

Classe de Prestige : L'archer mystique Valénar

Description

Les elfes de Valénar ont la réputation d'élever des montures extraordinaires, et d'être des combattants émérites. Certains d'entre eux se concentrent sur le combat à distance et développent leurs aptitudes de tir en renforçant leur lien mystique avec leurs glorieux ancêtres. Ces tireurs hors pair sont les archers mystiques valénars.

Dé de vie : d10

Pré-requis

- Race : Elfe
- Région d'origine : Valénar
- Sagesse : 12
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Equitation : 8 rangs
- Dons : Arme de prédilection (arc long ou arc composite long), Combat monté, Tir monté

Compétences de classe

Acrobaties, Artisanat (fabrication d'arcs et de flèches), Détection, Dressage, Equilibre, Equitation.

Points de compétences par niveau : 2 + Int

Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : l'archer mystique est formé au maniement des armes courantes et de guerre et au port des armures légères.
- **Science du tir monté** : Dès le niveau 1, l'archer mystique peut tirer à l'arc à dos de monture sans aucun malus si sa monture effectue un déplacement double et avec un malus de -2 si elle court. Il peut de plus utiliser un arc long ou un arc composite long à dos de monture. Il tire en fait debout sur les étriers.
- **Cavalier émérite** : Le personnage est aussi à l'aise à dos de monture qu'au sol. Il peut « faire 10 » sur ses jets d'Equitation quelle que soit la situation (pour guider sa monture avec les genoux par exemple). Il bénéficie en outre d'un bonus de +2 à ses tests d'Equitation. Enfin, monter en selle ou mettre pied à terre est une action libre au lieu d'une action de mouvement.
- **Bonus d'esquive** : Dès le niveau 2, lorsqu'il est à dos de monture, l'archer mystique bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à sa classe d'armure. Contrairement aux autres bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux. Dans les circonstances où l'archer mystique perd son bonus de Dextérité à la CA (s'il est pris au dépourvu par exemple), il perd aussi ses bonus d'esquive. Ce bonus passe à +2 au niveau 4.
- **Don supplémentaire** : Aux niveaux 2 et 5, l'archer mystique peut choisir un nouveau don dans la liste suivante : Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Feu nourri, Spécialisation martiale (arc long ou arc composite long).
- **Invocation d'une monture de guerre** : Au niveau 3, l'archer mystique peut, une fois par jour, invoquer un cheval de guerre de la même manière qu'il lancerait le sort *monture*. La différence est que la monture invoquée est plus puissante, que la durée n'est que de 2 minutes par niveau, et qu'il n'y a pas de composantes. Il s'agit d'un pouvoir magique qui demande une action simple pour être activé. Le niveau de lanceur de sort est égal au niveau du personnage dans la classe de prestige d'archer mystique.
- **Enchaînement à distance** : Au niveau 4, si l'archer mystique inflige, grâce à son arc, suffisamment de dommages à une cible pour l'abattre, il peut tirer immédiatement une autre flèche contre un ennemi de son choix situé à moins de 9 mètres de la cible abattue. Le tir d'enchaînement doit être réalisé avec la même arme et bénéficie du même bonus à l'attaque. L'archer mystique ne peut faire appel à cette technique qu'une fois par round.
- **Fusion ancestrale** : Au cinquième et dernier niveau, l'archer mystique atteint la plénitude de son art, au point que l'esprit d'un glorieux ancêtre s'intéresse à lui. Une fois par jour, l'archer mystique peut faire appel au pouvoir de l'esprit qui guidera alors l'archer dans ses actions. Pour réaliser la fusion, l'archer mystique doit porter son masque de soie traditionnel et se concentrer pendant une action simple. La fusion est alors active et le restera pendant un nombre de rounds

égal au bonus de sagesse de l'archer + 5. Pendant la fusion, l'archer mystique bénéficie des capacités suivantes :

- Un bonus d'intuition de +2 au tir avec un arc long ou un arc composite long.
- Un bonus de 1d6 points de dommages aux projectiles qu'il tire. Ces dommages ne peuvent s'appliquer qu'à un seul projectile par attaque (si l'archer utilise tir rapide ou feu nourri par exemple) et ne sont pas multipliés en cas de coup critique.
- Le multiplicateur de dommages lors d'un coup critique d'un arc utilisé par l'archer mystique passe à x4.
- L'archer mystique peut tirer une flèche supplémentaire par round à son bonus à l'attaque maximum. S'il utilise les dons Tir rapide ou Feu nourri, il peut tout de même tirer une flèche supplémentaire, mais son bonus à l'attaque subit le malus du don (-2 pour Tir rapide par exemple).
- Les flèches tirées par l'archer mystique sont considérées comme magiques pour outrepasser une résistance aux dommages. Si les flèches sont déjà magiques, rien ne se passe.
- L'archer mystique ne subit plus aucun malus lorsqu'il tire depuis le dos de sa monture, ceci même si elle court.
- L'archer mystique gagne 1d8 points de vie temporaires.
- L'archer mystique bénéficie d'une réduction des dommages de 10/+1 contre les projectiles.

L'archer mystique Valénar

| Niveau | Attaque | Réflexes | Vigueur | Volonté | Spécial |
|--------|---------|----------|---------|---------|--|
| 1 | +1 | +0 | +2 | +0 | Science du tir monté, Cavalier émérite |
| 2 | +2 | +0 | +3 | +0 | Esquive +1, Don supplémentaire |
| 3 | +3 | +1 | +3 | +1 | Invocation d'une monture de guerre |
| 4 | +4 | +1 | +4 | +1 | Esquive +2, Enchaînement à distance |
| 5 | +5 | +1 | +4 | +1 | Fusion ancestrale, Don supplémentaire |