

Guide des arbres de 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 : renforcement de certains sorts	- 16
Magie : divers	- 17
Magie : création d'objets magiques et métamagie (1/2)	- 18
Magie : métamagie (2/2)	- 19
Dons propres à certaines capacités de classe (1/5)	- 20
Dons propres à certaines capacités de classe (2/5)	- 21
Dons propres à certaines capacités de classe (3/5)	- 22
Dons propres à certaines capacités de classe (4/5)	- 23
Dons propres à certaines capacités de classe (5/5)	- 24
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 – Advanced Player's Guide

UM – Ultimate Magic

Format des dons

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

Liste des dons

- Abondance de révélations — 23
 Aide rapide — 15
 Aisance — 30
 À l'abri — 25
 Âme d'acier — 27
 Amélioration des créatures convoquées — 16
 Ancre douloureux — 24
 Antagoniste — 4
 Apparence enfantine — 26
 Appel du conjurateur — 20
 Apprendre un piège de rôdeur — 23
 Aptitude magique — 4
 Arcane supplémentaire — 23
 Arme à aspersion à ricochet — 29
 Arme de prédilection — 5
 Arme de prédilection supérieure — 5
 Arme en main — 30
 Art du bouclier — 8
 Art du bouclier supérieur — 8
 Art du devin — 16
 Artisanat de groupe — 18
 Aspect bestial — 21
 Assaut étourdissant — 13
 Assaut hébétant — 13
 Assaut repoussant — 13
 Assaut sanglant — 13
 Astuce d'équitation — 12
 Athlétisme — 4
 Attaque au galop — 12
 Attaque éclair — 14
 Attaque en finesse — 14
 Attaque en groupe — 15
 Attaque en puissance — 13
 Attaque en rotation — 14
 Attaque magique — 17
 Attaque puissante — 5
 Attaque puissante supérieure — 5
 Attaques réflexes — 28
 Attrait de la vie — 21
 Augmentation d'intensité — 19
 Aura anti-dragons — 24
 Aura d'intrépidité — 24
 Autonome — 4
 Avance et frappe — 29
 Balayage au bâton — 15
 Bien préparé — 26
 Bluff magique — 17
 Bombe éloignée — 20
 Bombes supplémentaires — 20
 Bouclier contre les projectiles — 8
 Bouclier contre les rayons — 8
 Bouclier magique — 17
 Bouclier pour la monture — 12
 Bouclier protecteur — 8
 Bouclier salvateur — 8
 Bousculade supérieure — 13
 Boyaux d'acier — 27
 Briser les défenses — 5
 Briseur de sorts — 28
 Briseur d'objets — 27
 Canalisateur polyvalent — 21
 Canalisation alignée — 21
 Canalisation élémentaire — 21
 Canalisation rapide — 21
 Canalisation sélective — 21
 Canalisation supplémentaire — 21
 Capture de projectiles — 9
 Carnage effroyable — 13
 Chantesort — 20
 Chanteur de guerre — 27
 Chanteur de la nature — 26
 Chanteur des roches — 27
 Charge dévastatrice — 12
 Charge radieuse — 24
 Charge renversante — 13
 Châtiment canalisé — 21
 Cœur de vermine — 20
 Collectionneur planaire — 20
 Combat à deux armes — 10
 Combat à deux armes supérieur — 30
 Combat en aveugle — 29
 Combat monté — 12
 Combattre au-delà de la mort — 27
 Comme l'éclair — 14
 Comme le vent — 14
 Concentration instinctive — 17
 Concentration malgré la fureur — 13
 Connaissances des monstres accrue — 22
 Connaissances magiques étendues — 19
 Connaissances officielles — 24
 Connaissance supérieure de la pierre — 27
 Contrôle des morts-vivants — 21
 Convocation lunaire — 16
 Convocation sacrée — 17
 Convocation solaire — 16
 Convocations supplémentaires — 20
 Convocation stellaire — 16
 Convocation supérieure — 16
 Cosmopolite — 30
 Coup bousculant — 13
 Coup dans l'ombre — 30
 Coup de bouclier opportuniste — 8
 Coup de flèche — 26
 Coup de la cockatrice — 9
 Coup déséquilibrant — 15
 Coup destructeur — 13
 Coup étourdissant — 9
 Couple d'opportunistes — 25
 Coup mémorable — 9
 Coup odieux — 23
 Coup parfait — 9
 Coup précis — 25
 Coup repositionnant — 15
 Coups protecteurs — 13
 Course — 29
 Couteau de la sorcière — 24
 Création d'anneaux magiques — 18
 Création d'armes et d'armures magiques — 18
 Création de baguettes magiques — 18
 Création de bâtons magiques — 18
 Création d'élixirs sanguins — 18
 Création de reliques — 18
 Création de sceptres magiques — 18
 Création d'objets merveilleux — 18
 Critique assourdissant — 6
 Critique aveuglant — 6
 Critique du fléau magique — 6
 Critique du grand fléau magique — 6
 Critique épuisant — 6
 Critique étourdissant — 6
 Critique fatiguant — 6
 Critique fébrile — 6
 Critique handicapant — 6
 Critique maudit — 6
 Critique ralentissant — 6
 Critique sanglant — 6
 Croc-en-jambe au bâton — 15
 Croc-en-jambe supérieur — 15
 Crocs acérés — 27
 Cul sec — 23
 Découverte supplémentaire — 20
 Défense à deux armes — 10
 Défense coordonnée — 25
 Démarche de l'araignée — 23
 Démonstration — 5
 Déplacement acrobatique — 30
 Déplacement mystique — 21
 Désarçonner — 12
 Désarmement supérieur — 15
 Destruction d'arme supérieure — 13
 Détection de l'expertise — 19
 Détection du péché — 24
 Détection officieuse — 24
 Discernement ultérieur — 22
 Discret — 4
 Dispense de composantes — 19
 Doigts de fée — 4
 Don de combat — 1
 Don de magie — 1
 Don divers — 1
 Donner l'initiative — 22
 Don pour les critiques — 6
 Double frappe — 10
 Dur à cuire — 29
 Échange de place — 25
 Éclectisme — 27
 École du scorpion — 9
 École renforcée — 16
 École supérieure — 16
 Écriture de parchemins — 18
 Efficacité des sorts accrue — 17
 Efficacité des sorts supérieure — 17
 Éidolon concentré — 20
 Éidolon protecteur — 20
 Éidolon résilient — 20
 Éidolon vigilant — 20
 Élément renforcé — 16
 Élément supérieur — 16
 Empathie rapide — 21
 Empathie supérieure — 21
 Enchaînement — 13
 Endurance — 29
 Ensemble — 25
 Entraînement supérieur — 13
 Esquive — 14
 Étrange héritage — 22
 Étrange héritage supérieur — 22
 Événement à deux armes — 10
 Évolution supplémentaire — 20
 Expériences variées — 27
 Expert en changement de forme — 21
 Expertise du combat — 15
 Expertise magique majeure — 17
 Expertise magique mineure — 17
 Extension de durée — 18
 Extension d'effet — 19
 Extension de portée — 18
 Extension de zone d'effet — 19
 Familier évolué — 22
 Familier supérieur — 22
 Feinte supérieure — 15
 Fente — 30
 Feu nourri — 11
 Foi absolue — 24
 Force intimidante — 4
 Forme animale rapide — 21
 Forme puissante — 21
 Fourberie — 4
 Frappe décisive — 28
 Frappe décisive supérieure — 28
 Frappe désarmante — 15
 Frappe du bouclier — 8
 Frappe magique — 17
 Frappe mortelle — 5
 Frappe sanglante ensorcelée — 22
 Fraternité animale — 4
 Fureur de la méduse — 9
 Garde du corps — 28
 Glissade — 23
 Grâce supérieure — 24
 Grâce supplémentaire — 24
 Grâce ultime — 24
 Grande connaissances des monstres — 22
 Grande tenaille — 25
 Griffes coupantes — 30
 Griffes magique — 30
 Gros buveur — 23
 Guérison rapide — 29
 Halfélin porte-chance — 26
 Héritage racial — 27
 Homme de main — 30
 Immobiliser — 28
 Implantation de bombes — 20
 Implantation des mains supplémentaire — 24
 Inaperçu — 26
 Incantation alliée — 25
 Incantation animale — 21
 Incantation rapide — 19
 Incantation silencieuse — 18
 Incantation statique — 18
 Interception de coups — 28
 Interférence divine — 17
 Intuition de l'oracle — 23
 Intuition partagée — 26
 Invocateur de squelettes — 18

Liste des dons

- Jugement partial — 22
 Jugement renforcé — 22
 Ki supplémentaire — 23
 Lancer improvisé — 29
 Lancer ki — 9
 Lanceur de sort protégé — 25
 Langue sauvage — 21
 Lutte supérieure — 9
 Magie de guerre — 17
 Maître alchimiste — 4
 Maître artisan — 18
 Maître Artisan — 4
 Maître des bâtons — 5
 Maître des morts-vivants — 16
 Maîtrise de l'armure magique — 17
 Maîtrise des arbalètes — 11
 Maîtrise des armes improvisées — 29
 Maîtrise des sorts — 19
 Maîtrise du bouclier — 8
 Maîtrise du combat défensif — 30
 Maîtrise du combat en aveugle — 29
 Maîtrise du critique — 6
 Maîtrise du critique du fléau magique — 6
 Maîtrise du tir à bout portant — 11
 Maléfice divisé — 24
 Maléfice magique — 24
 Maléfice majeur divisé — 24
 Maléfice maudit — 24
 Maléfice supplémentaire — 24
 Maniement d'i arme de guerre — 5
 Maniement des armes courantes — 5
 Maniement des boucliers — 8
 Maniement d'une arme exotique — 5
 Maniement du pavois — 8
 Manoeuvres agiles — 14
 Manoeuvres coordonnées — 25
 Marche sur les nuages — 23
 Métamagie spontanée — 19
 Meurs pour son maître — 20
 Mot de guérison — 24
 Mur de boucliers — 25
 Mur de boucliers canalisé — 21
 Musique flamboyante — 20
 Odorat supérieur — 27
 Œil du juge — 22
 Parade de projectiles — 9
 Parade de sorts — 17
 Par-dessus et par-dessous — 26
 Pas de côté — 14
 Pas légers — 26
 Passer pour un humain — 27
 Patrouille en combat — 28
 Peau de fer — 27
 Perception de la peur — 27
 Perception du lien — 20
 Perception via la pierre — 27
 Perfection magique — 19
 Persuasion — 4
 Perturbateur — 28
 Piège de rôdeur évolué — 23
 Pièges de rôdeur supplémentaires — 23
 Piétinement — 12
 Poing de la gorgone — 9
 Poing élémentaire — 9
 Port de l'armure magique — 17
 Port des armures intermédiaires — 7
 Port des armures légères — 7
 Port des armures lourdes — 7
 Poursuite — 29
 Pouvoir de rage supplémentaire — 20
 Précision elfique — 26
 Préparation de potions — 18
 Prestidigitateur gnome — 26
 Prestige — 30
 Prêtre guerrier — 17
 Proche de la terre — 26
 Prodige — 4
 Profil bas — 26
 Protection contre un ennemi juré — 23
 Quintessence des sorts — 19
 Rage supplémentaire — 20
 Raillerie — 26
 Rapide — 30
 Rechargement rapide — 11
 Récompense de grâce — 24
 Récompense de vie — 24
 Récupération héroïque — 29
 Réflexes surhumains — 28
 Refuser la mort — 23
 Regard pénétrant — 22
 Renversement supérieur — 13
 Renvoi des morts-vivants — 21
 Repositionnement supérieur — 15
 Représentation obsédante — 30
 Représentation supplémentaire — 20
 Réserve magique supplémentaire — 23
 Résistance héroïque — 29
 Révélation supplémentaire — 23
 Riposte — 30
 Robustesse — 29
 Sale coup supérieur — 15
 S'avancer — 29
 Science de la bousculade — 13
 Science de la canalisation — 21
 Science de la subtilisation — 15
 Science de la feinte — 15
 Science de la frappe décisive — 28
 Science de la lutte — 9
 Science de la seconde chance — 15
 Science de la subtilisation — 15
 Science de la vigueur surhumaine — 28
 Science de la volonté de fer — 28
 Science de l'entraînement — 13
 Science de l'étrange héritage — 22
 Science de l'initiative — 30
 Science des réflexes surhumains — 28
 Science du combat à deux armes — 10
 Science du combat à mains nues — 9
 Science du combat en aveugle — 29
 Science du contresort — 17
 Science du coup de bouclier — 8
 Science du critique — 6
 Science du croc-en-jambe — 15
 Science du désarmement — 15
 Science du lancer ki — 9
 Science du partage de sorts — 22
 Science du pas de côté — 14
 Science du renversement — 13
 Science du repositionnement — 15
 Science du sale coup — 15
 Science du tir de précision — 11
 Seconde chance — 15
 Sens très affûtés — 26
 Se relever avec le ki — 23
 Sociable — 26
 Sort à rebonds — 18
 Sort brûlant — 19
 Sort concentré — 18
 Sort de prédilection — 19
 Sort éblouissant — 18
 Sort éccœurant — 19
 Sort ectoplasmique — 18
 Sort élémentaire — 18
 Sort éloigné — 19
 Sort givrant — 18
 Sort hébétant — 19
 Sort intense — 18
 Sort miséricordieux — 18
 Sort percutant — 19
 Sort persistant — 19
 Sort perturbateur — 18
 Sort répété — 19
 Sort sélectif — 18
 Sort soutenu — 18
 Sort thanatopique — 19
 Sort thrénodique — 19
 Sort tonitruant — 19
 Sort transperçant — 19
 Souplesse du serpent — 14
 Sous les jambes — 26
 Spécialisation au bouclier — 8
 Spécialisation magique — 16
 Spécialisation magique supérieure — 16
 Spécialisation martiale — 5
 Spécialisation martiale supérieure — 5
 Spécialisation supérieure aux boucliers — 8
 Subtilisation supérieure — 15
 Succession d'enchaînements — 13
 Surprise — 29
 Tacticien de la téléportation — 28
 Tacticien expérimenté — 22
 Talent — 4
 Talent magique — 27
 Talent supplémentaire — 23
 Théurgie — 17
 Tir à bout portant — 11
 Tirailleur monté — 12
 Tir avec concentration — 11
 Tir de loin — 11
 Tir de précision — 11
 Tir en mouvement — 11
 Tir en retraite — 11
 Tir monté — 12
 Tir perturbateur — 11
 Tir rapide — 11
 Toucher de la sérénité — 9
 Tours de magie/oraisons supplémentaires — 19
 Traits supplémentaires — 30
 Transmutation tenace — 16
 Travail en équipe — 15
 Tueur prolongé — 22
 Ultime fermeté — 24
 Vigie — 25
 Vigilance — 4
 Vigilance instinctive — 4
 Vigueur surhumaine — 28
 Visage de pierre — 27
 Viser — 11
 Viser juste — 11
 Vision affûtée — 27
 Vision prophétique — 23
 Vitalité en rage — 20
 Voix de la Sibylle — 4
 Volonté de fer — 28
 Voltigeur — 4
 Yeux de lynx — 26

