties	Voltigeur	Évasion	Discret
Art de la magie	Affinité magique	Intimidation	Persuasion
Bluff	Fourberie	Natation	Athlétisme
Diplomatie	Persuasion	Perception	Vigilance
Discrétion	Discret	Premiers secours	Autonome
Dressage	Fraternité animale	Psychologie	Vigilance
Déguisement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

## Port des armures légères

### Armor Proficiency, Light

Le personnage peut porter les armures légères sans subir de pénalités aux jets d'attaque et à toutes les compétences.



## Port des armures intermédiaires

### Armor Proficiency, Medium

Le personnage peut porter les armures intermédiaires sans subir de pénalités aux jets d'attaque et à toutes les compétences.

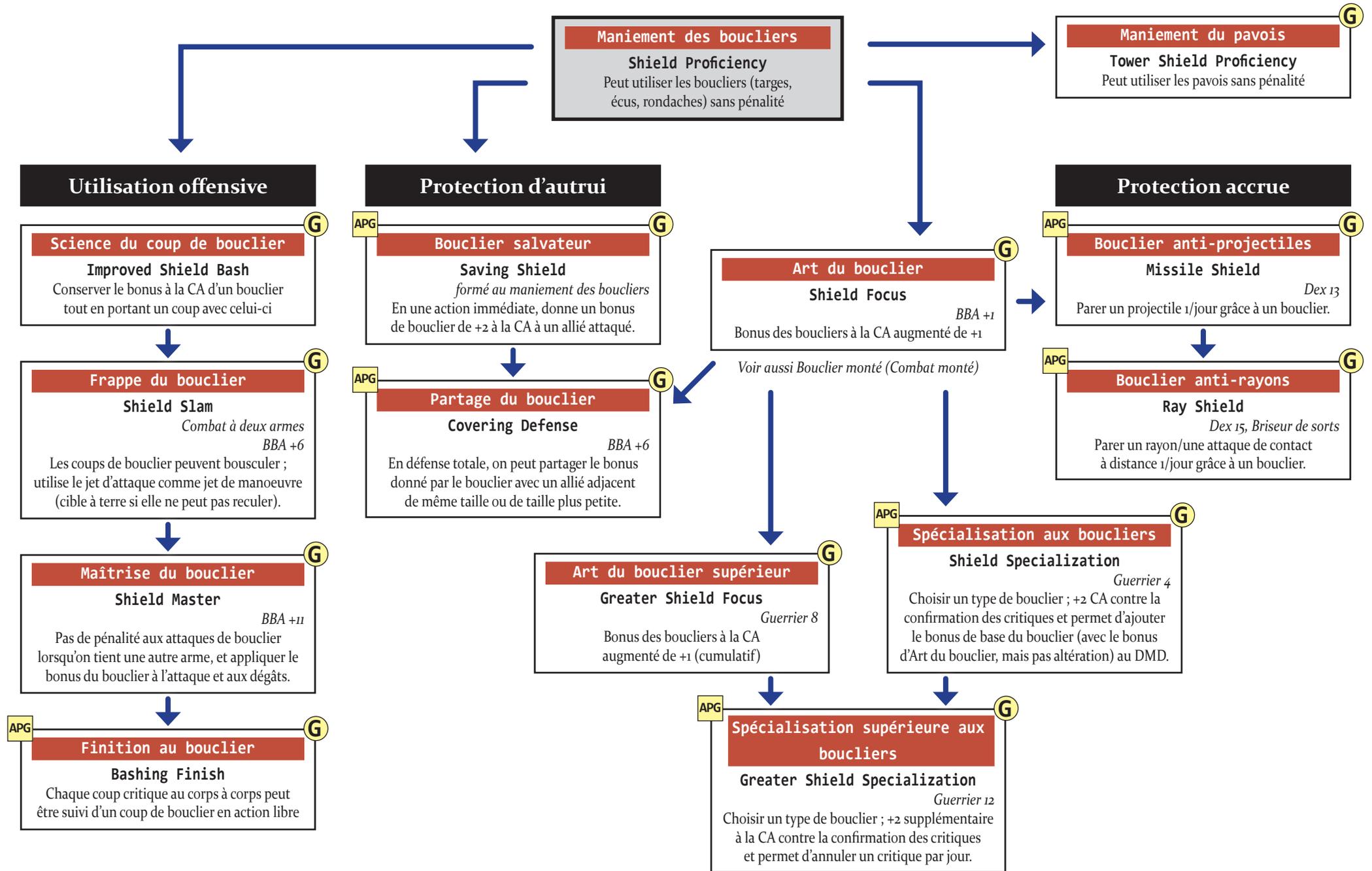


## Port des armures lourdes

### Armor Proficiency, Heavy

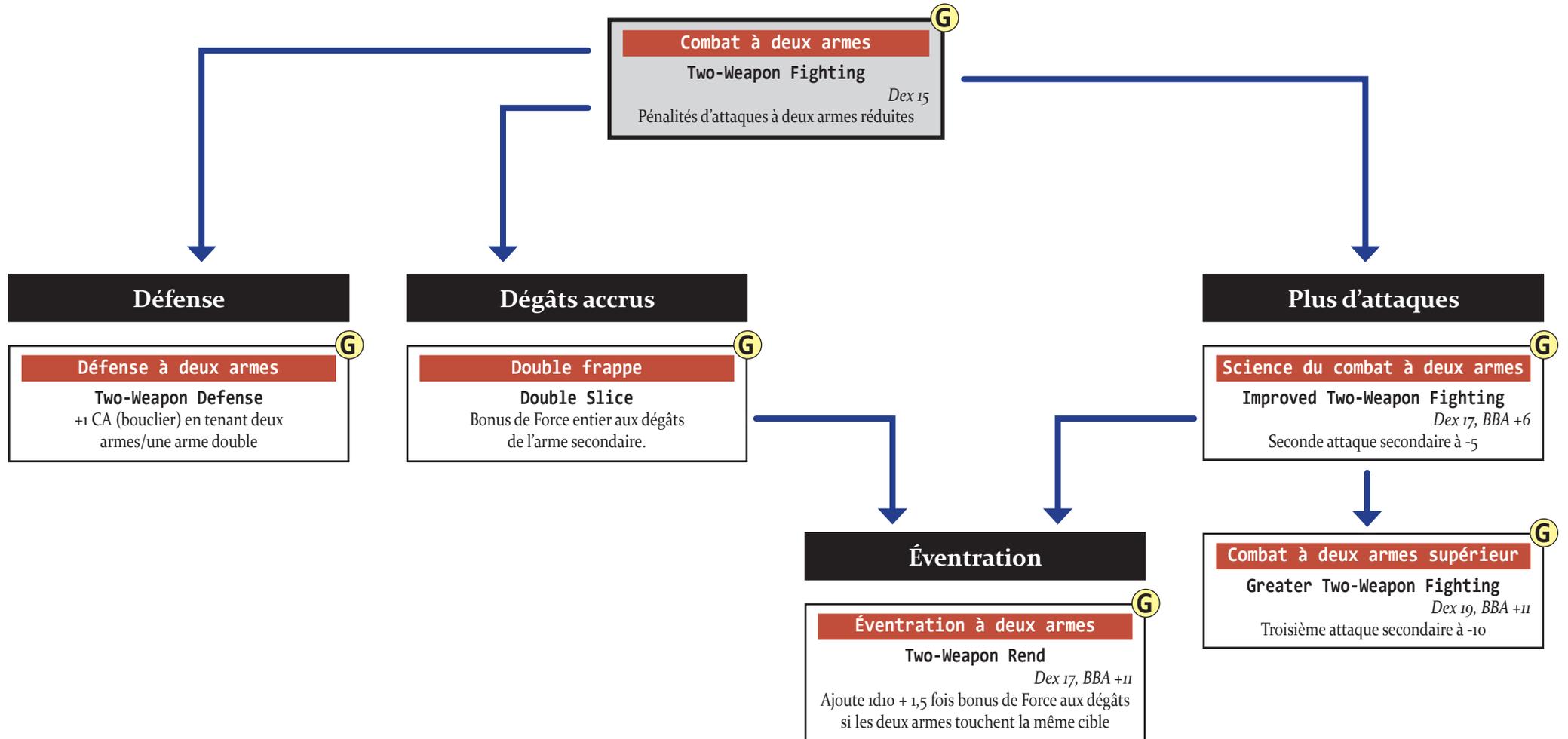
Le personnage peut porter les armures lourdes sans subir de pénalités aux jets d'attaque et à toutes les compétences.

