

## Classe de Prestige : Le Guerrier Ardent

### Description

Le plan élémentaire du Feu est une source de puissance inimaginable. Certains combattants téméraires décident de se lier à ce plan afin d'y puiser une force supplémentaire : ce sont les Guerriers Ardents. Leur petit nombre, ainsi que leurs spectaculaires exploits en font des combattants de légendes dont parlent les chansons. Le feu qui brûle dans l'âme des guerriers ardents en fait des adversaires redoutés.

**Dé de vie** : d10

### Pré-requis

- Force : 14
- Constitution : 14
- Bonus de base à l'attaque : +8
- Maniement d'une arme de guerre (don ou capacité de classe)
- Don : Science de l'initiative
- Don : Attaques réflexes
- Spécial : Doit avoir vaincu en combat singulier une créature du sous-type « froid » d'au moins 7 dés de vie
- Spécial : Doit voyager pendant au moins une heure dans le plan élémentaire du Feu, y rencontrer un Efreet et lui donner un rubis d'une valeur minimum de 2500 pièces d'or. Cet Efreet crée alors le lien entre le personnage et le plan élémentaire.

### Compétences de classe

Acrobaties , Connaissance (plan élémentaire du Feu) , Evasion , Intimidation , Saut

**Points de compétences par niveau** : 2 + Int (+1 pour les humains)

### Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : Le Guerrier Ardent est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de toutes les armures et à l'usage des boucliers, à l'exclusion du pavois).
- **Action ardente** : Dès le niveau 1, le modificateur d'initiative du guerrier ardent augmente de 2. Ce bonus passe à +4 au niveau 3, à +6 au niveau 5 et enfin à +8 au niveau 7. Il est très difficile de réagir plus vite qu'un guerrier ardent. Action ardente est une capacité extraordinaire.
- **Ami du Feu** : Dès le premier niveau, les créatures du sous-type « feu » réagissent positivement face à un guerrier ardent. Les créatures possédant le sous-type « feu » ont une réaction plus amicale d'un cran face à un guerrier ardent. Ceci est une capacité extraordinaire.
- **Attaque flamboyante** : À partir du deuxième niveau, le guerrier ardent peut, au prix d'une action libre, nimer son arme de flammes. Ces flammes n'endommagent ni l'arme ni le guerrier ardent et son équipement. Par contre, à chaque attaque réussie, l'arme inflige 1d6 points de dommages de feu supplémentaires. L'arme peut être nimbée de flammes pendant un nombre de rounds égal au niveau du personnage dans la classe de prestige de Guerrier Ardent par jour (cette durée peut être divisée en plusieurs utilisations). Le guerrier ardent peut utiliser cette capacité sur deux armes en même temps, à condition qu'il en soit l'utilisateur. Chaque round pendant lequel deux armes sont nimbées de flammes compte comme pour deux rounds d'utilisation du pouvoir. Lorsque l'arme est ainsi nimbée de flammes, elle éclaire comme une torche. Attaque flamboyante est une capacité surnaturelle.
- **Vélocité** : Lorsqu'il atteint le niveau 3, le guerrier ardent peut, pendant un nombre de rounds égal à son niveau dans cette classe de prestige, doubler ses vitesses de déplacement naturelles, et ce une fois par jour. Le guerrier ardent peut utiliser cette capacité deux fois par jour au niveau 6 et trois fois par jour au niveau 9. Vélocité est une capacité extraordinaire.
- **Résistance au feu** : Au niveau 4, le guerrier ardent gagne une résistance au feu (5). Cette résistance passe à 10 au niveau 6 et à 15 au niveau 8. Cette capacité surnaturelle est permanente et ne peut pas être annulée par le guerrier ardent.