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)

Prodige
Prodigy
Choisir deux compétences parmi les Artisanat, les Profession et les Représentation ; elles gagnent +2 (+4 si au moins 10 rangs).

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

UM
Voix de la Sibylle
Voice of the Sibyl
+1 Bluff, Repr. (art oratoire) et Dipl. (+3 si 10+ rangs) *Cha 15*

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

UM
Vigilance instinctive
Uncanny Alertness
+1 Perception et Psychologie, +2 JdS contre sommeil/charmes

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

Compétences & dons associés

TALENT

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

ENRAGER / INTIMIDER

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

UM
Antagoniste
Antagonize
Inciter un adversaire à s'enrager contre vous par un test de Diplomatie ou d'Intimidation.

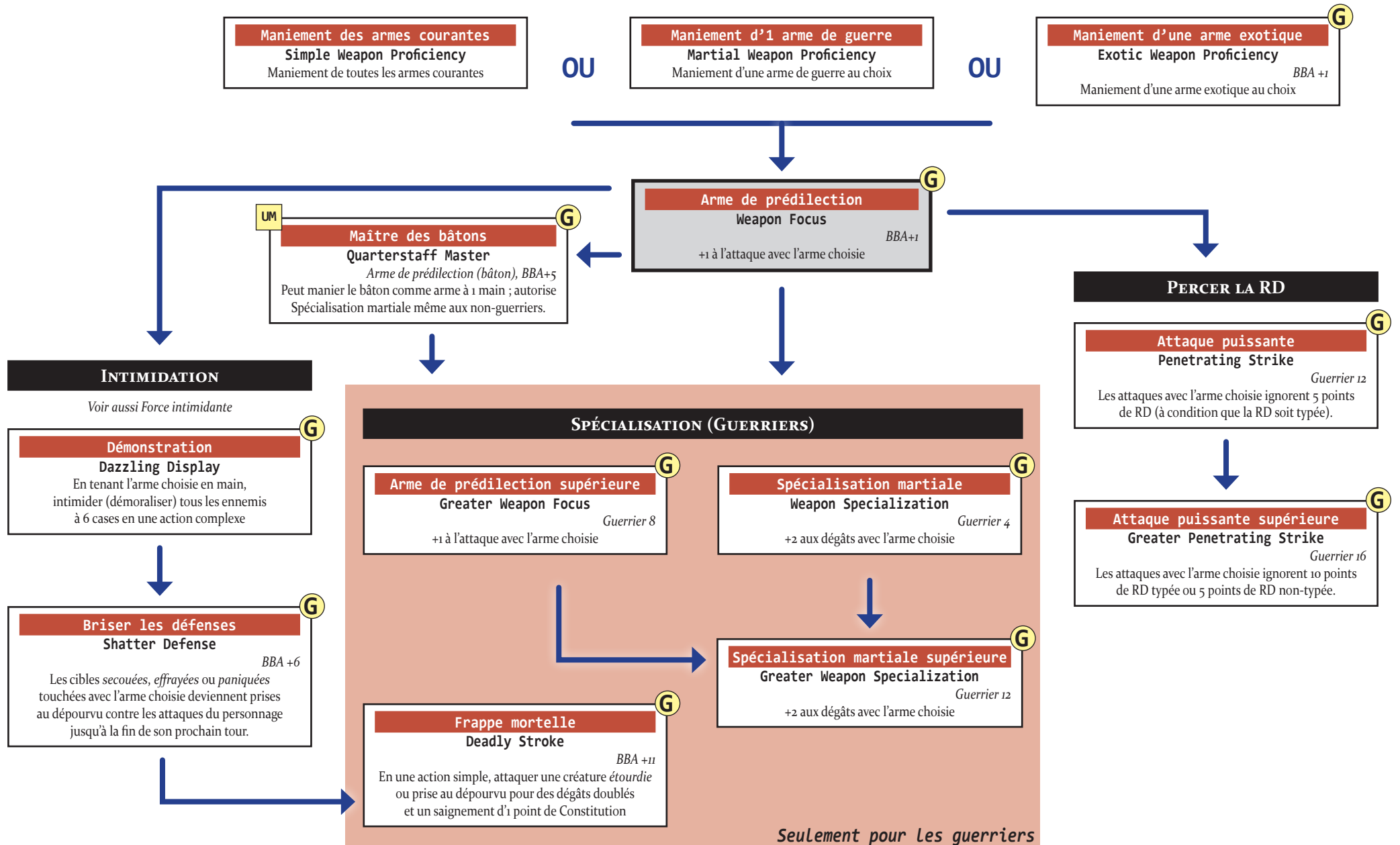
CRÉATION SANS MAGIE

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

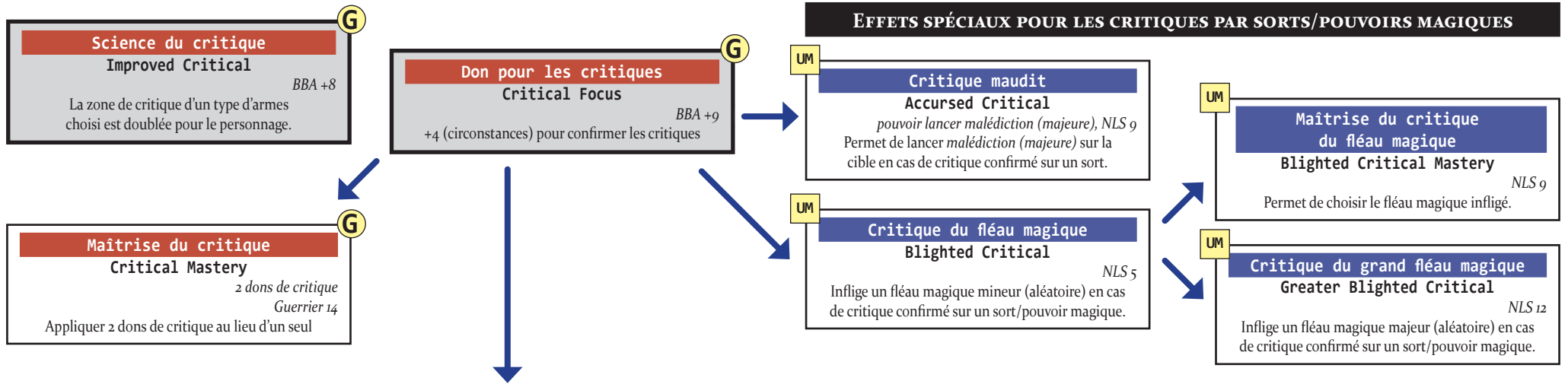
ALCHIMIE

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.

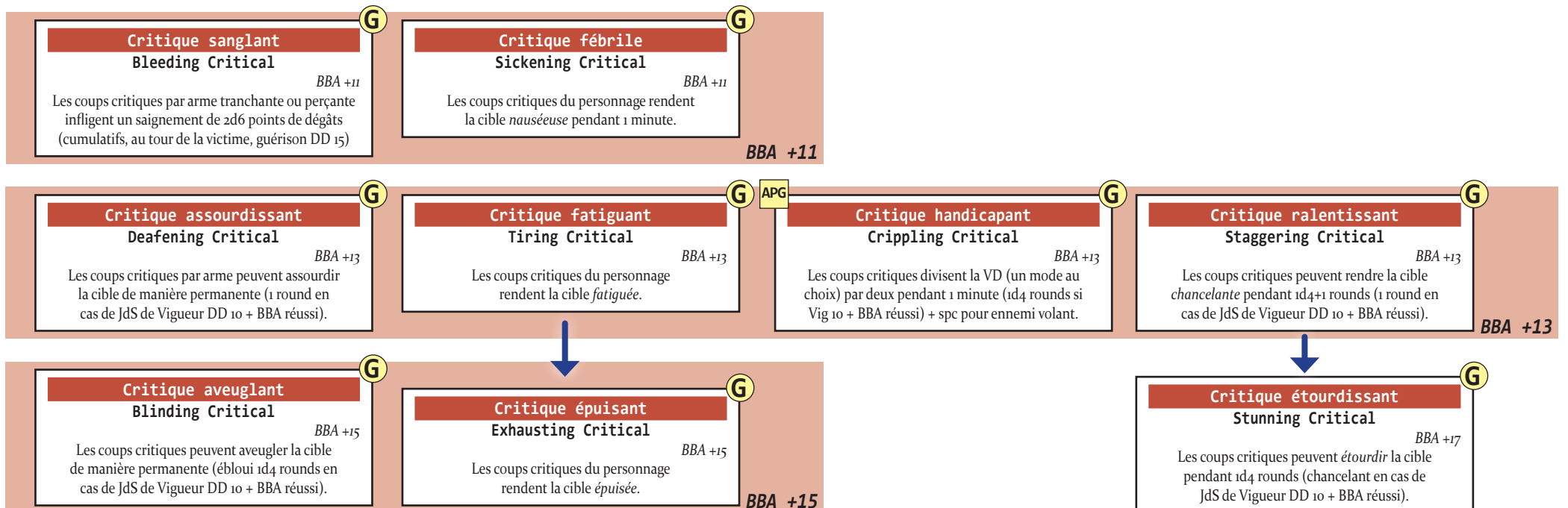
Voie : maîtrise des armes



Voie : maîtrise des coups critiques



EFFETS SPÉCIAUX POUR LES CRITIQUES PAR ARMES



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.