# Voie : maîtrise des boucliers

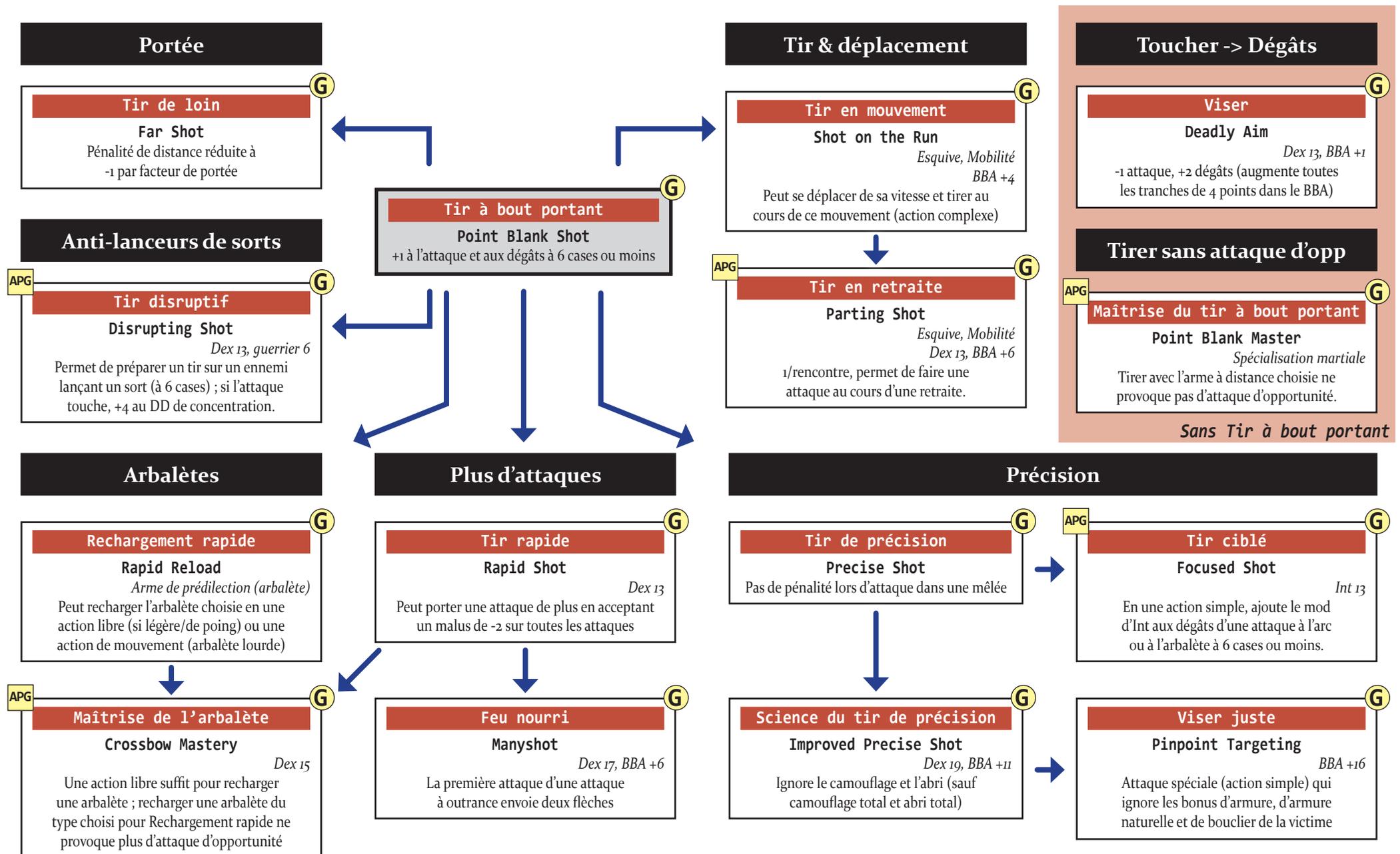




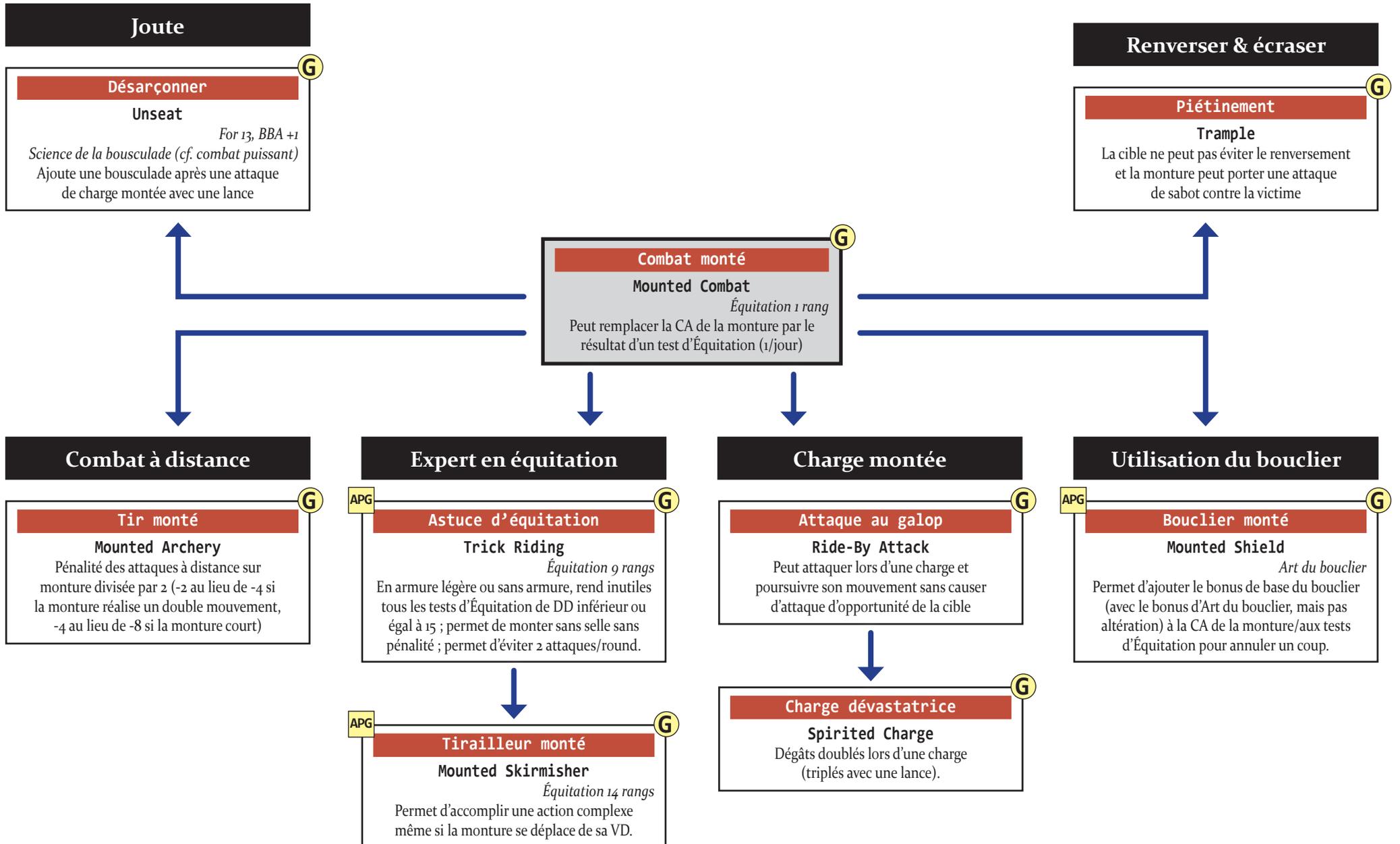
# Style de combat : combat à deux armes



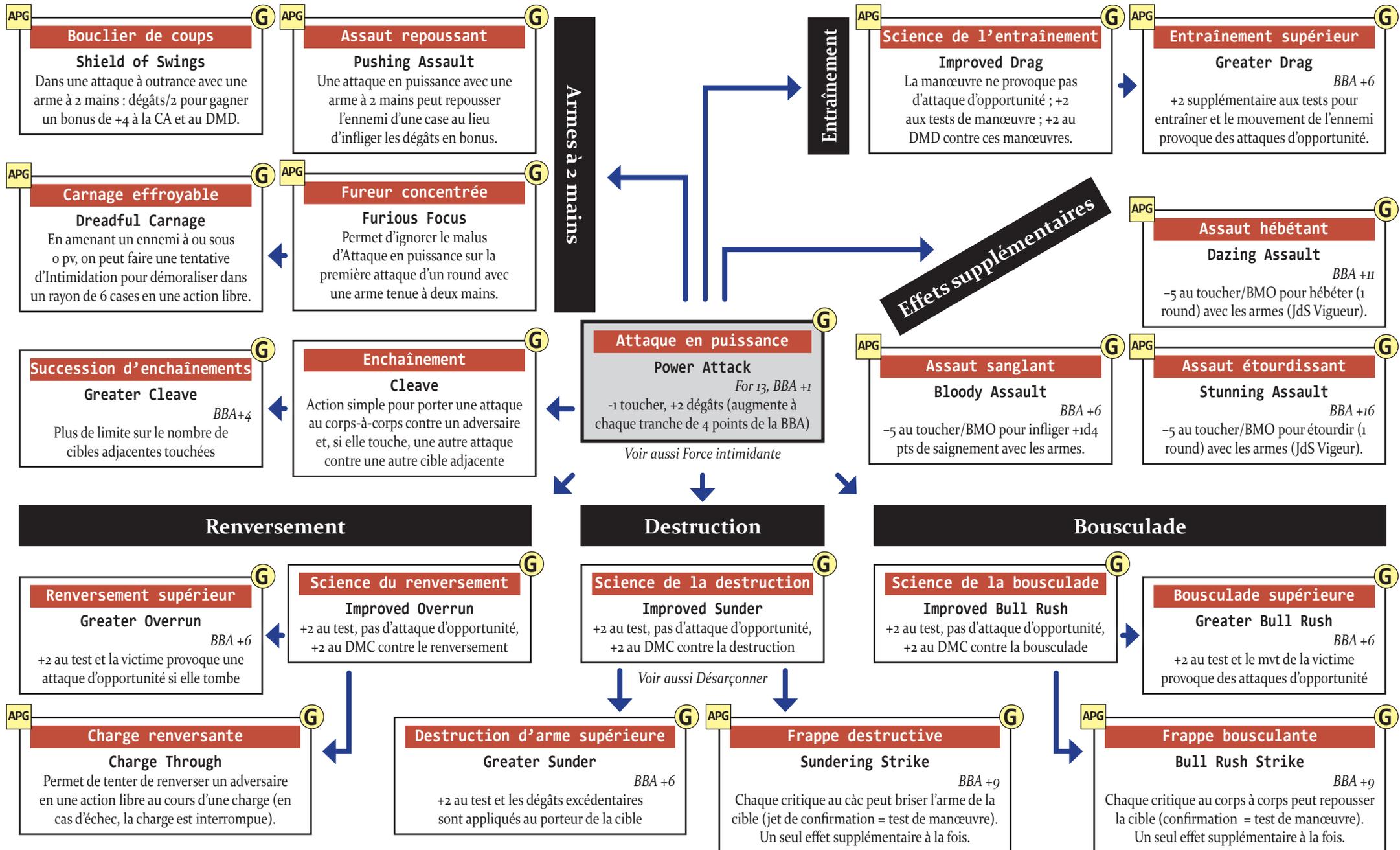
# Style de combat : armes à distance



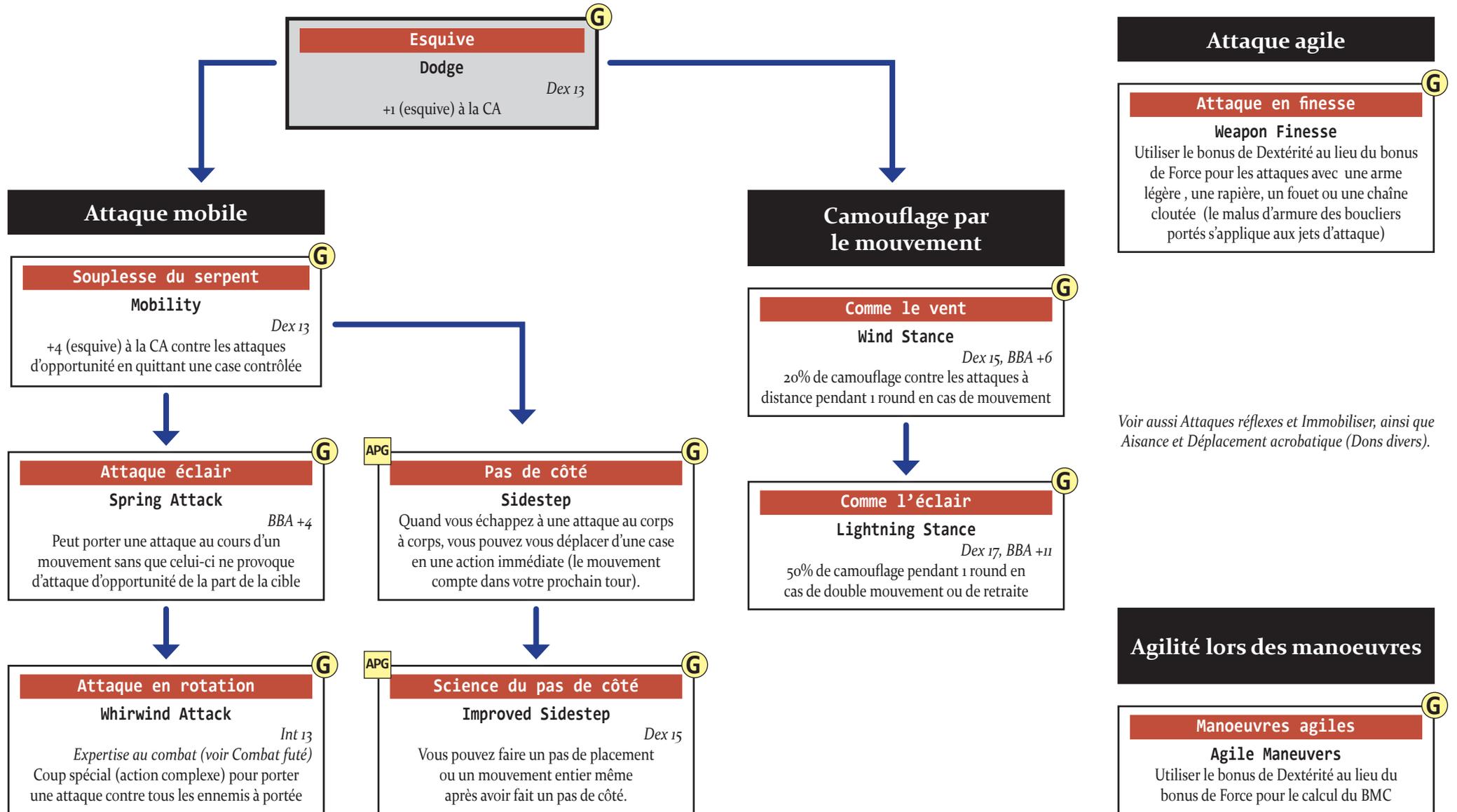
# Combat sur monture



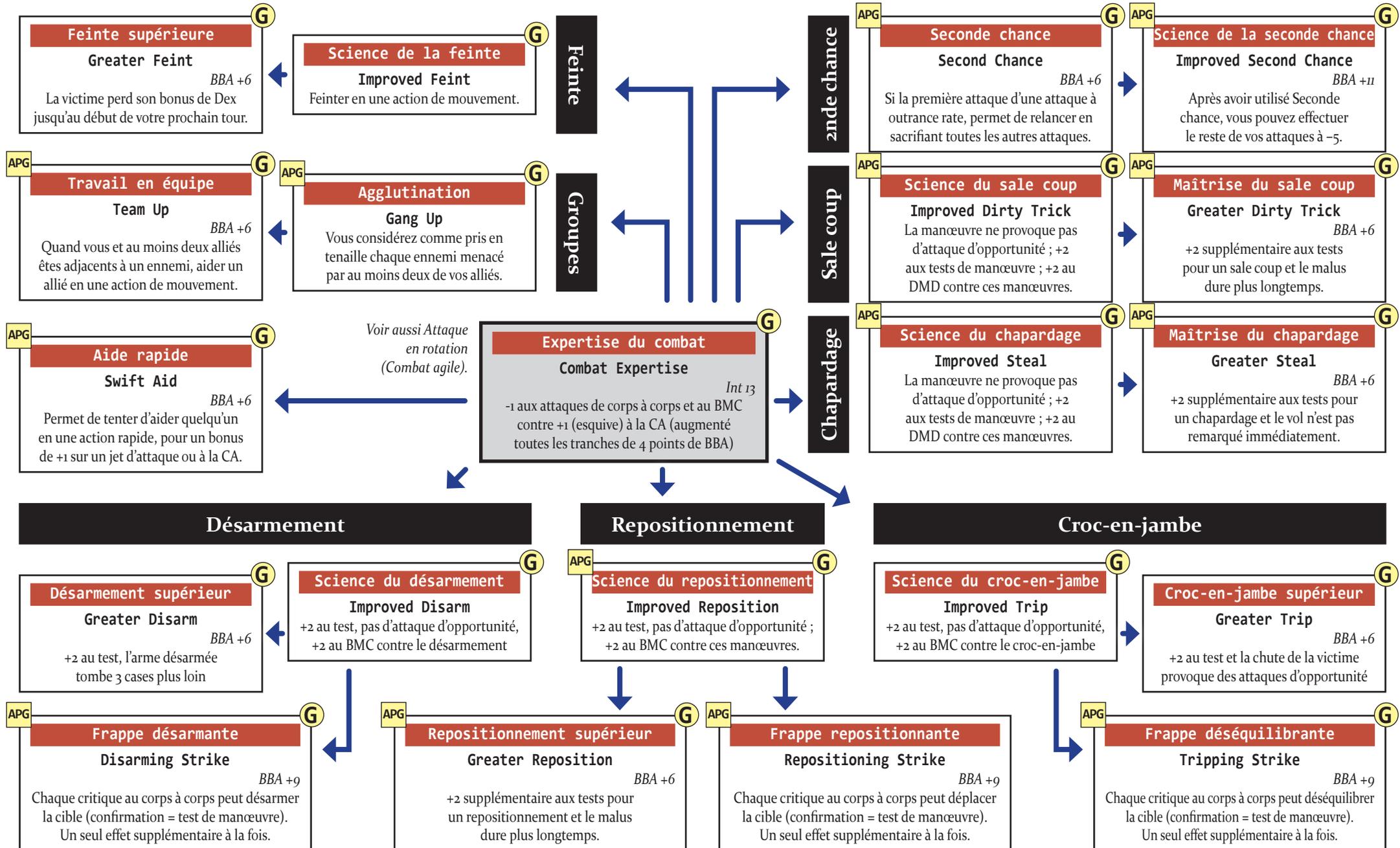
# Combat puissant (basé sur la Force)



# Combat agile/mobile (basé sur la Dextérité)

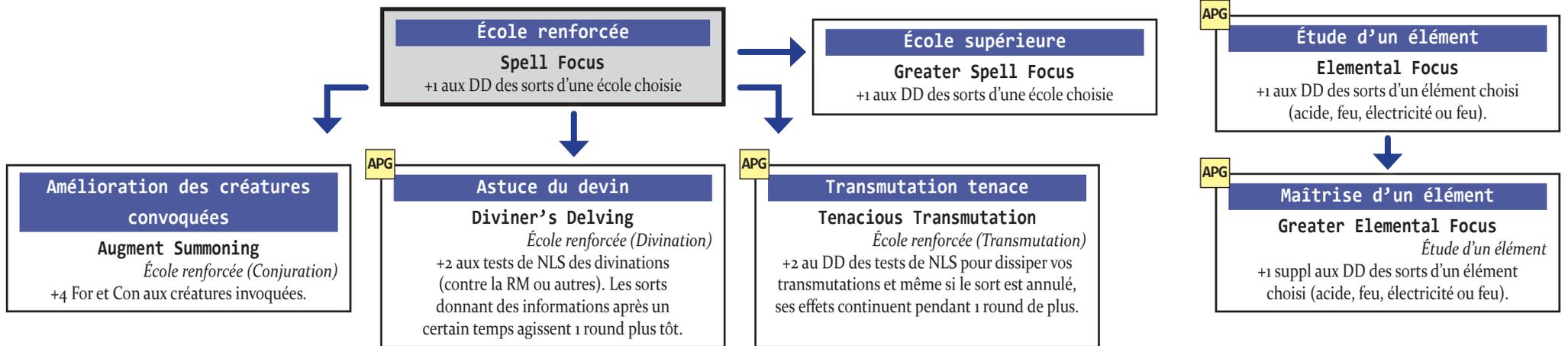


