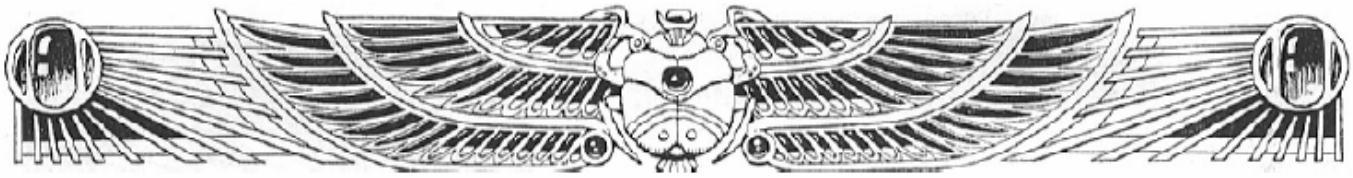

MAÎTRE DU VENT

Un maître du vent sait comment utiliser au mieux ses ailes en combat. Plus qu'un simple guerrier, le maître du vent se bat aussi bien au sol qu'en l'air.

Attributs importants : Dextérité, Force et Endurance

Restriction raciale : Sylphelins seulement

Rituel Karmique : Le maître du vent doit tracer une cible circulaire au sol d'un diamètre de 0,3 m. Alors, le maître du vent s'éloigne en volant d'au moins 40m de la cible, s'élevant à au moins 7 m du sol. Le maître du vent doit alors piquer vers la cible à pleine allure et l'atteindre avec 3 javelots. Lorsque le maître du vent a accompli cet acte, le rituel prend fin.

Compétences artisanales : Peinture corporelle, Gravure runique sur armes

PREMIER CERCLE

Talents
Esquive (D)
Attaque piquée (D)
Rituel karmique
Armes de mêlée (D)
Armes de jet
Combat à mains nues

DEUXIEME CERCLE

Talents
Anticipation
Longévité (9/7)
Sarcasme

TROISIEME CERCLE

Talents
Détection des armes
Peau de bois

QUATRIEME CERCLE

Karma
Peut dépenser un point de karma sur toute action utilisant
la Force seulement
Talents
Tissage (Tissage de guerre) (D)
Danse du vent (D)

CINQUIEME CERCLE

Initiative
+1 niveau
Talents
Subtilisation
Dérobade (D)

SIXIEME CERCLE

Défense
+1 en défense physique
Talents
Contourner l'armure (D)
Désarmement (D)

SEPTIEME CERCLE

Jets de récupération
+1 par jour
Talents
Danse des airs (D)
Attaque momentanée

HUITIEME CERCLE

Défense
+1 en défense magique
Talents
Attaque plongeante
Charge de la terreur

NEUVIEME CERCLE

Karma
Action utilisant la Dextérité uniquement
Talents
Attaque critique
Sang de feu
Perception des armes magiques

DIXIEME CERCLE

Défense
+1 en défense physique
Talents
Tir dissuasif
Attaque tornade (D)