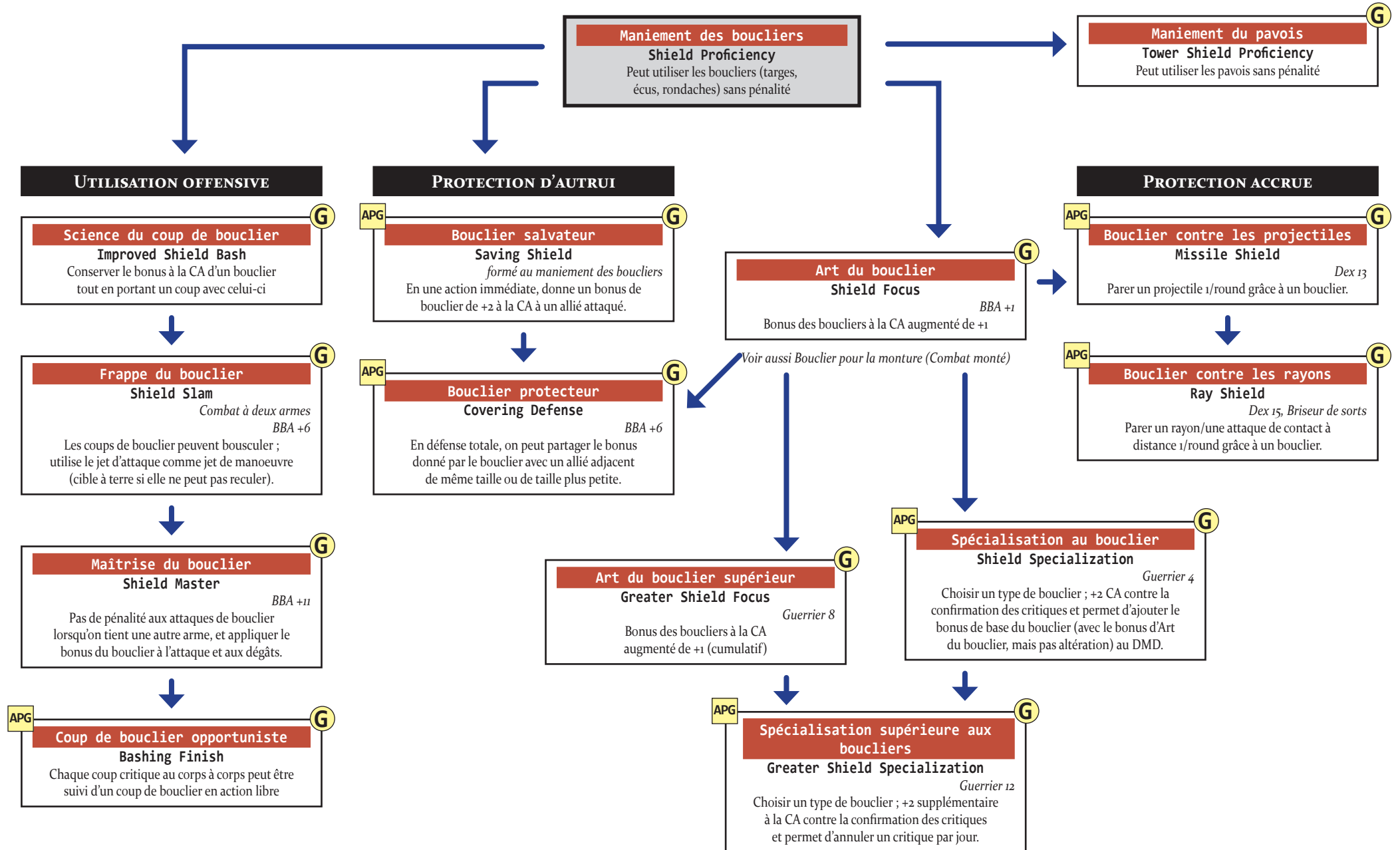


Port des armures intermédiaires
Armor Proficiency, Medium
Le personnage peut porter les armures intermédiaires sans subir de pénalités aux jets d'attaque et à toutes les compétences.

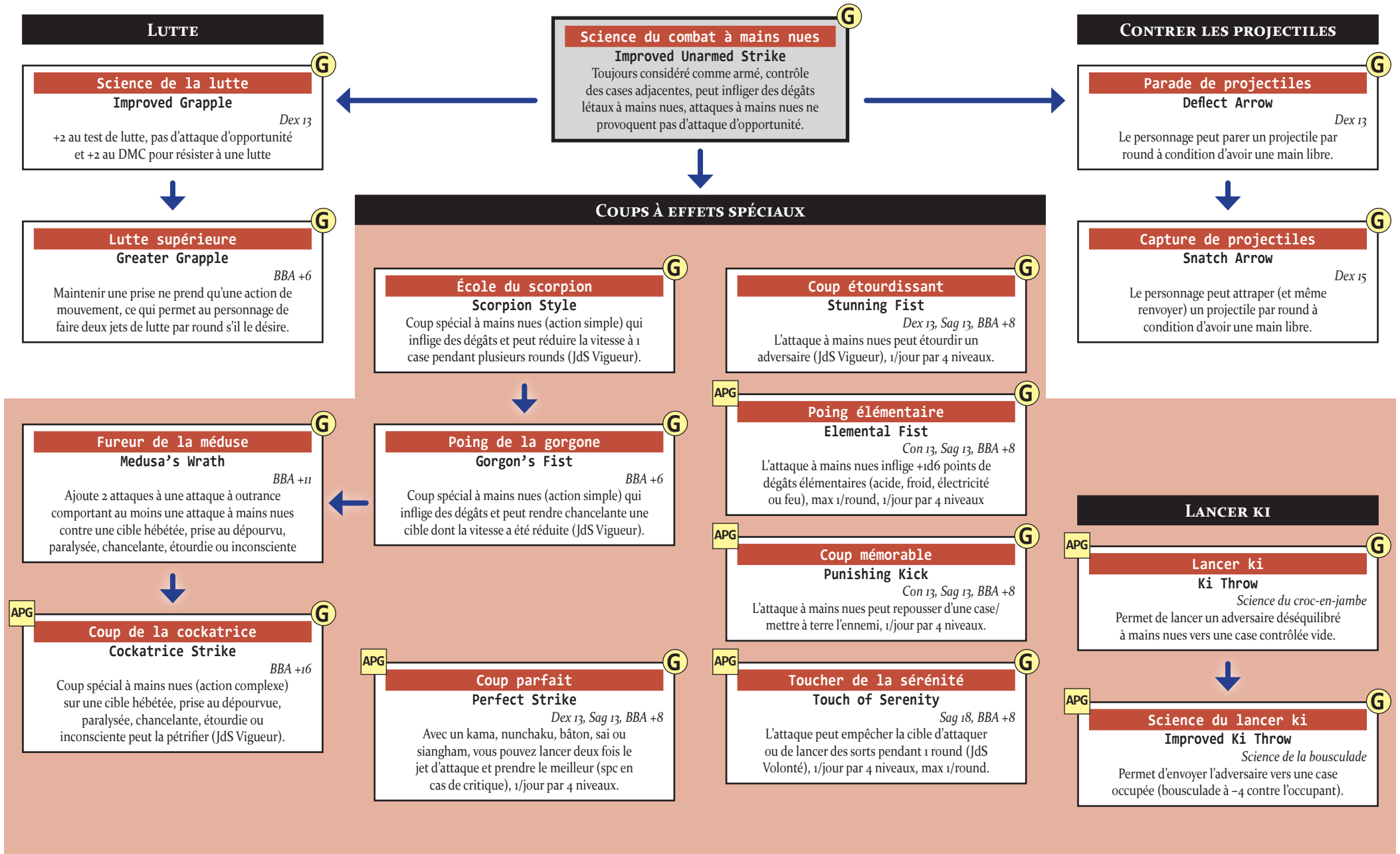


Port des armures lourdes
Armor Proficiency, Heavy
Le personnage peut porter les armures lourdes sans subir de pénalités aux jets d'attaque et à toutes les compétences.