# Combat futé (basé sur l'Intelligence)



# Magie

## Renforcement de certains sorts



## Contresort

### Science du contresort

#### Improved Counterspell

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

### Parade de sorts

#### Parry Spell

*Art de la magie 15*

Quand vous contrez un sort, vous le renvoyez vers celui qui l'a lancé (comme *renvoi des sorts*).

## Combat & magie

### Magie de guerre

#### Combat Casting

+4 aux tests de concentration pour incanter sur la défensive

### Frappe magique

#### Arcane Strike

*NLS 1*  
Rendre toutes ses armes magiques (+1 dégâts) pour 1 round (action rapide).

### Port de l'armure magique

#### Arcane Armor Training

*Port des armures légères*  
*NLS 3*

Pourcentage d'échec des sorts -10% pendant 1 round (en une action rapide)

### Maîtrise de l'armure magique

#### Arcane Armor Mastery

*Port des armures intermédiaires*  
*NLS 7*

Pourcentage d'échec des sorts -20% pendant 1 round (en une action rapide)

## Percer la RM

### Efficacité des sorts accrue

#### Spell Penetration

+2 aux tests de NLS pour percer la RM.

### Efficacité des sorts supérieure

#### Greater Spell Penetration

+2 suppl au NLS pour percer la RM.