- **Convocation d'élémentaire de feu** : A partir du niveau 4, le guerrier ardent peut convoquer, une fois par jour, un élémentaire de feu comme s'il avait lancé le sort *Convocation de monstre I*, à ceci près qu'il ne nécessite aucune composante. La taille de l'élémentaire dépend du niveau du guerrier ardent : P au niveau 4, M au niveau 7 et G au niveau 10. La convocation fonctionne comme le sort *Convocation de monstre* lancé par un magicien du même niveau que le guerrier ardent. Ceci est un pouvoir magique.
- **Attaque flamboyante supérieure** : Au niveau 5, la capacité d'*Attaque flamboyante* du guerrier ardent gagne en puissance. Son arme, une fois nimbée de flammes, inflige 1d8 points de dommages de feu supplémentaires au lieu de 1d6.
- **Attaque flamboyante suprême** : Au niveau 8, la capacité d'*Attaque flamboyante* du guerrier ardent atteint le maximum de sa puissance. Lorsque son arme est nimbée de flammes, elle inflige 1d10 points de dommages de feu supplémentaires au lieu de 1d8.
- **Corps embrasé** : Lorsqu'il atteint le niveau 9, le guerrier ardent peut, pendant un nombre de rounds par jour égal au double de son niveau dans cette classe de prestige, dégager une énorme quantité de chaleur. Autour de son corps, l'air est déformé et forme des ondes de chaleur, la glace fond sous ses pieds, la pluie s'évapore avant de toucher le sol, etc. Les yeux du guerrier ardent s'embrasent littéralement. Toute créature située à moins de 3 mètres du guerrier ardent subit 1d10 points de dommages de feu par round. L'utilisation de cette capacité peut être divisée en plusieurs utilisations quotidiennes.
- **Guerrier Ardent** : Le guerrier ardent atteint le paroxysme de son pouvoir au niveau 10. Dès cet instant, le guerrier ardent acquiert le sous-type « feu » à jamais. Il est donc immunisé aux dommages de feu, mais subit par contre le double des dommages dus aux froids, excepté en cas de jet de sauvegarde réussi, il ne subit alors que la moitié des dommages normaux. En outre, le nombre de rounds pendant lesquels il peut utiliser sa capacité *Attaque flamboyante suprême* est doublé (soit 20 rounds d'*attaque flamboyante* par jour). Enfin, le guerrier ardent peut puiser dans sa force vitale la puissance nécessaire pour augmenter les dommages de ses *attaques flamboyantes*. Pour chaque d10 de dommages supplémentaires qu'il désire infliger avec cette capacité, il subit lui-même 1d10 de dommages contre lesquels aucune résistance aux dommages ne s'applique. Ces dommages peuvent être soignés normalement.

## Le Guerrier Ardent

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Action ardente (+2), Ami du Feu
2	+2	+3	+0	+0	Attaque flamboyante
3	+3	+3	+1	+1	Action ardente (+4), Vitesse (1x/jour)
4	+4	+4	+1	+1	Résistance au feu (5), Convocation d'élémentaire (taille P)
5	+5	+4	+1	+1	Action ardente (+6), Attaque flamboyante supérieure
6	+6/+1	+5	+2	+2	Résistance au feu (10), Vitesse (2x/jour)
7	+7/+2	+5	+2	+2	Action ardente (+8), Convocation d'élémentaire (taille M)
8	+8/+3	+6	+2	+2	Résistance au feu (15), Attaque flamboyante suprême
9	+9/+4	+6	+3	+3	Corps embrasé, Vitesse (3x/jour)
10	+10/+5	+7	+3	+3	Guerrier ardent, Convocation d'élémentaire (taille G)

Note : les capacités *Attaque flamboyante*, *Attaque flamboyante supérieure*, *Attaque flamboyante suprême*, *Convocation d'élémentaire* et *Corps embrasé* ne fonctionnent pas si aucun lien n'est possible entre le personnage et le plan élémentaire du Feu. De même, ces capacités, ainsi que la *Convocation d'élémentaire* ne fonctionnent pas sous l'eau ni dans le vide.