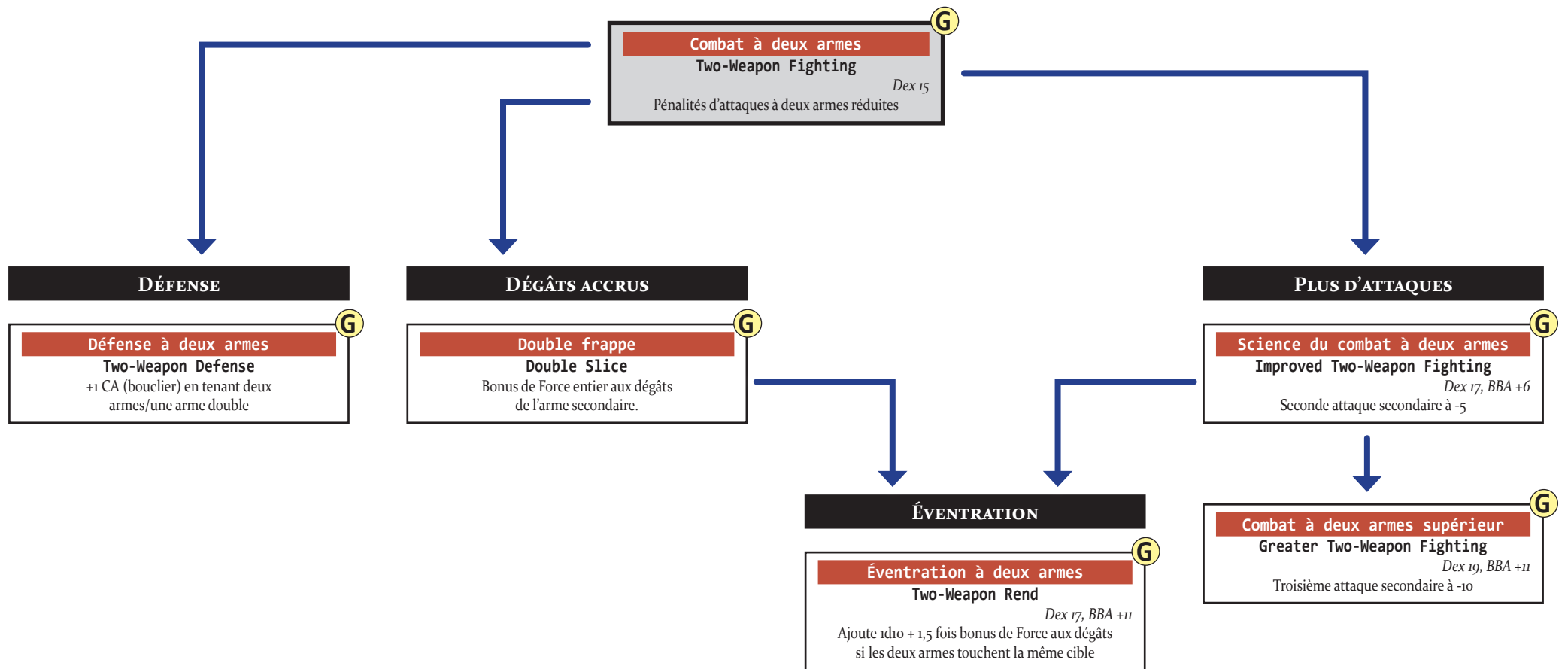
Voie : maîtrise des boucliers



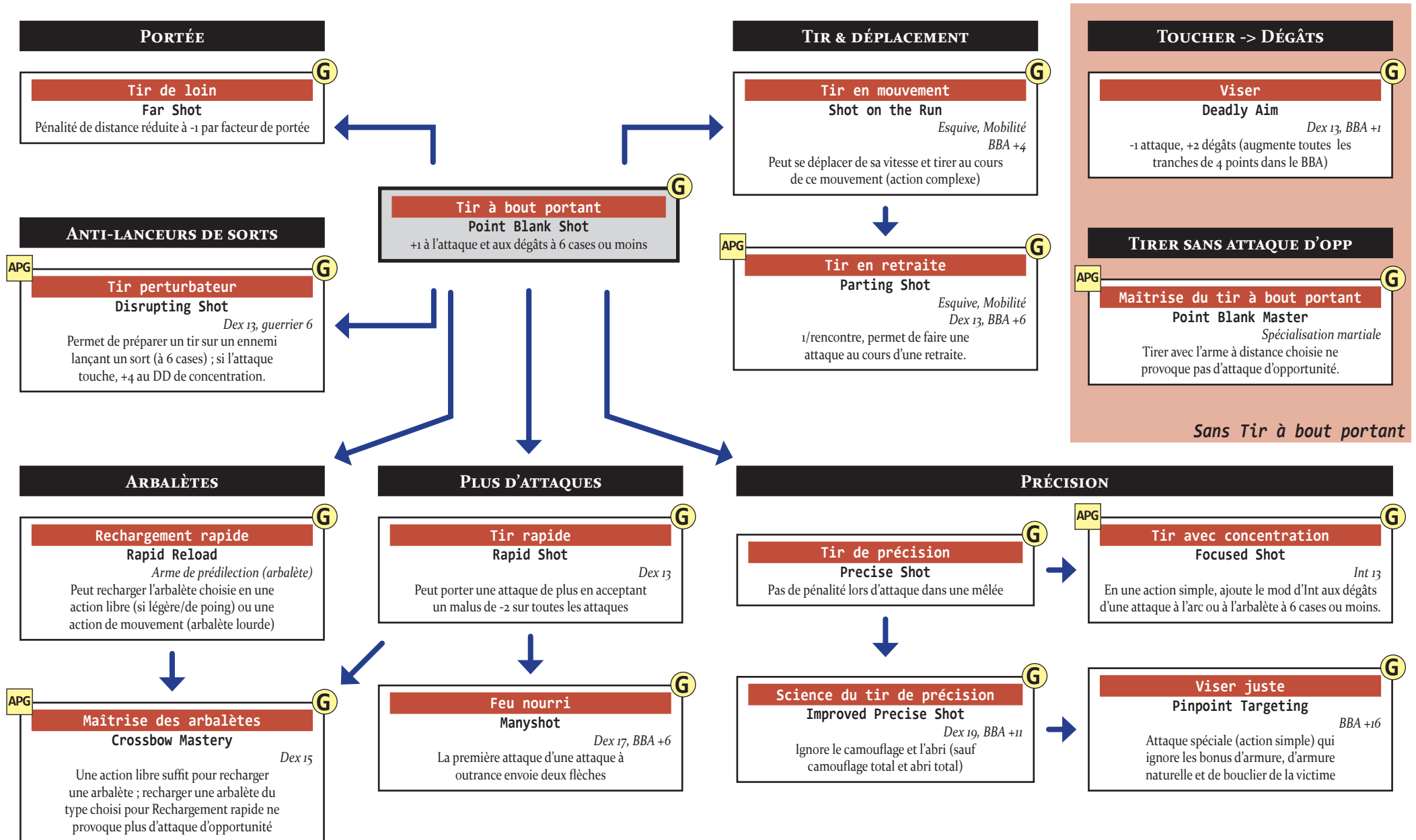
Style de combat : combat à mains nues



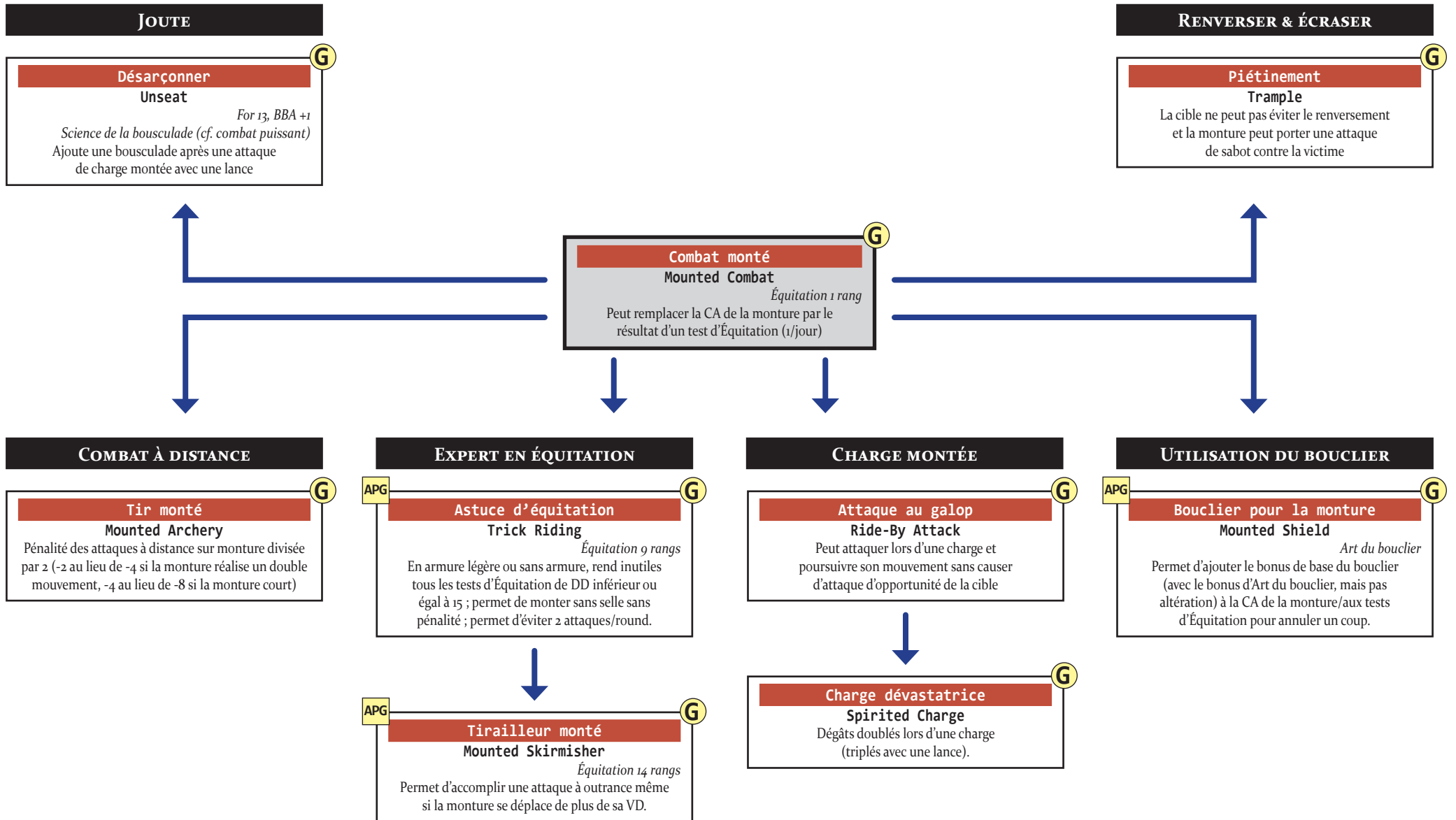
Style de combat : combat à deux armes



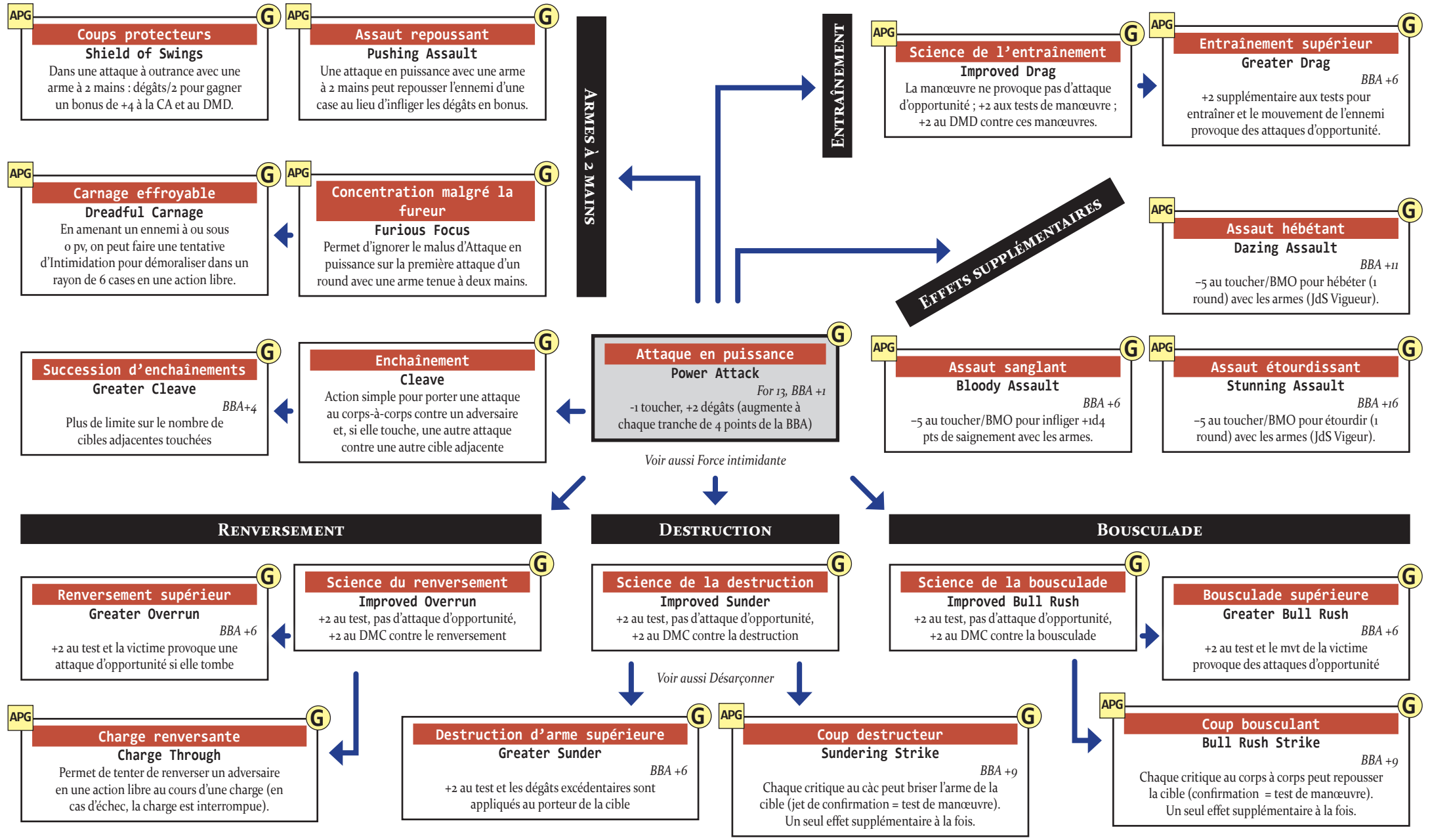
Style de combat : armes à distance



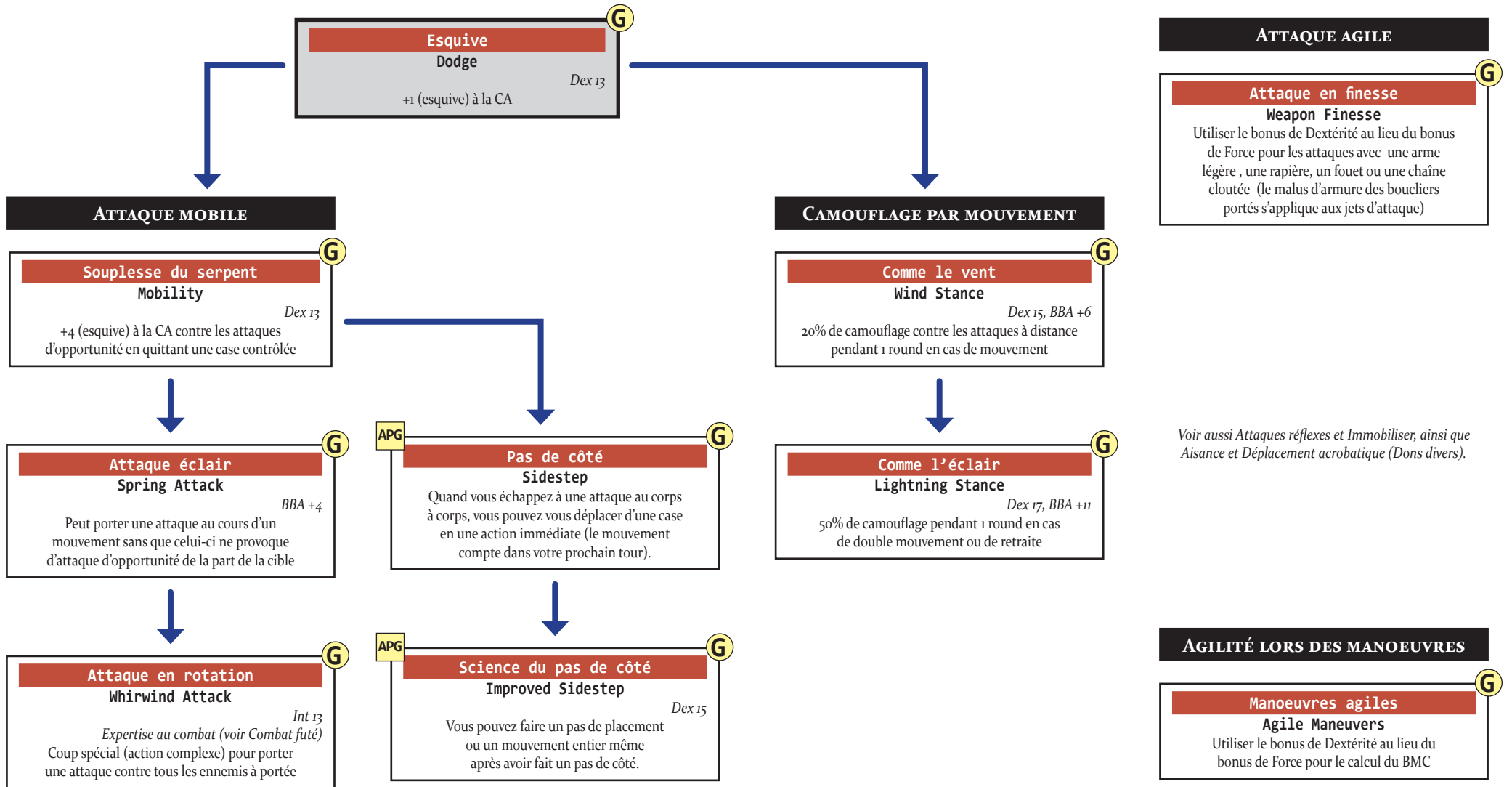
Combat sur monture



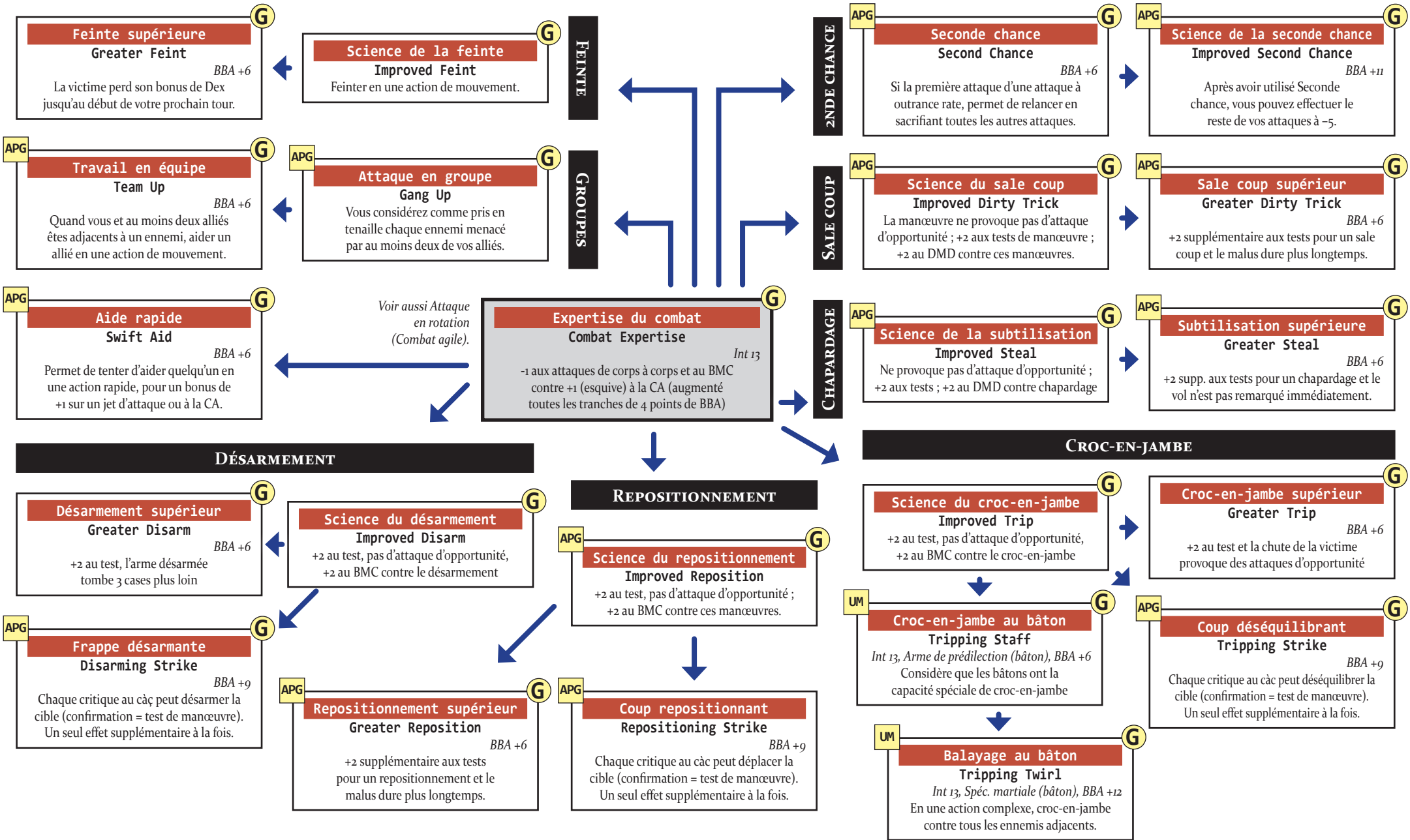
Combat puissant (basé sur la Force)



Combat agile/mobile (basé sur la Dextérité)

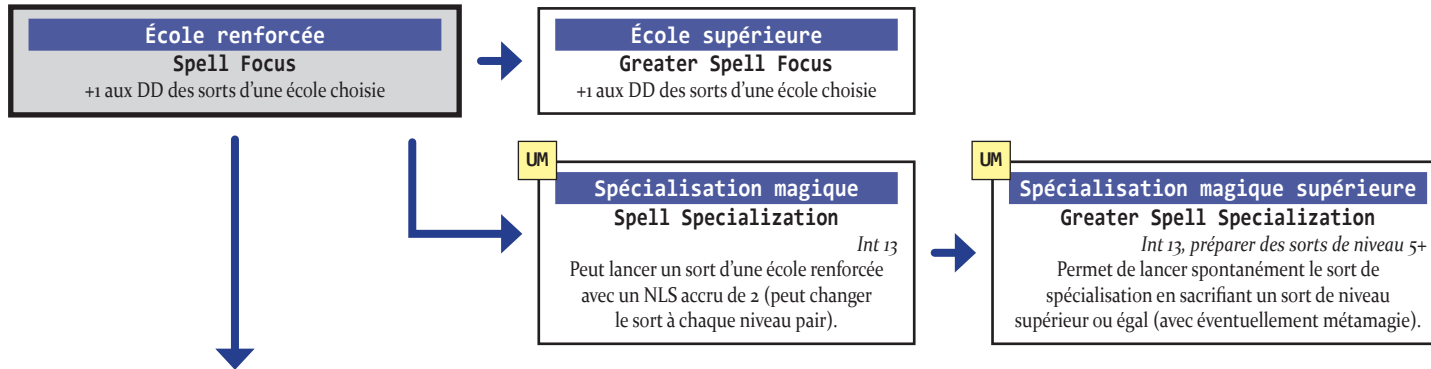


Combat futé (basé sur l'Intelligence)

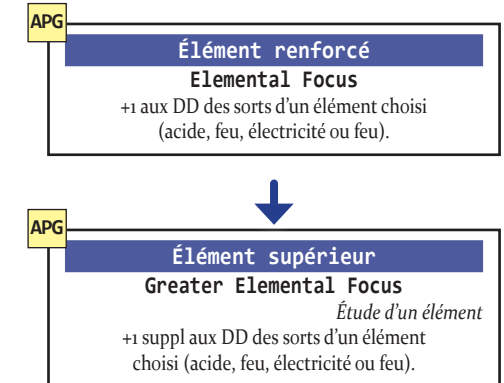


Magie : renforcement de certains sorts

SELON UNE ÉCOLE



SELON UN ÉLÉMENT



INVOCATION

Convocation lunaire
Moonlight Summons
École renf. (invocation), conjuration d'alliés nat.
Les créatures conjurées émettent de la lumière, sont immunisés contre la confusion et le sommeil et leurs armes naturelles fonctionnent comme de l'argent.

Convocation stellaire
Starlight Summons
École renf. (invocation), conjuration d'alliés nat.
Les créatures conjurées gagnent Combat en aveugle, +5 en Perception et en Discrétion dans les ténèbres ou la pénombre et leurs armes naturelles fonctionnent comme du fer froid.

Convocation solaire
Sunlight Summons
École renf. (invocation), conjuration d'alliés nat.