# Magie (suite) & création d'objets magiques

## Création

**Écriture de parchemins**  
**Scribe Scroll**  
*NLS 1*  
Permet de créer des parchemins magiques

**Préparation de potions**  
**Brew Potion**  
*NLS 3*  
Permet de créer des potions magiques

**Création d'objets merveilleux**  
**Craft Wondrous Item**  
*NLS 3*  
Permet de créer des objets merveilleux

**Création de baguettes magiques**  
**Craft Wand**  
*NLS 5*  
Permet de créer des baguettes magiques

**Création d'armes et d'armures magiques**  
**Craft Magic Arms & Armor**  
*NLS 5*  
Permet de créer des armes et des armures magiques

**Création d'anneaux magiques**  
**Forge Ring**  
*NLS 7*  
Permet de créer des anneaux magiques

**Création de sceptres magiques**  
**Craft Rod**  
*NLS 9*  
Permet de créer des sceptres magiques

**Création de bâtons magiques**  
**Craft Staff**  
*NLS 11*  
Permet de créer des bâtons magiques

## Création sans magie

**Maître artisan**  
**Master Craftsman**  
*Artisanat/Profession 5 rangs*  
+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

## Création en groupe

**Artisanat coopératif**  
**Cooperative Crafting**  
*Artisanat 1 rang, un don de création d'objets*  
Permet d'aider un autre personnage à créer des objets (normaux ou magiques) en se partageant les conditions. +2 aux tests d'Artisanat ou Art de la Magie et double la production par jour.

## Transformation de sorts

**Explosion magique**  
**Arcane Blast**  
*NLS 10, sorts profanes*  
En une action simple, transforme un sort en un rayon de 6 cases pour 2d6 + 1d6 par niveau du sort

**Bouclier magique**  
**Arcane Shield**  
*NLS 10, sorts profanes*  
En une action simple, sacrifie un sort pour gagner un bonus de parade à la CA égal au niveau du sort pendant 1 round.

## Pouvoirs magiques

**Expertise magique mineure**  
**Minor Spell Expertise**  
*Peut lancer des sorts de 4e niveau*  
Permet de lancer un sort de 1e niveau connu 2/jour en tant que pouvoir magique (NLS = niveau dans la classe du sort ; DD basé sur le Cha).

**Expertise magique majeure**  
**Minor Spell Expertise**  
*Peut lancer des sorts de 9e niveau*  
Comme Expertise magique mineure avec un sort de niveau ≤ 5.

## Divers

**Dispense de composantes**  
**Eschew Materials**  
Permet de se passer des composantes de sorts d'une valeur de 1 po ou moins

**Maîtrise des sorts**  
**Spell Mastery**  
*Magicien 1*  
Permet de préparer certains sorts (nombre égal au bonus d'Intelligence) sans grimoire

**Répertoire étendu**  
**Expanded Arcana**  
*NLS 1, classe à liste de sorts connus limitée*  
Permet d'ajouter soit un sort connu du plus haut niveau accessible, soit deux sorts connus de niveaux inférieurs.

# Métamagie

<p><b>Incantation silencieuse</b> <b>Silent Spell</b> Permet d'incanter sans composantes verbales (+1 niveau)</p>	<p><b>Incantation statique</b> <b>Still Spell</b> Permet d'incanter sans composantes gestuelles (+1 niveau)</p>
<p><b>Extension de durée</b> <b>Extend Spell</b> Double la durée d'un sort (+1 niveau)</p>	<p><b>Extension de portée</b> <b>Enlarge Spell</b> Double la portée du sort (+1 niveau)</p>
<p>APG <b>Sort disruptif</b> <b>Disruptive Spell</b> Cibles doivent faire un test de concentration pour lancer des sorts pdt 1 rd. (+1 niveau)</p>	<p>APG <b>Sort en rebond</b> <b>Bouncing Spell</b> Si la cible n'est pas affectée, le sort peut être redirigé vers une autre cible. (+1 niveau)</p>
<p>APG <b>Sort élémentaire</b> <b>Elemental Spell</b> Choisir un élément (sauf son). Le sort inflige des dg de ce type (à 100% ou à 50%). (+1 niveau)</p>	<p>APG <b>Sort intensifié</b> <b>Intensified Spell</b> La limite max de dégâts du sort augmente de 5 niveaux. (+1 niveau)</p>
<p>APG <b>Sort à échos</b> <b>Lingering Spell</b> Un sort de zone instantané persiste pendant 1 rd (+ spécial). (+1 niveau)</p>	<p>APG <b>Sort ectoplasmique</b> <b>Escoplasmic Spell</b> Affecte les intangibles/éthérées. (+1 niveau)</p>
<p>APG <b>Sort ciblé</b> <b>Focused Spell</b> +2 au DD du JdS d'une cible choisie. (+1 niveau)</p>	<p>APG <b>Sort miséricordieux</b> <b>Merciful Spell</b> Le sort inflige des dégâts non létaux. (+1 niveau)</p>
<p>APG <b>Sort sélectif</b> <b>Selective Spell</b> Exclut des cibles d'un sort de zone. (+1 niveau)</p>	

**+1 niveau**

<p><b>Extension d'effet</b> <b>Empower Spell</b> +50% aux variables du sort (+2 niveaux)</p>
<p>APG <b>Sort tonitruant</b> <b>Thundering Spell</b> Assourdit les victimes blessées pdt 1 rd/niv du sort original (JdS annule). (+2 niveaux)</p>
<p>APG <b>Sort persistant</b> <b>Persistent Spell</b> Chaque cible qui réussit le JdS doit en faire un second (dont les effets s'applique). (+2 niveaux)</p>

**+2 niveaux**

<p><b>Extension de zone d'effet</b> <b>Widen spell</b> Double la zone d'effet d'un sort (+3 niveaux)</p>
<p><b>Quintessence des sorts</b> <b>Maximize Spell</b> Maximise les variables du sort (+3 niveaux)</p>
<p>APG <b>Sort hébétant</b> <b>Dazing Spell</b> Hébète les victimes blessées pdt 1 rd/niv du sort original (JdS annule). (+3 niveaux).</p>
<p>APG <b>Sort écœurant</b> <b>Sickening Spell</b> Rend fiévreuses les victimes blessées pdt 1 rd/niv du sort original (JdS annule). (+3 niveaux)</p>

**+3 niveaux**

<p><b>Incantation rapide</b> <b>Quicken Spell</b> Incanter en une action rapide (+4 niveaux)</p>
--

**+4 niveaux**

<p><b>Augmentation d'intensité</b> <b>Heighten Spell</b> Permet d'élever le niveau d'un sort</p>
<p>APG <b>Sort à distance</b> <b>Reach Spell</b> Le sort change de portée : contact, courte, moyenne, longue. (+1 niveau/catégorie)</p>

**variable**

## Dons liés à la métamagie

<p>APG <b>Sort favori</b> <b>Preferred Spell</b> <i>Art de la magie 5 rangs, Augmentation d'intensité</i> Choisir un sort connu ; permet de lancer ce sort spontanément en sacrifiant un emplacement de sort de même niveau ou de niveau supérieur.</p>
---

<p>APG <b>Perfection des sorts</b> <b>Spell Perfection</b> <i>Art de la magie 15 rangs, 3+ dons de métamagie</i> Choisir un sort ; chaque fois que vous le lancez, vous pouvez le modifier avec un don de métamagie sans changer son niveau et les bonus fixes de certains dons sont doublés.</p>
---

# Dons propres à certaines capacités de classe (1/2)

## 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*

Affecter les Extérieurs d'un alignement donné.

### Châtiment canalisé

#### Channel Smite

*Canalisation d'énergie*

Canalisation via une attaque au corps à corps.

