

Maître de l'air

Ermites reclus dans des temples dans les montagnes, poignées d'élus dotés de capacités légendaires, ordre mystique fondé par un mage initié... Les rumeurs concernant la vraie nature des Maîtres de l'air sont nombreuses. Une chose est sûre : les capacités martiales mêlées aux pouvoirs élémentaires de ces moines font pâlir n'importe quel dragon noir. Une fois leur être transcendé, les Maîtres de l'air ne font définitivement plus partie de notre monde.

Dés de vie : d8

Conditions

Bonus de base à l'attaque : +5

Acrobaties : degré de maîtrise de 6

Équilibre : degré de maîtrise de 8

Saut : degré de maîtrise de 8

Don : Science du combat à mains nues, Coup étourdissant

Langue : Aérien

Spécial : pouvoir de classe de Déluge de coups

Spécial : doit avoir eu un contact amical avec un élémentaire ou un

Extérieur pourvu du sous-type élémentaire (Air)

Compétences de classe

Les compétences de la Fine-lame sont Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Armes et armures. Les Maître de l'air ne gagnent aucune formation au maniement des armes et armures.

Aptitudes de moine. Le personnage ajoute ses niveaux de Maître de l'air pour déterminer ses dégâts à mains nues, son bonus à la CA, son déplacement accéléré et son nombre d'utilisation quotidienne du don Coup étourdissant.

Le personnage ne compte pas ses niveaux de Maître de l'air pour ce qui est

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jets de Réflexes	Jets de Vigueur	Jets de Volonté	Spécial
1	+ 0	+ 2	+ 0	+ 2	Aptitudes de moine, Sens aériens, Résistance à l'électricité (5)
2	+ 1	+ 3	+ 0	+ 3	Pouvoirs de l'Air, Immunité contre le sommeil
3	+ 2	+ 3	+ 1	+ 3	Poing d'énergie
4	+ 3	+ 4	+ 1	+ 4	Frappe du vent, Résistance à l'électricité (10)
5	+ 3	+ 4	+ 1	+ 4	Déluge supérieur
6	+ 4	+ 5	+ 2	+ 5	Vision dans le noir (18m), Poing d'énergie (explosion)
7	+ 5	+ 5	+ 2	+ 5	Résistance à l'électricité (20)
8	+ 6	+ 6	+ 2	+ 6	Mistral gagnant
9	+ 6	+ 6	+ 3	+ 6	Immunité contre la paralysie et le poison
10	+ 7	+ 7	+ 3	+ 7	Perfection élémentaire, Immunité à l'électricité

de déterminer ses autres aptitudes de moine (modificateurs aux jets d'attaque de déluge de coups, dons supplémentaires, esquive extraordinaire et autres pouvoir spéciaux).

Sens aériens (Ext). Un Maître de l'air semble être porté par le vent. Il gagne un bonus égal à son niveau de classe à tous ses jets d'Acrobaties, d'Équilibre et de Saut.

Résistance à l'électricité (Ext). Plus un Maître de l'air progresse dans sa voie, plus il devient résistant à l'électricité, élément associé à l'Air. Cette résistance est de 5 dès le premier niveau, puis de 10 au niveau 4 et enfin de 20 au niveau 7.

Pouvoir de l'air (Mag). Un Maître de l'air de niveau 2 peut lancer des sorts divins du domaine de l'Air, comme un prêtre dont le niveau de lanceur de sort serait égal à 2 x son niveau de Maître de l'air. Une fois par jour, il peut lancer les sorts suivants :

Brume de dissimulation à partir du niveau 2,
Mur de vent à partir du niveau 3,
État gazeux à partir du niveau 4,
Marche dans les airs à partir du niveau 5,
Contrôle des vents à partir du niveau 6,
Éclair multiple à partir du niveau 7,
Contrôle du climat à partir du niveau 8,
Cyclone à partir du niveau 9,
Nuée d'élémentaires de l'Air à partir du niveau 10.

Immunité contre le sommeil (Ext). Au niveau 2, le Maître de l'air est immunisé contre les effets de sommeil.