Les créatures conjurées émettent de la lumière, sont immunisés contre l'aveuglement et l'éblouissement et leurs armes naturelles fonctionnent comme des armes magiques.

Amélioration des créatures convoquées
Augment Summoning
École renforcée (invocation)
+4 For et Con aux créatures invoquées.

Convocation supérieure
Superior Summoning
NLS 3
+1 créature quand 2+ créatures sont conjurées.

NÉCROMANCIE

Invocateur de squelettes
Skeleton Summoner
École renf. (nécromancie), sort conj. de monstres
Ajoute « squel. humain » (niv 1) et « champion squel. humain » (niv 3) aux listes de monstres ; 1/jour, appliquer l'archétype squelette à 1 créature conjurée.

Maître des morts-vivants
Undead Master
É. renf. (nécro), anim. de morts ou contrôle de m-v
+4 NLS pour déterminer le nombre de DV de morts-vivants animés ; durée doublée pour contrôle des m-v.

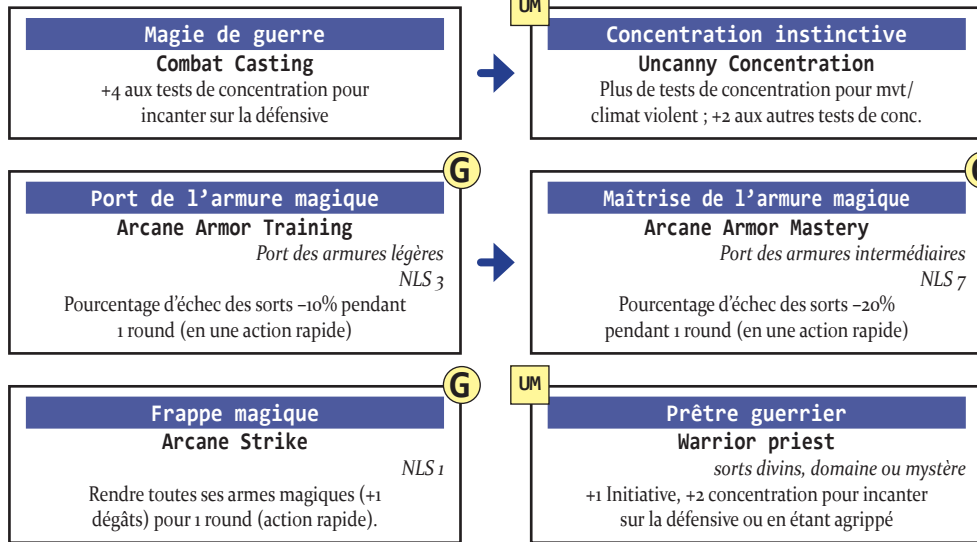
AUTRES

Art du devin
Diviner's Delving
École renforcée (divination)
+2 aux tests de NLS des divinations (contre la RM ou autres). Les sorts donnant des informations après un certain temps agissent 1 round plus tôt.

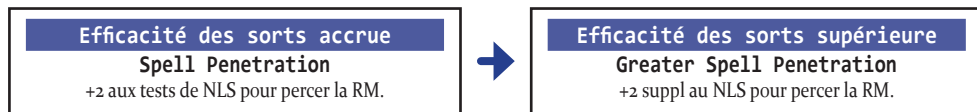
Transmutation tenace
Tenacious Transmutation
École renforcée (transmutation)
+2 au DD des tests de NLS pour dissiper vos transmutations et même si le sort est annulé, ses effets continuent pendant 1 round de plus.