### Canalisation supplémentaire

#### Extra Channel

*Canalisation d'énergie*

+2 canalisation 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*

Affecter les Extérieurs d'un élément donné.

### Canalisation sélective

#### Selective Channeling

*Canalisation d'énergie*

Choisir qui affecter dans la zone de canalisation.

### Science de la canalisation

#### Improved Channel

*Canalisation d'énergie*

+2 au DD des canalisation d'énergie.

## Avantages de classe supplémentaires

APG

### Bombes supplémentaires

#### Extra Bombs

*Bombes (aptitude de classe)*

+ 2 bombes par jour.

APG

### Découverte supplémentaire

#### Extra Discovery

*Découvertes (aptitude de classe)*

+ 1 découverte (il faut en remplir les cnd).

APG

### Maléfice supplémentaire

#### Extra Hex

*Maléfices (aptitude de classe)*

+ 1 maléfice (il faut en remplir les conditions).

APG

### Pouvoir de rage supplémentaire

#### Extra Rage Power

*Pouvoirs de rage (aptitude de classe)*

+ 1 pouvoir de rage (il faut en remplir les cnd).

APG

### Révélation supplémentaire

#### Extra Revelation

*Révélations (aptitude de classe)*

+ 1 révélation (il faut en remplir les conditions).

APG

### Talent de roublard supplémentaire

#### Extra Rogue Talent

*Talents de roublard (aptitude de classe)*

+ 1 talent de roublard (il faut remplir les cnd).

## Utilisations supplémentaires

### Grâce supplémentaire

#### Extra Mercy

*Imposition es mains, grâces*

Permet d'ajouter une grâce aux impositions

### Rage supplémentaire

#### Extra Rage

*Rage*

+6 rounds de rage par jour

### Imposition des mains supplémentaire

#### Extra Lay on Hands

*Imposition des mains*

+2 impositions des mains par jour

### Représentation supplémentaire

#### Extra Performance

*Représentation bardique*

+6 rounds de représentation par jour

APG

### Ki supplémentaire

#### Extra ki

*Réserve de ki*

+2 points de ki

### Tacticien accompli

#### Practiced Tactician

*Tacticien (capacité de classe)*

+1 utilisation/jour de la capacité de Tacticien.

# Dons propres à certaines capacités de classe (2/2)

## Rage

APG

### Vitalité en rage

#### Raging Vitality

Con 15, rage

Votre bonus de Constitution en rage augmente de +2 ; la rage ne cesse pas si vous tombez inconscient.

## Représentation bardique

APG

### Représentation à échos

#### Lingering Performance

Représentations bardiques

Les effets des représentations bardiques continuent pendant 2 rounds après la fin, sauf si vous entamez un nouvel effet.

## Attaque sournoise

APG

### Coup de grâce vicieux

#### Dastardly Finish

Attaque sournoise +5d6

Permet de donner un coup de grâce à une cible recroquevillée sur elle-même ou étourdie.

G

## Moines

APG

### Pas d'araignée

#### Spider Step

Acrobaties 6 rangs, Escalade 6 rangs, moine 6

En une action de mouvement, permet de se déplacer la moitié de la réduction de distance en cas de chute sur l'eau ou d'autres surfaces (voir description).

APG

### Marche sur les nuages

#### Cloud Step

Moine 12, Pas d'araignée

En une action de mouvement, permet d'utiliser marche dans les airs sur au plus la moitié de la réduction de distance en cas de chute.

APG

### Buveur rapide

#### Fast Drinker

Con 18, capacité de ki alcoolisé

Une action rapide suffit pour boire de l'alcool pour gagner du ki temporaire.

APG

### Gros buveur

#### Deep Drinker

Con 13, moine 11, capacité de ki alcoolisé

Permet de gagner 2 points de ki temporaires au lieu d'un seul.

## Forme animale

### Incantation animale

#### Natural Spell

Forme animale

Permet d'incanter sous forme animale

APG

### Cœur de vermine

#### Vermin Heart

forme animale

Vous pouvez affecter les vermines avec les sorts qui fonctionnent sur les animaux et l'empathie sauvage permet d'influencer les vermines.

APG

### Aspect bestial

#### Aspect of the Beast

Forme animale ou rôleur (armes naturelles)

Gagne un avantage inspiré d'un animal (voir la description complète).

## Ennemi juré

APG

### Défense contre un ennemi juré

#### Favored Defense

Ennemis jurés

Permet d'ajouter la moitié du bonus d'ennemi juré au DMD et à la CA contre un type d'ennemis jurés.

## Familiers/compagnons

### Familier supérieur

#### Improved Familiar

Convocation de familier

Permet de convoquer un familier plus puissant

APG

### Partage de sorts amélioré

#### Improved Share Spells

Art de la magie 10 rangs, compagnon animal/éidolon/familier/monture spéciale

Vous pouvez partager la durée de tous les effets de sorts non instantanés entre vous et votre familier.

APG

### Appel du conjurateur

#### Summoner's Call

éidolon

Permet de donner un bonus d'altération de +2 en For, Dex ou Con à l'éidolon pendant 10 minutes lorsqu'il est convoqué.

# Dons d'équipe

## Prise en tenaille

APG **GE**

**Coup précis**  
**Precise Strike**  
*Dex 13, BBA +1*  
 Chaque fois que vous et un allié avec ce don prenez un ennemi en tenaille, les attaques au corps à corps infligent +1d6 points de dégâts de précision.

APG **GE**

**Tenaille**  
**Outflank**  
*BBA +4*  
 Chaque fois que vous et un allié avec ce don prenez un ennemi en tenaille, le bonus passe à +4 et tout coup critique déclenche une attaque d'opportunité de l'allié.

## Protection mutuelle

APG **E**

**À l'abri**  
**Duck and Cover**  
 Si adjacent à un allié avec ce don et les deux doivent faire un jet de Réflexes, permet de prendre le résultat du dé (et se retrouver à terre) ; +2 à la CA contre les attaques à distance si l'allié a un bouclier.

APG **GE**

**Mur de boucliers**  
**Shield Wall**  
*formé au port des boucliers*  
 Si adjacent à un allié avec ce don et un bouclier, le bonus de CA de votre bouclier augmente (+1 si l'allié a une targe/rondache, +2 pour écu/pavois), + spc (voir description).

## Manœuvres

APG **GE**

**Manœuvre coordonnée**  
**Coordinated Maneuvers**  
 Si adjacent à un allié avec ce don, bonus de compétence de +2 aux tests de manœuvres (+4 pour tenter de se libérer d'une lutte).

APG **GE**

**Défense coordonnée**  
**Coordinated Defense**  
 Si adjacent à un allié avec ce don, bonus de compétence de +2 au DMD (+4 si la créature qui manœuvre est plus grande que vous et votre allié).

## Incantation

APG **E**

**Incantateur protégé**  
**Shielded Caster**  
 Si adjacent à un allié avec ce don, +4 aux tests de concentration (+1 si l'allié a une targe/rondache, +2 pour écu/pavois) + spc (voir description).

APG **E**

**Incantation alliée**  
**Allied Spellcaster**  
*NLS 1*  
 +2 au test de NLS pour ignorer la RM si adjacent à un allié avec ce don ; si l'allié peut lancer le sort, +4 au test et NLS +1.

## Divers

APG **GE**

**Couple d'opportunistes**  
**Paired Opportunists**  
 Si adjacent à un allié avec ce don, +4 (circonstances) aux attaques d'opportunité si vous menacez tous les deux l'ennemi et si l'allié peut porter une attaque d'opportunité, vous aussi (voir description).

APG **GE**

**Échange de places**  
**Swap Places**  
 Si adjacent à un allié avec ce don, vous pouvez vous déplacer vers sa case (l'allié va vers votre case en une action immédiate).

