

Classe de Prestige : Le Chevauteur des plaines de Talante

Description

Les halfelins des plaines de Talante sont réputés pour leurs prouesses à dos de dinosaures. Les Chevauteurs sont l'élite des guerriers des plaines, souvent à la tête d'unités rapides et sauvages qui ravagent les ennemis avec rapidité et efficacité. Liés à leur monture comme un rôdeur à son compagnon animal, le Chevauteur n'est jamais plus dangereux que sur le dos de son dinosaure. Parmi les halfelins des plaines, les guerriers, les rôdeurs et les barbares sont les plus enclins à devenir chevauteurs.

Dé de vie : d10

Pré-requis

- Race : Halfelin
- Région d'origine : Plaines de Talante
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Dressage : 4 rangs
- Equitation : 6 rangs
- Don : Combat monté

Compétences de classe

Détection, Dressage, Equitation, Intimidation, Perception auditive, Survie

Points de compétences par niveau : 2 + Int

Caractéristiques de classe

- **Monture dédiée** : Lorsqu'il embrasse la carrière de Chevauteur, l'halfelin se choisit un dinosaure dans la liste présentée dans le livre univers d'Eberon. Ce n'est que monté sur ce dinosaure que la plupart des capacités du Chevauteur seront actives. Si le dinosaure meurt, le Chevauteur doit tenter un jet de Vigueur contre 15. En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau de Chevauteur. En cas de succès, il perd tout de même 100 PX par niveau de Chevauteur. Cet effet est le même si le Chevauteur renvoie sa monture. Le Chevauteur privé de monture peut en choisir une nouvelle. Le dinosaure doit être dressé pour être monté (par le Chevauteur ou un autre personnage), puis le Chevauteur doit vivre avec le dinosaure pendant 24 heures avant que ses pouvoirs ne soient réactivés.
- **Attaque au galop** : Dès le premier niveau, le Chevauteur obtient le don Attaque au galop. Ce don ne peut être utilisé qu'avec la monture dédiée du Chevauteur.
- **Bonus d'Esquive** : Lorsqu'il combat sur sa monture dédiée, le Chevauteur obtient un bonus d'Esquive à sa classe d'armure. Ce bonus disparaît si le Chevauteur est privé de son bonus de Dextérité à la classe d'armure ou s'il met pied à terre. Contrairement aux autres bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux. Le bonus est de +1 au niveau 1, de +2 au niveau 5 et de +3 au niveau 9.
- **Sauts extraordinaires** : Dès le niveau 2, le Chevauteur et sa monture dédiée peuvent coordonner leurs mouvements pour réaliser des sauts extraordinaires. Ils bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de saut lorsqu'ils bondissent ensemble.
- **Bonus aux dommages** : A partir du niveau 2, la monture dédiée transmet son énergie au Chevauteur lorsque ce dernier combat monté. Ceci se traduit par un bonus aux dommages des attaques portées par le Chevauteur avec toutes les armes sauf les armes légères. Le bonus est de +1 au niveau 2, +2 au niveau 6 et +3 au niveau 10.
- **Course** : Au niveau 3, la monture dédiée bénéficie du don Course lorsque le Chevauteur est sur son dos. Le dinosaure peut maintenant courir à cinq fois sa vitesse de base.
- **Partage des jets de sauvegarde** : Dès le niveau 3, la monture dédiée, à condition que son Chevauteur soit sur son dos, peut bénéficier des bonus aux jets de sauvegarde de son cavalier s'ils sont meilleurs que les siens.
- **Bonus à l'armure naturelle** : Au niveau 4, la monture dédiée gagne un bonus de +2 à son armure naturelle quand son cavalier la chevauche. Ce bonus passe à +4 au niveau 9.

- **Dé de vie supplémentaire** : Au niveau 4, la monture dédiée d'un chevaucheur gagne un dé de vie supplémentaire. Ceci ne modifie que son nombre de points de vie. La monture gagne un nouveau dé de vie aux niveaux 7 et 10.
- **Charge dévastatrice** : Au niveau 5, le Chevaucheur gagne le don Charge dévastatrice. Il ne peut utiliser ce don qu'il chevauche sa monture dédiée.
- **Lien empathique** : Au niveau 6, le Chevaucheur et sa monture dédiée sont liés par un lien empathique. Le Chevaucheur ne peut pas voir par les yeux du dinosaure, mais ils peuvent communiquer télépathiquement. La perception d'un dinosaure reste cependant fort différente de celle d'un halfelin. La monture peut communiquer des émotions et des informations basiques, mais pas discourir sur ce qu'elle voit.
- **Armes naturelles supérieures** : Au niveau 7, la monture dédiée du chevaucheur a tiré des leçons des talents de combattants de son maître. Ses armes naturelles infligent désormais des dommages comme si le dinosaure était d'une catégorie de taille supérieure.
- **Souplesse du serpent** : Au niveau 8, le Chevaucheur et sa monture ont appris à se glisser entre leurs ennemis. Lorsqu'il combat sur sa monture dédiée, le Chevaucheur et le dinosaure reçoivent les bénéfices du don Souplesse du Serpent.
- **Cri de guerre** : Au niveau 8, le Chevaucheur peut pousser un cri de guerre coordonné avec sa monture. Ce cri résonne dans les plaines. Le Chevaucheur réalise un jet d'Intimidation avec un bonus égal à son niveau. Tout ennemi situé à moins de 90 mètres doit réaliser un jet de Volonté avec pour difficulté le résultat du test d'intimidation. Ceux qui échouent subissent un malus de moral de -2 à leurs attaques et jets de sauvegarde pendant 10 rounds. Le cri de guerre ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Le Chevaucheur des plaines de Talante

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Attaque au galop, Bonus d'Esquive +1
2	+2	+0	+3	+0	Sauts extraordinaires, Dommages +1
3	+3	+1	+3	+1	Course, partage des jets de sauvegarde
4	+4	+1	+4	+1	Armure naturelle +2, Dé de vie supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	Charge dévastatrice, Bonus d'Esquive +2
6	+6/+1	+2	+5	+2	Lien empathique, Dommages +2
7	+7/+2	+2	+5	+2	Dé de vie supplémentaire, Armes naturelles supérieures
8	+8/+3	+2	+6	+2	Souplesse du serpent, Cri de guerre
9	+9/+4	+3	+6	+3	Bonus d'Esquive +3, Armure naturelle +4
10	+10/+5	+3	+7	+3	Dommages +3, Dé de vie supplémentaire