Magie : divers

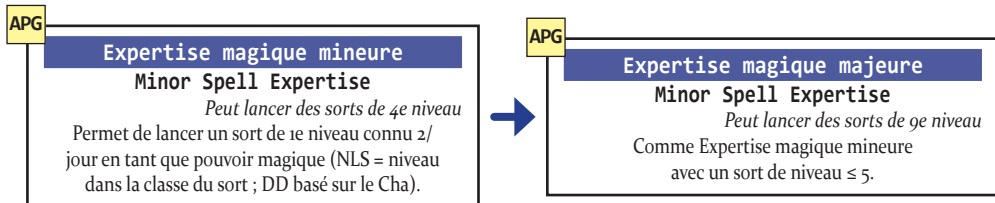
COMBAT & MAGIE



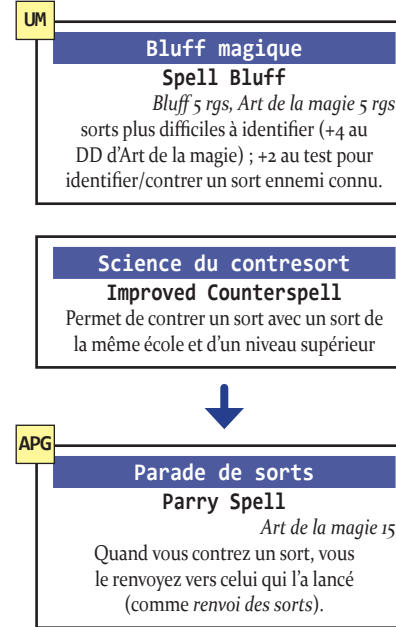
PERCER LA RM



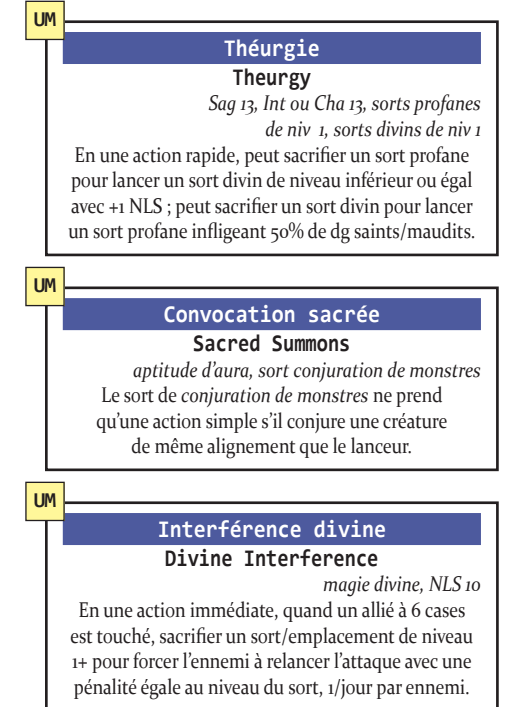
POUVOIRS MAGIQUES



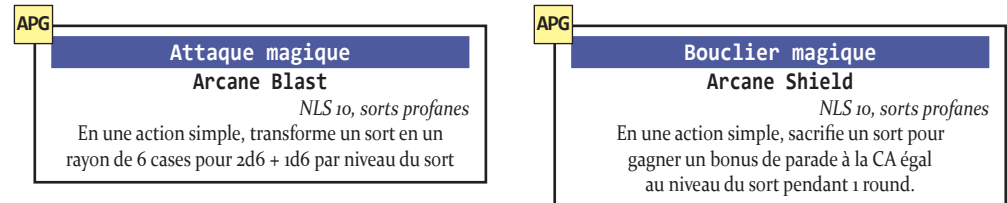
CONTRESORT



MAGIE DIVINE



TRANSFORMATION DE SORTS



Magie : création d'objets magiques et métamagie (1/2)

CRÉATION

Écriture de parchemins Scribe Scroll

NLS 1

Permet de créer des parchemins magiques

Création de reliques Create Reliquary Arms & Shields

peut lancer consécration/profanation

Permet de créer des armes, armures ou boucliers reliques (symbole sacré, centre de consécration).

Préparation de potions Brew Potion

NLS 3

Permet de créer des potions magiques

Création d'élixirs sanguins Create Sanguine Elixir

Cha 15, Artisanat (alchimie) 12 rangs, ensorceleur 3

Permet de transférer dans une potion un pouvoir de lignage 1/jour.

Création d'objets merveilleux Craft Wondrous Item

NLS 3

Permet de créer des objets merveilleux

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 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 EN GROUPE

Artisanat de groupe 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.

MÉTAMAGIE

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)

Sort à rebonds

Bouncing Spell

Si la cible n'est pas affectée, le sort peut être redirigé vers une autre cible. (+1 niveau)

Extension de portée

Enlarge Spell

Double la portée du sort (+1 niveau)

Sort intense

Intensified Spell

La limite max de dégâts du sort augmente de 5 niveaux. (+1 niveau)

Sort perturbateur

Disruptive Spell

Cibles doivent faire un test de concentration pour lancer des sorts pdt 1 rd. (+1 niveau)

Sort éblouissant

Flaring Spell

Le sort (feu, lumière ou électricité) éblouit les victimes qu'il blesse. (+1 niveau)

Sort élémentaire

Elemental Spell

Choisir un élément (sauf son). Le sort inflige des dg de ce type (à 100% ou à 50%). (+1 niveau)

Sort givrant

Rime Spell

Le froid du sort (registre du Froid) enchevêtre les cibles pdt 1 rd/niv. (+1 niv)

Sort soutenu

Lingering Spell

Un sort de zone instantané persiste pendant 1 rd (+ spécial). (+1 niveau)

Sort sélectif

Selective Spell

Exclut des cibles d'un sort de zone. (+1 niveau)

Sort ectoplasmique

Escoplasmic Spell

Affecte les intangibles/éthérées. (+1 niveau)

Sort miséricordieux

Merciful Spell

Le sort inflige des dégâts non létaux. (+1 niveau)

Sort concentré

Focused Spell

+2 au DD du JdS d'une cible choisie parmi celles visées par le sort. (+1 niveau)

+1 niveau

Magie : métamagie (2/2)

MÉTAMAGIE

<p>Extension d'effet Empower Spell +50% aux variables du sort (+2 niveaux)</p>	<p>Sort persistant Persistent Spell Impose 2 JdS et d'utiliser le pire. (+2 niv)</p>
<p>Sort tonitruant Thundering Spell Assourdit les victimes blessées pdt 1 rd/niv du sort original (JdS annule). (+2 niveaux)</p>	<p>Sort percutant Concussive Spell Les dégâts de son imposent un malus de -2 à tous les jets des victimes. (+2 niveaux)</p>
<p>Sort brûlant Burning Spell Les dégâts de feu/d'acide se prolongent (2 x niv sort) au round suivant. (+2 niveaux)</p>	<p>Sort thanatopique Thanatopic Spell <i>Conn (religion) 6 rgs, École renf. (nécro)</i> Le sort ignore les immu aux effets de mort, niv. nég. et absorption d'énergie. (+2 niv)</p>
<p>Sort transperçant Piercing Spell Le sort fonctionne comme si la RM de la cible était diminuée de 5 (+2 niveaux).</p>	<p>Sort thrénodique Threnodic Spell <i>Conn (religion) 6 rgs, École renf. (nécro)</i> Le sort (doit être mental) affecte les m-v (intelligents ou pas), pas les vivants. (+2 niv)</p>

+2 niveaux

<p>Extension de zone d'effet Widen spell Double la zone d'effet d'un sort (+3 niveaux)</p>	<p>Sort écœurant Sickening Spell Rend fiévreuses les victimes blessées pdt 1 rd/niv du sort original (JdS annule). (+3 niveaux)</p>
<p>Quintessence des sorts Maximize Spell Maximise les variables du sort (+3 niveaux)</p>	<p>Sort répété Echoing Spell Le sort peut être lancé deux fois (+3 niveaux).</p>

+3 niveaux

DONS LIÉS À LA MÉTAMAGIE

<p>Incantation rapide Quicken Spell Incanter en une action rapide (+4 niveaux)</p> <p>+4 niveaux</p>
<p>Augmentation d'intensité Heighten Spell Permet d'élever le niveau d'un sort</p>
<p>Sort éloigné Reach Spell Le sort change de portée : contact, courte, moyenne, longue. (+1 niveau/catégorie)</p> <p>variable</p>
<p>Sort de prédilection Preferred Spell <i>Art de la magie 5 rgs, Augment. d'intensité</i> Choisir un sort connu ; peut le lancer spontanément en sacrifiant un emplacement niveau supérieur ou égal.</p>
<p>Perfection magique Spell Perfection <i>Art de la magie 15 rgs, 3+ dons de métamagie</i> Choisir un sort ; peut lui appliquer un don de métamagie sans changer son niveau (+ certains bonus de dons doublés).</p>
<p>Métamagie spontanée Spontaneous Metafocus <i>Cha 13, 1 don métamagie, incant. spontanée</i> Choisir un sort ; peut lui appliquer des dons métamagiques sans augmenter le tps d'incantation.</p>

DONS DIVERS

<p>Dispense de composantes Eschew Materials Permet de se passer des composantes de sorts d'une valeur de 1 po ou moins</p>
<p>Connaissances magiques étendues Expanded Arcana <i>NLS 1, classe à liste de sorts connus limitée</i> Permet d'ajouter un sort connu du plus haut niveau accessible ou 2 sorts connus de niveaux inférieurs.</p>
<p>Tours de magie/oraisons supplémentaires Extra Cantrips/Orisons <i>lancer des tours de magie/oraisons</i> +2 tours de magie/oraisons connu(e)s</p>
<p>Maîtrise des sorts Spell Mastery <i>Magicien 1</i> Permet de préparer certains sorts (nombre égal au bonus d'Intelligence) sans grimoire</p>
<p>Détection de l'expertise Detect Expertise <i>Int 13, peut lancer une détection (magie/alignement)</i> Après 3 rounds d'observation par un sort de détection (magie/alignement), la cible doit faire un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 NLS + mod. Int) pour éviter que vous ne connaissiez ses capacités magiques.</p>

Dons propres à certaines capacités de classe (1/5)

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DE L'ALCHIMISTE

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).

UM

Implantation de bombes Implant Bomb

découverte (bombe à retardement), Prm. secours 5 rgs
Permet d'implanter une bombe dans une créature sans défense (1 heure), détonne lors de sa mort ou après 24 heures.

UM

Bombe éloignée Remote Bomb

découverte (bombe à retardement)
Le délai maximal passe à 1 min/niveau. Peut détonner les bombes visibles avant le délai avec un test d'Int de DD 20 (+1 par 2 cases de distance).

UM

Collectionneur planaire Planar Preservationist

archétype de préservateur
Connait automatiquement les conjurations de monstres correspondant aux conjurations d'alliés naturels connus.

UM

Meurs pour son maître Die for Your Master

découverte d'alchimiste de familier-tumeur
Lors d'une attaque qui amènerait l'alchimiste à ou sous 0 pv, la tumeur prend le coup (jet de Réflexes contre DD = dégâts pour absorber tous les dégâts ou seulement la moitié des dégâts).

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU BARDE

Représentation supplémentaire Extra Performance

Représentation bardique
+6 rounds de représentation par jour

APG

Représentation obsédante Lingering Performance

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

UM

Musique flamboyante Fire Music

Art de la magie 5, lancer des sorts de barde, lancer un sort profane de Feu d'une autre classe
Les sorts de barde que vous lancez peuvent infliger 100% de dégâts de feu (ou 50% de feu, 50% du type normal). Permet aussi de conjurer des créatures enflammées (résist feu 5, +1 point de dégât de feu).

UM

Chantesort Spellsong

Cha 13, représentation bardique, sorts de niv 1
Peut masquer un sort de barde dans une représentation ; peut utiliser 1 round de représentation bardique pour maintenir un sort.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU BARBARE

APG

Rage supplémentaire Extra Rage

Rage
+6 rounds de rage par jour

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

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.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU CONJURATEUR

UM

Évolution supplémentaire Extra Evolution

éidolon
+1 dans la réserve d'évolution (max +1/5 niv de conj)

UM

Perception du lien Sense Link

aptitude de sens liés
Le conjurateur gagne +4 en Perception lorsqu'il partage les sens de son éidolon.

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.

UM

Convocations supplémentaires Extra Summons

conjurateur 1, convocation de monstres comme pouvoir magique
+1 utilisation de conjuration de monstres/jour

UM

Éidolon vigilant Vigilant Eidolon

éidolon
Le conjurateur gagne +4 Perception si l'éidolon est dans sa zone contrôlée (+8 s'il a 10+ rangs).

UM

Éidolon concentré Focused Eidolon

aptitude de protection d'allié
Le conjurateur gagne un bonus de +4 aux tests de concentration lorsqu'il est adjacent à l'éidolon

UM

Éidolon résilient Resilient Eidolon

aptitude de protection d'allié
Si le conjurateur est inconscient, endormi ou tué, l'éidolon reste pendant 1 round/niveau.

UM

Éidolon protecteur Defending Eidolon

aptitude de protection d'allié
Le conjurateur peut choisir d'infliger un malus de -1 à l'attaque de l'éidolon pour gagner un bonus de +1 à la CA (évolue selon le BBA de l'éidolon)

Dons propres à certaines capacités de classe (2/5)

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 canalisations par jour.

UM

Attrait de la vie

Life Lure

Canalisation d'énergie

Peut utiliser une canalisation pour fasciner les morts-vivants à 6 cases pendant mod. Cha. rounds (Volonté DD 10 + 1/2 niveau de prêtre + mod. Cha pour éviter).

UM

Canalisateur polyvalent

Versatile Channeler

nécromancien ou prêtre neutre, canalisation d'énergie
Permet de canaliser de l'énergie de polarité inverse avec une pénalité de -2 au NLS ; donne accès aux dons nécessitant un type particulier de canalisation.