APG **GE**

**Sentinelle**  
**Lookout**  
 Si adjacent à un allié avec ce don qui peut agir au cours du round de surprise, vous pouvez agir aussi au cours du round de surprise (à la pire initiative entre la vôtre et celle de l'allié - 1) ; si les deux peuvent agir normalement, disposent d'un round complet d'actions.

# Dons raciaux (1/2)

## Elfes/Demi-elfes

APG

**Artiste de la forêt**  
**Leaf Singer**  
*Cha 13, représentations bardiques, demi-elfe ou elfe*  
 Double la portée des représentations bardiques en forêt ; +2 aux DD pour les fées.

APG

**Flèche poignard**  
**Stabbing Shot**  
*Tir rapide, elfe*  
 Lors d'un tir rapide avec un arc, peut remplacer l'attaque supplémentaire par une attaque de corps à corps avec une flèche ; si l'attaque touche, l'ennemi s'éloigne d'une case.

APG

**Intuition partagée**  
**Shared Insight**  
*Sag 13, demi-elfe*  
 En une action de mouvement, donne +2 Perception pendant (mod. Sag) rounds aux alliés à 6 cases qui vous entendent et voient.

APG

**Pas légers**  
**Light Steps**  
*Aisance, Déplacement acrobatique, elfe*  
 Permet d'ignorer les effets des terrains difficiles dans les environnements naturels.

APG

**Précision elfique**  
**Elven Accuracy**  
*Elfe*  
 En cas d'attaque à l'arc ratée à cause d'un camouflage, permet de relancer le pourcentage d'échec.

APG

**Regard de l'aigle**  
**Eagle Eyes**  
*Sag 13, sens aiguisés (capacité raciale)*  
 Permet d'ignorer jusqu'à -5 de malus de distance sur les tests de Perception.

APG

**Sens affutés**  
**Sharp Senses**  
*Sens aiguisés (trait racial)*  
 +4 aux tests de Perception (au lieu de +2).

APG

**Sociable**  
**Sociable**  
*Cha 13, demi-elfe*  
 En une action de mouvement, donne +2 Diplomatie pendant (mod. Cha) rounds aux alliés à 6 cases qui vous entendent et voient.

## Gnomes

APG

**Proche de la terre**  
**Groundling**  
*Cha 13, magie gnome (trait racial)*  
 Permet d'utiliser *communication avec les animaux* à volonté pour parler avec les animaux enfouisseurs.

APG

**Blagueur gnome**  
**Gnome Trickster**  
*Cha 13, magie gnome (trait racial)*  
 Permet de lancer *manipulation à distance* et *prestidigitation* 1/jour.

## Halfelins

APG

**Bien préparé**  
**Well-Prepared**  
 1/jour, quand vous avez besoin d'un objet courant, un test d'Escamotage de DD 10 + coût de l'objet en po permet de justement l'avoir.

APG

**Chérubin**  
**Childlike**  
*Cha 13*  
 Peut prendre 10 aux tests de Bluff, +2 pour se déguiser en enfant humain, autres bonus

APG

**Halfelin porte-chance**  
**Lucky Halfling**  
 1/jour, vous pouvez relancer le JdS d'un allié situé à 6 cases de vous (l'allié choisit le résultat).

## Taille P ou moins

APG

**Inaperçu**  
**Go Unnoticed**  
*Dex 13*  
 Au cours du premier round de combat, vous pouvez vous cacher comme si les ennemis pris au dépourvu ne vous avaient pas vu.

APG

**Moquerie**  
**Taunt**  
*Cha 13*  
 Permet de démoraliser un ennemi avec Bluff au lieu d'Intimidation, sans pénalité de taille.

APG

**Par-dessous et par-dessus**  
**Under and Over**  
*Manœuvres agiles*  
 Si un adversaire plus grand tente de vous agripper et échoue, vous pouvez tenter de le déséquilibrer en une action immédiate avec un bonus de +2 sans provoquer d'attaque d'opp.

APG

**Profil bas**  
**Low Profile**  
*Dex 13*  
 +1 CA (esquive) contre les attaques à distance et vous ne causez pas d'abri lorsque la ligne de tir passe par votre case.

APG

**Sous les jambes**  
**Underfoot**  
*Esquive, Mobilité*  
 +4 Acrobaties pour passer près d'ennemis plus grands sans attaque d'opp. ; +2 supplémentaire CA contre ces attaques d'opp.

## Dons raciaux (2/2)

### Nains

APG

**Âme d'acier**  
**Steel Soul**  
*Robustes (trait racial)*  
+4 (total) contre les sorts/pouvoirs magiques.

APG

**Chantre de la pierre**  
**Stone Singer**  
*Cha 13, représentations bardique*  
Double la portée des représentations bardiques sous terre ; +2 aux DD pour les créatures de la Terre.

APG

**Connaissance de la pierre améliorée**  
**Improved Stonecunning**  
*Sag 13, connaissance de la pierre (trait racial)*  
+4 aux tests de Perception pour les constructions en pierre (au lieu de +2).



APG

**Écoute de la pierre**  
**Stone Sense**  
*Perception 10 rangs*  
Donne perception des vibrations à 2 cases.

APG

**Visage de pierre**  
**Stone-Faced**  
+4 Bluff pour mentir/cacher ses émotions (pas pour la feinte) ; le DD de Psychologie pour avoir un pressentiment est de 25 au lieu de 20.

### Nains/orques/demi-orques

APG

**Boyaux d'acier**  
**Ironguts**  
*Con 13, nain, demi-orque ou orque*  
+2 (racial) aux JdS contre les effets rendant fiévreux ou nauséux et les poisons ingérés ; +2 Survie pour trouver de la nourriture.

APG

**Continuer le combat**  
**Fight on**  
*Con 13, nain, demi-orque ou orque*  
1/jour, permet de regagner des pv temporaires (= mod. de Con) pour éviter de tomber sous o.

APG

**Peau d'acier**  
**Ironhide**  
*Con 13, nain, demi-orque ou orque*  
Vous gagnez +1 armure naturelle.

APG

**Vision profonde**  
**Deepsight**  
*Vision dans le noir 12 cases*  
Étend la vision dans le noir jusqu'à 24 cases.

### Orques/demi-orques

APG

**Briser** G  
**Smash**  
*Attaque en puissance, demi-orque*  
Permet d'ignorer 5 points de solidité des objets abandonnés attaqués ; +5 aux tests de Force pour ouvrir/briser des portes.

APG

**Chanteur de guerre**  
**War Singer**  
*Cha 13, représentations bardiques, demi-orque ou orque*  
Double la portée des représentations bardiques sur un champ de bataille (12+ combattants) ; +2 aux DD pour les orques.

APG

**Crocs acérés**  
**Razortusk**  
*Demi-orque*  
Donne une attaque de morsure pour 1d4 points de dégâts + mod. Force (attaque secondaire si utilisée dans une attaque à outrance).

APG

**Odorat fin**  
**Keen Scent**  
*Sag 13, demi-orque ou orque*  
Vous gagnez la capacité d'odorat.



APG

**Sentir la peur**  
**Smell Fear**  
*Odorat fin, demi-orque ou orque*  
+4 Perception pour détecter les créatures secouées, effrayées ou paniquées à l'odorat.

### Divers

APG

**Apparence humaine**  
**Pass For Human**  
*Demi-elfe, demi-orque ou halfélin avec Chérubin*  
+10 à Déguise pour passer pour un humain, et pas de pénalité pour le changement de race (+ spc — voir description).

APG

**Grande expérience**  
**Breadth of Experience**  
*Nain, elfe ou gnome, 100%+ ans*  
+2 aux tests de Connaissances et de Profession et ces tests peuvent être réalisés sans formation.

