

## Classe de Prestige : Le Guerrier d'Eole

### Description

Vitesse d'exécution et précision sont un credo pour tout tireur qui se respecte. Les guerriers d'Eole sont des utilisateurs d'armes à distance qui se lient avec le plan élémentaire de l'Air pour devenir encore plus rapide, précis et mortels. Rares sont ceux qui peuvent prétendre emprunter la voie du guerrier d'Eole, et plus rares encore sont ceux qui l'empruntent jusqu'à son terme. Ceux-là sont dignes de figurer dans les légendes.

**Dé de vie** : d10

### Pré-requis

- Dextérité : 16
- Bonus de base à l'attaque : +8
- Maniement d'une arme à distance (don ou capacité de classe)
- Don : Arme de prédilection (arme à distance)
- Don : Tir à bout portant
- Don : Tir de loin
- Spécial : Doit avoir vaincu en combat singulier une créature de sous-type « Terre » d'au moins 7 dés de vie.
- Spécial : Doit voyager pendant au moins une heure dans le plan élémentaire de l'Air, y rencontrer un Djinn et lui donner un Saphir d'une valeur minimum de 2500 pièces d'or. Ce Djinn crée alors le lien entre le personnage et le plan élémentaire.

### Compétences de classe

Artisanat (fabrication d'arcs et de flèches) , Connaissance (Plan élémentaire de l'Air) , Détection , Discrétion , Saut

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

### Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : Le guerrier d'Eole est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port des armures légères
- **Trait mortel** : Dès le premier niveau, le guerrier d'Eole peut, au prix d'une action libre, rendre le projectile qu'il va tirer mortel pour sa cible : le projectile gagne un bonus de +2 à l'attaque et aux dommages et inflige 2d6 dommages supplémentaires à la cible choisie. Si le tir échoué, l'utilisation de cette capacité surnaturelle est tout de même perdue. Au niveau 4, le guerrier d'Eole peut utiliser cette capacité deux fois par jour, trois fois par jour au niveau 7 et quatre fois par jour au niveau 10.
- **Ami de l'air** : Dès le premier niveau, les créatures du sous-type « air » réagissent positivement face à un guerrier d'Eole. Les créatures possédant le sous-type « air » ont une réaction plus amicale d'un cran face à un guerrier d'Eole. Ceci est une capacité extraordinaire.
- **Tir lointain** : Dès le niveau 2, les portées des armes à distance utilisées par le guerrier d'Eole augmentent de 50% Ceci est une capacité extraordinaire qui se cumule avec les bénéfiques du don *Tir de loin*.
- **Légèreté** : Au niveau 2, le guerrier d'Eole possède une incroyable facilité à se déplacer. Il gagne un bonus permanent de +8 à tous ses tests de Saut. Ceci est une capacité extraordinaire.
- **Flèche puissante** : Lorsqu'il atteint le niveau 3, tous les projectiles lancés ou tirés par le guerrier d'Eole voient leur dé de dommages augmenter d'un cran, selon la hiérarchie suivante : 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 3d4, 2d8, 3d6, 3d8, 4d6, 4d8.
- **Tir de précision** : Au niveau 3, le guerrier d'Eole gagne le don *Tir de précision*, et ce même s'il n'en remplit pas les pré-requis.
- **Convocation d'élémentaire d'Air** : A partir du niveau 4, le guerrier d'Eole peut convoquer, une fois par jour, un élémentaire d'air 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 d'Eole : 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 d'Eole. Ceci est un pouvoir magique.

- **Respiration saine** : Lorsqu'il atteint le niveau 5, le guerrier d'Eole est immunisé contre tous les poisons et toxines qu'il pourrait respirer. Ceci ne s'applique qu'aux poisons et toxines inhalés et est une capacité surnaturelle.
- **Tir en mouvement** : Au niveau 5, le guerrier d'Eole gagne le don *Tir en mouvement*, et ce même s'il n'en remplit pas les pré-requis.
- **Flèche puissante supérieure** : Lorsqu'il atteint le niveau 6, la capacité de *Flèche puissante* du guerrier d'Eole devient encore plus puissante : les projectiles lancés ou tirés par le guerrier d'Eole voient leur dé de dommages augmenter d'un nouveau cran.
- **Tir parfait** : À partir niveau 6, le guerrier d'Eole peut utiliser une arme à distance sans malus en cas de grand vent. Même une tempête ne fait pas dévier ses traits. Ceci est une capacité surnaturelle.
- **Tir rapide** : Lorsqu'il atteint le niveau 7, le guerrier d'Eole gagne le don *Tir rapide*, et ce même s'il n'en remplit pas les pré-requis.
- **Armure de vent** : A partir du niveau 8, le guerrier d'Eole a en permanence une armure invisible et intangible faite d'air condensé autour de lui. Cette armure lui confère un bonus de 4 à la classe d'armure contre les attaques à distance uniquement. Cette protection se cumule avec toutes les autres protections portées par le guerrier d'Eole. Les projectiles massifs comme les rochers lancés par des géants ou les pierres projetées par une arme de siège ne sont pas affectés par cette capacité. L'*armure de vent* est un pouvoir magique.
- **Flèche puissante suprême** : le paroxysme de la capacité de *Flèche puissante* du guerrier d'Eole est atteint au niveau 9. A cet instant, les projectiles lancés ou tirés par le guerrier d'Eole voient leur dé de dommages augmenter d'un troisième cran.
- **Feu nourri** : Au niveau 9, le guerrier d'Eole gagne le don *Feu nourri*, et ce même s'il n'en remplit pas les pré-requis.
- **Guerrier d'Eole** : Au niveau 10, le guerrier d'Eole atteint le faite de sa puissance. Il est dorénavant une créature d'Air. Il est maintenant immunisé aux dommages de type « Air » (bien qu'ils soient très rares). Il n'est en outre plus gêné par le vent lors de ses déplacements. Il peut maintenant voler (comme décrit dans le sort *Vol*) pendant 20 rounds par jour (ces rounds n'ont pas besoin d'être consécutifs – arrêter d'utiliser cette capacité provoque une chute si le guerrier d'Eole n'est pas au sol – l'utilisation de cette capacité est impossible si le guerrier ardent porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il encombré plus que légèrement). Enfin, la protection de son *Armure de vent* passe à +8.

## La Guerrier d'Eole

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Trait mortel (1x / jour), Ami de l'air
2	+2	+3	+0	+0	Tir lointain, Légèreté
3	+3	+3	+1	+1	Flèche puissante, Tir de précision
4	+4	+4	+1	+1	Trait mortel (2x / jour), Convocation d'élémentaire (taille P)
5	+5	+4	+1	+1	Respiration saine, Tir en mouvement
6	+6/+1	+5	+2	+2	Flèche puissante supérieure, Tir parfait
7	+7/+2	+5	+2	+2	Trait mortel (3x / jour), Convocation d'élémentaire (taille M), Tir rapide
8	+8/+3	+6	+2	+2	Armure de vent
9	+9/+4	+6	+3	+3	Flèche puissante suprême, Feu nourri
10	+10/+5	+7	+3	+3	Trait mortel (4x / jour), Guerrier d'Eole, Convocation d'élémentaire (taille G)

Note : les capacités *Convocation d'élémentaire*, *Armure de vent* et *Guerrier d'Eole* ne fonctionnent pas si aucun lien n'est possible entre le personnage et le plan élémentaire de l'Air. De même, ces capacités ne fonctionnent pas dans le vide.