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 canalisations d'énergie.

UM

Mur de boucliers canalisé

Channeled Shield Wall

Canalisation d'énergie 3d6, util. boucliers

En une action rapide, utiliser une canalisation pour gagner +2 parade avec un bouclier et donner +2 parade aux alliés adjacents (1 min).

UM

Canalisation rapide

Quick Channel

Connaissances (religion) 5 rgs, canalisation d'énergie
Peut canaliser en une action de mouvement en dépensant 2 utilisations quotidiennes.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU DRUIDE (ET RÔDEUR)

Incantation animale

Natural Spell

forme animale

Permet d'incanter sous forme animale

Langue sauvage

Wild Speech

druide 6, capacité de forme animale

Peut parler et incanter même sous forme animale, peut utiliser *communication avec les animaux* 1 min/jour par niveau de druide.

APG

Aspect bestial

Aspect of the Beast

Forme animale ou rôdeur (armes naturelles)

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

UM

Empathie rapide

Fast Empathy

Dressage 5 rgs, aptitude d'empathie sauvage

Permet d'utiliser empathie sauvage en 1 action simple

UM

Empathie supérieure

Greater Wild Empathy

Conn. (nature) 5 rgs, aptitude d'empathie sauvage

Bonus (intuition) de +2 aux tests d'empathie, permet de simuler Intimidation au lieu de Diplomatie, permet d'influencer 1 nv catégorie (élémentaires, fées, lycanthropes, plantes ou vermines).

UM

Expert en changement de forme

Shaping Focus

Conn (nature) 5 rgs, capacité de forme animale

Peut changer de forme comme s'il avait 4 niveaux de druide de plus (max niveau total de personnage).

UM

Forme animale rapide

Quick Wild Shape

NLS 8, capacité de forme animale

Permet de changer vers une forme autorisée à un druide de 2 niv de moins en une action de mouvement (de 4 niv de moins en une action rapide).

UM

Forme puissante

Powerful Shape

druide 8, capacité de forme animale

En forme naturelle, considéré comme ayant +1 ctg de taille pour le BMO, le DMD, la charge maximale, l'étreinte, l'engloutissement et le piétinement.

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.

UM

Déplacement mystique

Mystic Stride

Dex 15, Aisance, déplacement facilité

Peut se déplacer à pleine vitesse à travers les fourrés/ buissons magiques ou les zones qui enchevêtrent.

Dons propres à certaines capacités de classe (3/5)

DONS LIÉS AUX FAMILIERS, COMPAGNONS ET EIDOLONS

UM

Familier évolué Evolved Familiar

Int 13, Cha 13, familier
Le familier gagne une évolution d'éidolon à 1 point.

APG

Science du partage de sorts 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.

Familier supérieur Improved Familiar

Convocation de familier
Permet de convoquer un familier plus puissant

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DE L'ENSORCELEUR

UM

Frappe sanglante ensorcelée Sorcerous Bloodstrike

Cha 13, lignage d'ensorceleur
1/jour en une action immédiate après avoir amené une créature (avec un nombre de DV \geq niv/2) à ou sous 0 pv grâce à un sort d'ensorceleur, permet de regagner 1 utilisation déjà utilisée d'un pouvoir de lignage.

DONS LIÉS AUX LIGNAGES

UM

Étrange héritage Eldritch Heritage

Cha 13, Talent (compétence de lignage), NLS 3
Le personnage gagne le pouvoir de niveau 1 d'un lignage qu'il ne possède pas (avec un NLS effectif égal à son niveau de personnage - 2).



UM

Science de l'étrange héritage Improved Eldritch Heritage

Cha 15, niveau 11
Le personnage gagne le pouvoir de lignage de niveau 3 ou de niveau 9 (au choix) ; son NLS pour ces pouvoirs vaut son niveau de personnage - 2.



Étrange héritage supérieur Greater Eldritch Heritage

Cha 17, niveau 17
Le personnage gagne un pouvoir supplémentaire (de niveau 15 ou moins) ; son NLS pour ces pouvoirs vaut son niveau de personnage.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DE L'INQUISITEUR

UM

Jugement renforcé Judgement Surge

aptitude de jugement
1/jour, utiliser jugement comme si le personnage avait 3 niveaux de plus.

UM

Jugement partiel Favored Judgment

Sag 13, aptitude de jugement
Choisir une race parmi les ennemis jurés du rôdeur ; +1 aux bonus de jugement contre cette race.

UM

Tueur prolongé Extended Bane

aptitude de tueur (inquisiteur)
+ (mod. Sagesse) rds/jour d'utilisation de « tueur »

UM

Regard pénétrant Insightful gaze

aptitude de regard sévère, Psychologie 5 rangs
Peut lancer 2 dés lors de chaque test de Psychologie opposé à un Bluff (on prend le meilleur résultat).

UM

Donner l'initiative Grant Initiative

aptitude d'initiative rusée (inquisiteur)
Permet de céder le bonus d'initiative rusée à un allié dans le champ de vision (avant de lancer les dés).

UM

Œil du juge Eyes of Judgment

aptitude de détection des alignements, NLS 6
En étudiant une créature à 12 cases pendant 3 rounds avec détection des alignements, permet d'apprendre son alignement.

UM

Discernement ultérieur Thoughtful Discernment

aptitude de détection de mensonge
1/jour en une action libre, peut déterminer si une déclaration des 24 dernières heures est un mensonge.

UM

Connaissances des monstres accrues Improved Monster Lore

aptitude de connaissance des monstres
Bonus sacré aux tests d'identification des capacités ou faiblesses des monstres égal à niveau de classe/2.

UM

Grande connaissances des monstres Exploit Lore

aptitude de connaissance des monstres, BBA +11
Une fois par jour, quand vous parvenez à identifier toutes les capacités/faiblesses d'un monstre par un test de Connaissances, gagnez +2 à l'attaque et aux dégâts contre cette créature (une seule) pdt 1 minute.

APG

Tacticien expérimenté Practiced Tactician

Tacticien (capacité de classe)
+1 utilisation/jour de la capacité de Tacticien.

Dons propres à certaines capacités de classe (4/5)

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU MAGUS

UM

Arcane supplémentaire Extra Arcana

aptitude d'arcanes de magus
+1 arcane de magus

UM

Réserve magique supplémentaire Extra Arcane Pool

aptitude de réserve magique
+2 points dans la réserve magique

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU MOINE

APG

Démarche de l'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, Démarche de l'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.

UM

Refuser la mort Deny Death

réserve de ki, Endurance
Tant qu'il vous reste 1 point de ki, un échec lors d'un jet de stabilisation ne vous fait pas perdre 1 pv. En cas de réussite, on peut dépenser 1 ki pour guérir de 1d6 pv (2d6 si 20 naturel au test de stabilisation)

UM

Glissade Gliding Steps

Aisance, Esquive, Souplesse du serpent, réserve de ki
S'il reste 1+ point de ki, la première case quittée lors d'un déplacement ne provoque pas d'attaque d'opp. Permet de dépenser 1 point de ki pour éviter toute attaque d'opportunité pendant le déplacement.

Ki supplémentaire Extra ki

Réserve de ki
+2 points de ki

UM

Se relever avec le ki Ki Stand

réserve de ki
S'il reste 1 point de ki, permet de se relever en une action rapide avec ao ou sans ao en dépensant 1 point.

APG

Cul sec 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.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS D'ORACLE

APG

Révélation supplémentaire Extra Revelation

Révélations (aptitude de classe)
+ 1 révélation (il faut en remplir les conditions).

UM

Intuition de l'oracle Oracular Intuition

aptitude de mystère
Bonus de +2 aux tests de Psychologie et Art de la magie (+4 si au moins 10 rangs).

UM

Vision prophétique Prophetic Visionary

aptitude de mystère
1/jour, peut entrer en transe (10 min) pour savoir si une action spécifique aura des conséquences positives/négatives (comme *augure*, 70% réussite).

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU RÔDEUR

APG

Protection 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.

UM

Apprendre un piège de rôdeur Learn Ranger Trap

Survie 5 rangs
Permet d'utiliser un type de piège de rôdeur mod. Sag. fois par jour (DD = 10 + 1/2 niveau + mod. Sag, persiste pendant 1 jour/2 niveaux). Si pas rôdeur, restreint aux pièges extraordinaires (DD -2).

UM

Pièges de rôdeur supplémentaires Extra Ranger Trap

aptitude de pièges de rôdeur
+2 pièges/jour

UM

Piège de rôdeur évolué Advanced Ranger Trap

Pièges (aptitude de classe), rôdeur 5
+1 au DD de Perception, de Sabotage et JdS des pièges de rôdeurs.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU ROUBLARD

APG

Coup odieux Dastardly Finish

Attaque sournoise +5d6
Permet de donner un coup de grâce à une cible recroquevillée sur elle-même ou étourdie.

G

APG

Talent supplémentaire Extra Rogue Talent

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

Dons propres à certaines capacités de classe (5/5)

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DU PALADIN

UM

Foi absolue
Pure Faith
aptitude de santé divine
Bonus sacré de +4 aux JdS contre le poison

UM

Aura anti-dragons
Dragonbane Aura
aura de courage, NLS 8
Contre les dragons, votre aura de courage s'étend à 4 cases de rayon et les alliés reçoivent ce bonus aussi aux JdS contre les souffles du dragon.

UM

Aura d'intrépidité
Fearless Aura
aura de courage, NLS 8
Votre aura de courage s'étend à 4 cases de rayon et les alliés y sont immunisés contre la terreur.

UM

Ultime fermeté
Ultimate Resolve
aptitude d'aura de fermeté
L'aura de fermeté est une émanation de 4 cases et continue même si le personnage tombe inconscient.

UM

Ancre douloureux
Painful Anchor
aptitude d'aura d'ancrage
Les Extérieurs maléfiques qui utilisent une conjuration, une téléportation ou un effet de transport à travers les plans au sein de l'aura subissent 4d8 + mod. Cha points de dégâts.

UM

Connaissances officieuses
Unsanctioned Knowledge
Int 13, sorts de paladin de niveau 1
Pour chaque niveau de 1 à 4, choisir un sort de barde, prêtre, inquisiteur ou oracle et les ajouter à la liste des sorts de paladin.

Grâce supplémentaire
Extra Mercy
Imposition es mains, grâces
Permet d'ajouter une grâce aux impositions

UM

Grâce supérieure
Greater Mercy
Cha 13, aptitude de grâce
Lors de l'imposition des mains, si la cible n'a pas d'état préjudiciable guérissable, elle récupère +1d6 pv.



UM

Grâce ultime
Ultimate Mercy
Cha 19
Peut utiliser 10 impositions pour ramener une créature à la vie (comme *rappel à la vie*) ; doit fournir le composant matériel ou accepter un niveau négatif.

UM

Détection officieuse
Unsanctioned Detection
aptitude de détection du Mal
En une action rapide, peut gagner un bonus sacré de +10 en Perception et Psychologie pendant 1 round (ne peut plus détecter le Mal avant 24 heures).

UM

Détection du pêché
Sin Seer
aptitude de détection des morts-vivants de paladin
Gagne l'aptitude de détection du Mal (ne peut utiliser détection du Mal et des m-v en même temps).

Imposition des mains supplémentaire
Extra Lay on Hands
Imposition des mains
+2 impositions des mains par jour

UM

Charge radieuse
Radiant Charge
aptitude d'imposition des mains
Après une attaque en charge réussie, permet de sacrifier toutes les impositions restantes pour infliger +1d6/imposition + bonus de Cha (ces dégâts ignorent la RD, les immunités et les résistances).

UM

Récompense de grâce
Reward of Grace
aptitude d'imposition des mains
Chaque imposition donne un bonus sacré de +1 aux jets d'attaque pendant 1 round.

UM

Récompense de vie
Reward of Life
aptitude d'imposition des mains
Chaque imposition guérit (mod Cha) pv au paladin (sauf si utilisée pour blesser un mort-vivant).

UM

Mot de guérison
Word of Healing
aptitude d'imposition des mains
Peut guérir à 6 cases en une action simple (pas d'ao) mais ne redonne que la moitié des pv.

DONS LIÉS AUX CAPACITÉS DE LA SORCIÈRE

APG

Maléfice supplémentaire
Extra Hex
Maléfices (aptitude de classe)
+ 1 maléfice (il faut en remplir les conditions).

UM

Couteau de la sorcière
Witch Knife
sorcière 1
Chaque jour, peut choisir une dague magique/de maître lors de la préparation des sorts qui sert de focalisateur et donne +1 DD aux sorts de protecteurs.