APG

**Talent profane**  
**Arcane Talent**  
*Cha 10, elfe, demi-elfe ou gnome*  
Peut lancer un sort de mag/ens de niveau 0 trois fois par jour (pouvoir magique, NLS = niveau, DD = 10 + mod Cha)

### Humains

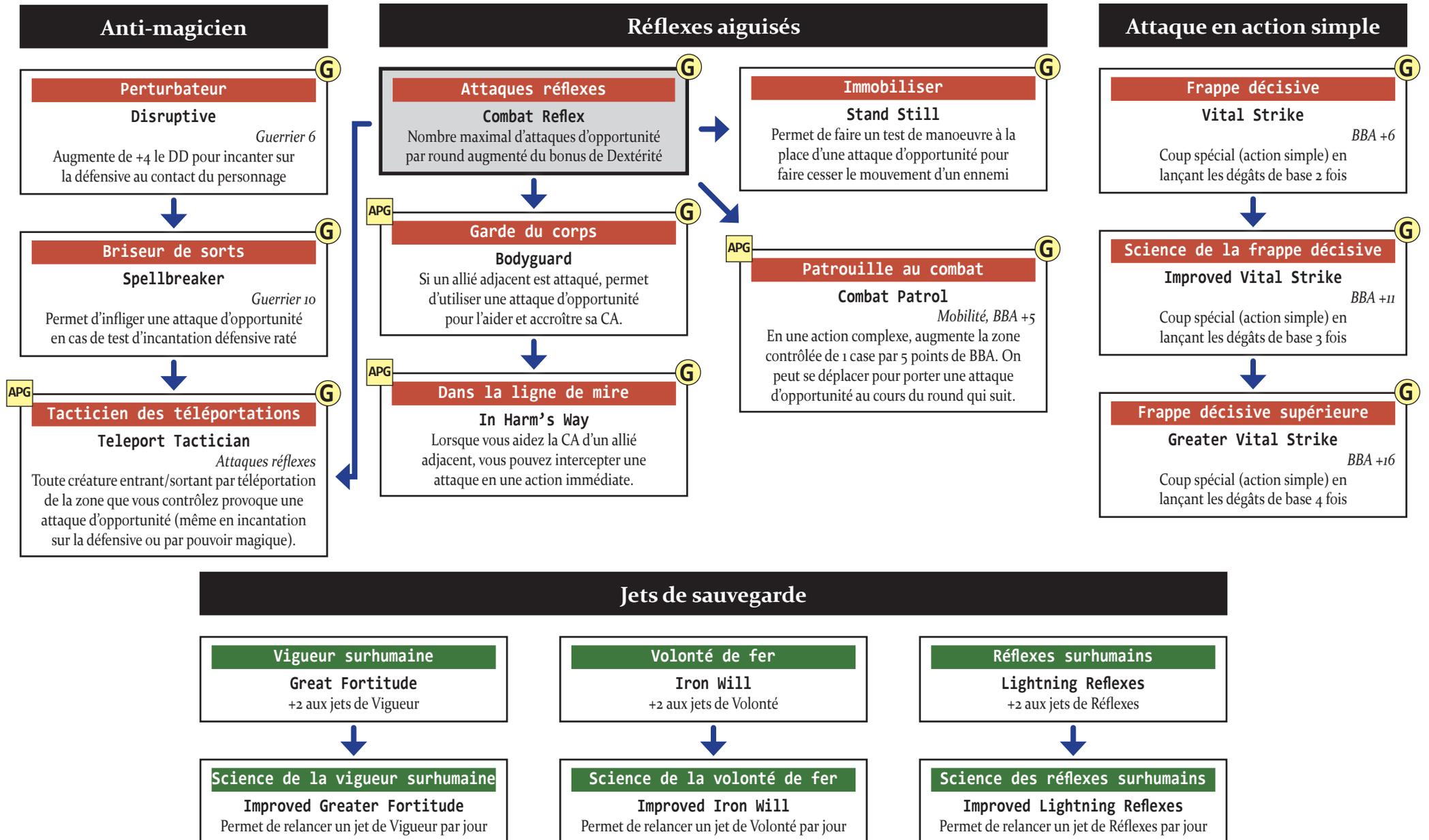
APG

**Éclectique**  
**Eclectic**  
Permet de choisir une classe de prédilection de plus (effet rétroactif).

APG

**Héritage racial**  
**Racial Heritage**  
Choisir une autre race ; les dons, les sorts, les objets magiques... fonctionnent comme si vous étiez aussi de cette autre race.

# Dons divers (1/3)



## Dons divers (2/3)

### 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

##### Improved Weapon Mastery

BBA +8

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

### Combat en aveugle

#### Combat en aveugle

##### Blind Fight

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

#### Science du combat à l'aveugle

##### Improved Blind-Fight

Perception 10 rangs

Les attaques au corps à corps ignore les camouflages non totaux + spc.

#### Maîtrise du combat à l'aveugle

##### Greater Blind-Fight

Perception 15 rangs

Ignore les camouflages non totaux et réduit les camouflages totaux à normaux (20%) + spc.

### Poursuite d'adversaire

#### S'avancer

##### Step Up

BBA +1

Peut suivre un ennemi qui s'éloigne par un pas de placement

#### Poursuite

##### Following Step

Dex 13

Permet d'avancer de 2 cases avec S'avancer et le mouvement n'est pas déduit du round suivant.

#### Poursuite et coup

##### Step Up and Strike

BBA +6

Permet d'attaquer après s'être avancé (compte comme attaque d'opportunité pour le round).

### Personnage robuste

#### Robustesse

##### Toughness

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

#### 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

#### Course

##### Run

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

#### Guérison rapide

##### Fast Healer

Con 13

Quand vous récupérez des pv par repos ou par magie, vous gagnez +Con/2 pv (min +1).

#### Défiance héroïque

##### Heroic Defiance

Vigueur +8

1/jour, en une action immédiate, retarde un état préjudiciable jusqu'à la fin de votre prochain tour.

#### Récupération héroïque

##### Heroic Recovery

Vigueur +4

1/jour, en une action simple, refaire un JdS contre un état demandant un jet de Vigueur.

## Dons divers (3/3)

### Déplacements

#### Rapide

##### Fleet

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

#### Aisance

##### Nimble Moves

Ignorer 1 case de terrain difficile par round *Dex 13*



#### Déplacement acrobatique

##### Acrobatic Steps

Ignorer 3 cases supplémentaires de terrain difficile par round *Dex 15*

### Attaques naturelles

#### Griffes acérées

##### Rending Claws

*For 13, 2 attaques de griffes, BBA +6*  
Quand les deux griffes touchent, +1d6 points de dégâts de précision, utilisable 1/round.

#### Griffes hors norme

##### Eldritch Claws

*For 15, armes naturelles, BBA +6*  
Vos armes naturelles fonctionnent comme des armes magiques et en argent.

### Inclassables

#### Arme en main

##### Quick Draw

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

#### Cosmopolite

##### Cosmopolitan

Vous pouvez parler et lire 2 langues supplémentaires de votre choix. Deux compétences dépendant de Int/Sag/Cha au choix deviennent des compétences de classe.

#### Coup dans l'ombre

##### Shadow Strike

Permet d'infliger des dégâts de précision aux cibles bénéficiant de camouflage non total. *BBA +1*

#### Fente

##### Lunge

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

#### Homme de main

##### Enforcer

*Intimidation 1 rang*  
Chaque attaque qui inflige des dégâts non létaux permet un test d'Intimidation pour démoraliser la cible (action libre) ; voir la desc.

#### Maîtrise du combat défensif

##### Defensive Combat Training

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

#### Prestige

##### Leadership

*Niveau de personnage 7*  
Permet d'obtenir une cohorte

#### Riposte

##### Strike back

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

#### Science de l'initiative

##### Improved Initiative

+4 à l'Initiative

#### Traits supplémentaires

##### Additional Traits

Gagne deux traits