

# Flèche ultime

Qu'ils aient été guerriers, rôdeurs, barbares, paladins ou roublards, les Flèches ultimes se servent de leur arc comme personne d'autre sur tous les plans d'existence. Passés maîtres dans le tir, ils font des prouesses à longue distance comme à bout portant.

Dés de vie : d8

## Conditions

**Bonus de base à l'attaque : +15**

**Artisanat (fabrication d'arc) :**  
degré de maîtrise de 15

**Don :** Arme de prédilection (n'importe quel type d'arc), Arme de prédilection épique (n'importe quel type d'arc), Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide, Tir meurtrier.

## Compétences de classe

Les compétences de la Flèche ultime sont Artisanat (Int), Dressage (Cha),

Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence par niveau :  
2 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de classe

**Armes et armures.** Les Flèches ultimes sont formés à l'utilisation de tous les types d'arc, ainsi qu'au port des armures légères.

**Dons supplémentaires.** Aux niveaux 3, 6 et 9, une Flèche ultime gagne un don supplémentaire. Il doit choisir dans la liste suivante un don pour lequel il remplit les conditions :

Dextérité surhumaine, Initiative supérieure, Pluie de flèches, Précision surnaturelle, Rapidité aveuglante, Réflexes épiques, Science du feu nourri, Tir à l'arc rapproché et tous les dons de Guerrier non-épiques se rapportant à l'utilisation des arcs.

**Matériel amplifié (Ext).** Une Flèche ultime manie arc et flèche avec un tel brio que n'importe quel arc devient entre ses mains un arc +1, et que n'importe quelle flèche tirée par cet arc devient une flèche +1 (bonus d'altération total de +2 à l'attaque et aux dégâts). Ce bonus n'est pas cumulatif avec les bonus magiques d'altération, qui sont du même type. Ce pouvoir est extraordinaire et fonctionne donc dans une *Zone d'antimagie* ou tout autre effet similaire.

**Flèche incapacitante (Mag).** Une Flèche ultime de niveau 2 peut insuffler dans une flèche un pouvoir qui handicaperait sa cible. Lorsqu'il tire par une action simple une de ces flèches, la flèche n'inflige aucun dégât mais provoque un des effets suivants, au choix de la Flèche ultime :

*Flèche assommante* : si l'attaque porte, la cible est étourdie pendant 2 rounds (Vol, annule).

*Flèche ralentissante* : si l'attaque porte, la cible est ralentie (voir le sort *Lenteur*) pendant 5 rounds (Réf, annule)

*Flèche de silence* : si l'attaque porte, la cible subit sur elle seule

Niveau	Spécial
1	Matériel amplifié
2	<i>Flèche incapacitante (1/jour)</i>
3	Don supplémentaire, <i>Précision légendaire</i>
4	Dégâts supérieurs I
5	<i>Flèche incapacitante (2/jour)</i>
6	Don supplémentaire
7	-
8	Dégâts supérieurs II, <i>Flèche incapacitante (3/jour)</i>
9	Don supplémentaire
10	Dégâts ultimes

l'équivalent d'un un sort de *Silence* pendant 2 rounds (Vig, annule).

Le DD est égal à 15 + niveau de Flèche ultime + bonus de Dex.

Une Flèche ultime obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux après le niveau 2 (5, 8, etc.).

**Précision légendaire (Mag).** Une Flèche ultime de niveau 3 peut utiliser une fois par round le sort *Coup au but* en action rapide. Ce pouvoir magique est utilisable un nombre de fois par jour égal au bonus de Dextérité du personnage.

**Dégâts supérieurs (Sur).** Un arc utilisé par une Flèche ultime de niveau 4 inflige des dégâts supérieurs à la normale. Ces dégâts sont encore augmentés au niveau 8. Utilisez le tableau ci- dessous pour déterminer ces dégâts.

Type d'arme	Dégâts initiaux	Dégâts supérieurs I	Dégâts supérieurs II
Arc court	1d6	1d8	1d10
Arc court composite	1d6	1d8	1d10
Arc long	1d8	1d10	1d12
Arc long composite	1d8	1d10	1d12

**Dégâts ultimes (Sur).** Une Flèche ultime de niveau 10 ajoute son niveau de classe aux dégâts infligés par chacune de ses attaques à l'arc atteignant sa cible, en dégâts physiques supplémentaires.