Poing d'énergie (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, un Maître de l'air de niveau 3 ou plus peut utiliser une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes pour imprégner son attaque à mains nues d'électricité ou de son. Le personnage choisit le type d'énergie destructive à chaque fois qu'il active le pouvoir. Pendant un round, chacun de ses coups à mains nues inflige 1d6 poings de dégâts supplémentaires (d'électricité ou de son, au choix).

À partir du niveau 6, les attaques à mains nues jouissant de ce pouvoir déclenchent une explosion d'électricité ou de son en cas de coup critique. En plus des dégâts susmentionnés, l'attaque inflige alors 1d10 points de dégâts d'énergie destructive supplémentaires. Si le facteur de critique à mains nues du personnage est de x3, ces dégâts supplémentaires se montent à 2d10. Enfin, s'il est de x4, les dégâts supplémentaires s'élèvent à 3d10.

Un Maître de l'air pourvu de niveau de moine peut utiliser ce pouvoir pour canaliser l'énergie au travers d'une arme de moine, comme s'il portait une attaque à mains nues.

Frappe du vent (Sur). Un Maître de l'air de niveau 4 peut sacrifier par une action libre une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes et bénéficier d'une portée de 9m sur ses attaques à mains nues pendant un round. Pendant ce round, sa zone contrôlée passe à 6m.

Ce pouvoir peut également servir à reproduire les effets du sort *Manipulation à distance* pendant un round.

Déluge supérieur (Ext). Au niveau 5, un Maître de l'air atteint la maîtrise totale de son aptitude de déluge de coups. En plus de son attaque supplémentaire, il obtient une deuxième attaque à son bonus de base à l'attaque maximal.

Vision dans le noir (Ext). Au niveau 6, le Maître de l'air gagne la vision dans le noir sur 18m.

Mistral gagnant (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, un Maître de l'air de niveau 8 ou plus peut utiliser une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes pour rendre ses membres brumeux et flous. Pendant un round, ses attaques à mains nues sont résolues comme des attaques de contact au corps à corps au lieu d'attaques de corps à corps normales.

Immunité contre la paralysie et le poison (Ext). S'approchant encore de la perfection élémentaire, le personnage gagne une immunité contre la paralysie et le poison au niveau 9.

Perfection élémentaire. Au 10e niveau, le Maître de l'air transcende complètement sa forme mortelle et devient une créature élémentaire. Il est dorénavant considéré comme étant de type "élémentaire", ce qui implique (entre autres) qu'il n'est plus affecté par les sorts qui ciblent spécifiquement les humanoïdes, comme *Charme-personne*. Le personnage acquiert les immunités des élémentaires contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques. Il ne peut plus être pris en tenaille.

Le Maître de l'air gagne le vol (30m, maniabilité parfaite), l'attaque spécial de cyclone et le pouvoir de Maîtrise de l'air (Manuel des monstres 3.5 page 96). Le DD des jets de sauvegarde contre le cyclone est de 20 + le modificateur de Constitution du personnage.

Lorsqu'il parvient à cet état, l'apparence du Maître de l'air se modifie légèrement. Il devient brumeux, aérien, comme parcouru en permanence par des courants d'air. Quiconque partage la prédilection du personnage pour le plan de l'Air reconnaît immédiatement sa nature transcendée. Le Maître de l'air gagne un bonus de circonstance de +2 pour tous ses jets de Charisme ou de compétences basées sur le Charisme lorsqu'il interagit avec des créatures partageant son type élémentaire ou les autres Maîtres de l'air.

La perfection élémentaire s'accompagne néanmoins de quelques désagréments. Le Maître de l'air peut être tenu à l'écart par un cercle magique contre son alignement. Il subit également le double des dégâts occasionnés par de l'acide, à moins que l'attaque n'autorise un jet de sauvegarde afin de réduire les dégâts de moitié, auquel cas, le personnage se voit effectivement infliger la moitié des dégâts reçus (et non pas le double divisé par deux).

Immunité à l'électricité (Ext). Au niveau 10, le Maître de l'air est immunisé contre l'électricité.