UM

Maléfice divisé
Split Hex
sorcière 10
Peut diviser les maléfices mineurs pour qu'ils affectent une seconde cible à 6 cases ou moins de la première.

UM

Maléfice magique
Spell Hex
aptitude de maléfice majeur
Permet de lancer un sort de niveau 1 en tant que maléfice 3/jour.

UM

Maléfice maudit
Accursed Hex
Maléfices (aptitude de classe)
Permet une nouvelle tentative lorsqu'une cible résiste à un hex utilisable 1/jour.

UM

Maléfice majeur divisé
Split Major Hex
sorcière 18
Peut diviser les maléfices majeurs pour qu'ils affectent une seconde cible à 6 cases ou moins de la première.

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

Grande 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.

INCANTATION

APG

E

Lanceur de sort 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.

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

Manœuvres coordonnées 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).

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 place 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

Vigie 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.

REPRÉSENTATION BARDIQUE

UM

Ensemble Ensemble

Représentation 5 rangs

Quand vous utilisez Représentation, les alliés à 4 cases qui ont aussi ce don peuvent aider votre test en une action immédiate (bonus max +8, peuvent utiliser un autre type de Repr) + spécial pour bardes.

Dons raciaux (1/2)

ELFES/DEMI-ELFES

APG

Chanteur de la nature 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

Coup de flèche 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

Yeux de lynx 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 très 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

Prestidigitateur 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

Apparence enfantine 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

Raillerie Taunt

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

APG

Par-dessus et par-dessous 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

Chanteur des roches
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 supérieure de la pierre
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

Perception via 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

Combattre au-delà de la mort
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 de fer
Ironhide
Con 13, nain, demi-orque ou orque
Vous gagnez +1 armure naturelle.

APG

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

ORQUES/DEMI-ORQUES

APG

Briseur d'objets
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. **G**

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



APG

Perception de 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

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

APG

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

HUMAINS

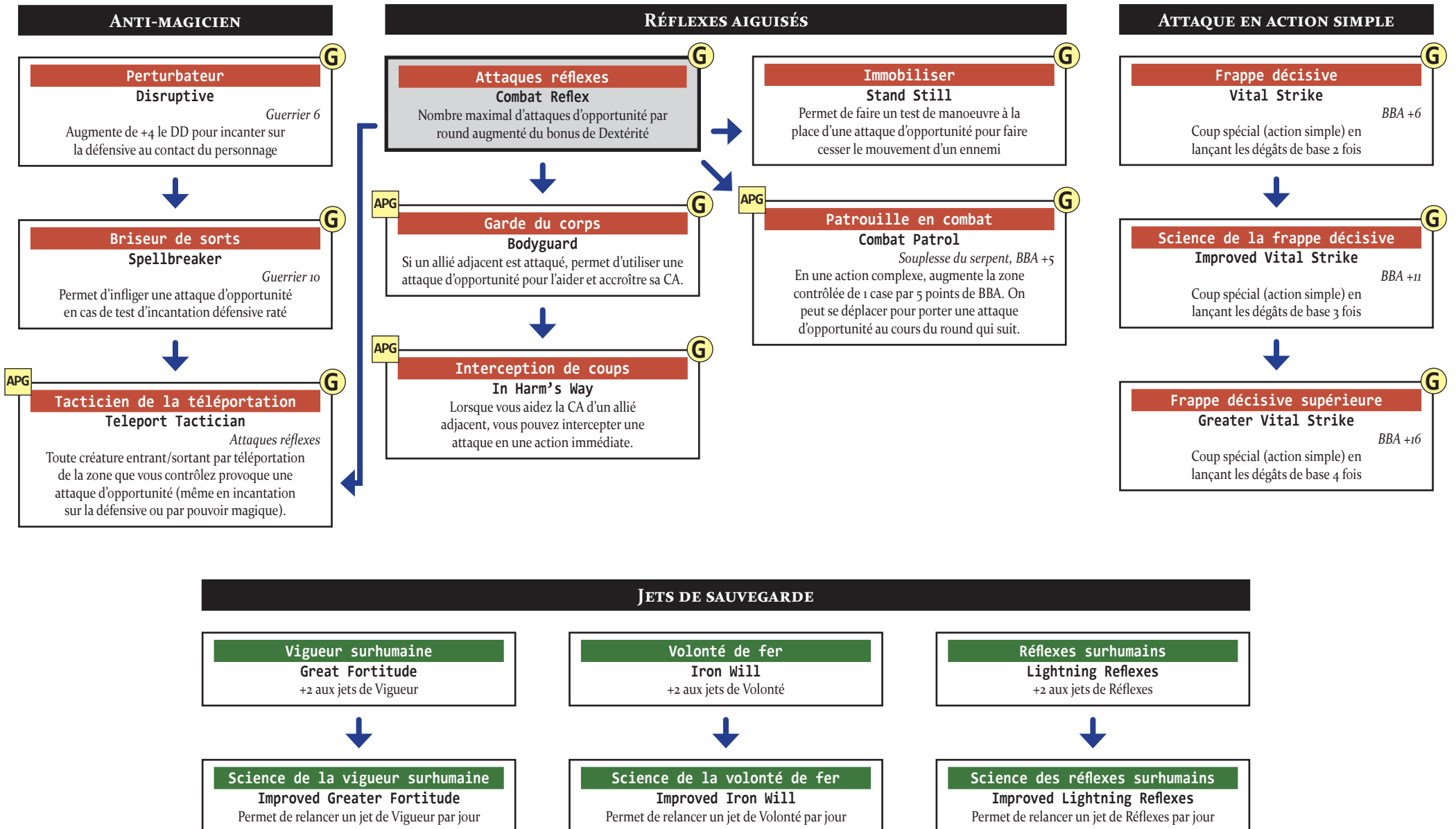
APG

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

APG

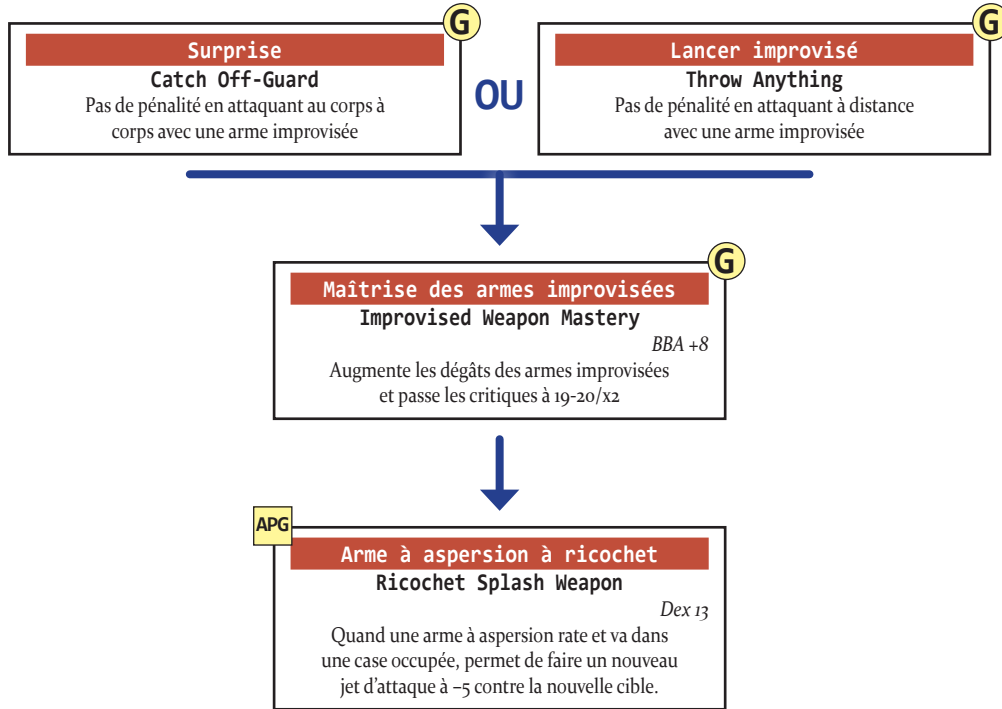
Héritage racial
Racial Heritage
Choisir une autre race ; les dons, les sorts, les objets magiques... fonctionnent comme si vous étiez aussi de cette autre race.

Dons divers (1/3)

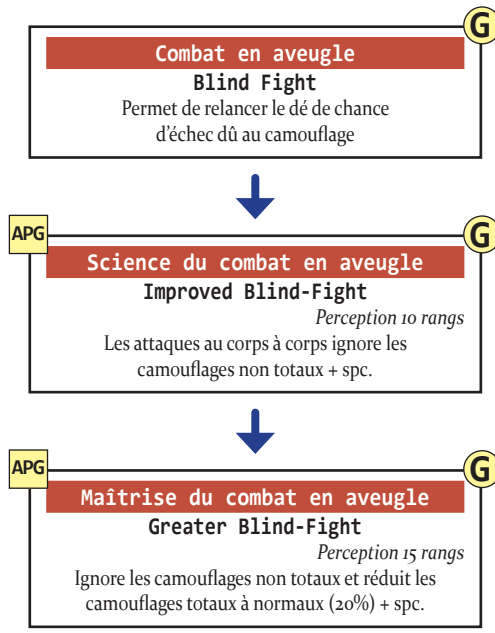


Dons divers (2/3)

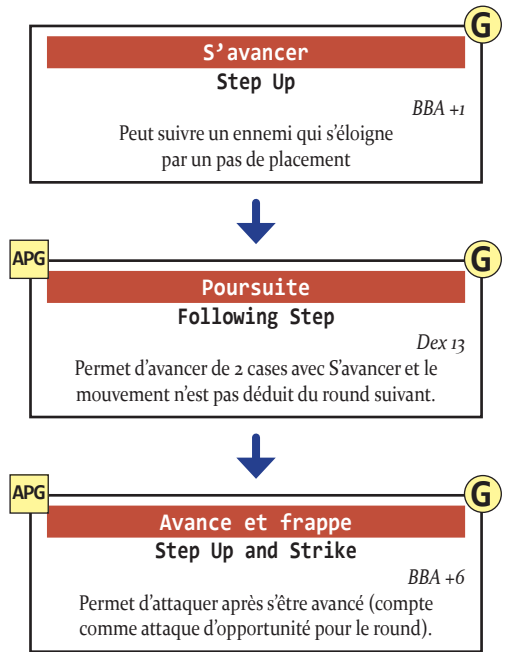
ARMES IMPROVISÉES



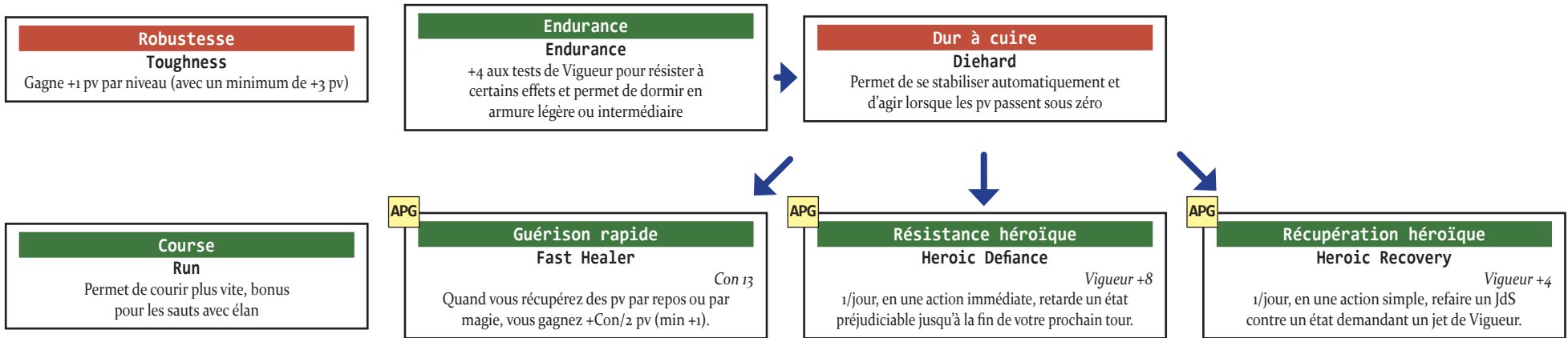
COMBAT EN AVEUGLE



POURSUITE D'ADVERSAIRE



PERSONNAGE ROBUSTE



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 coupantes 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 magique 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

BBA +1
Permet de dégainer en une action libre

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

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

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

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

Science de l'initiative Improved Initiative

+4 à l'Initiative

Traits supplémentaires Additional Traits

Gagne deux traits