



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Race > **Focus**  
**Aérien des Races de Prestige**

## Focus Aérien des Races de Prestige

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Le souffle du vent éveille quelque chose en ceux qui choisissent ce focus. Il stimule leur potentiel, les pousse en avant comme un navire toutes voiles dehors. Ils considèrent que tant qu'il leur reste un souffle de vie, il n'est rien qu'ils ne puissent accomplir. L'air qui les entoure leur procure inspiration, détermination et espoir.

Alors qu'ils foncent sur leur voie, ils deviennent de plus en plus semblables au vent vivifiant.

### - **Eveil de la Brise** (Aérien)

Les créatures éveillées entendent l'appel claironnant du vent très tôt dans leur vie. La moindre brise dans leurs cheveux et sur leur visage stimule leur vitalité et les pousse à l'action.

Les créatures éveillées peuvent utiliser le vent pour se défendre brièvement contre leurs adversaires, puis les capricieux courants aériens leur échappent. La chevelure d'une créature éveillée par la brise semble toujours être animée par un léger courant d'air, même quand il n'y a aucun vent. Sa voix change, devenant plus claire et résonnante, et semble porter plus loin que la normale.

**Pré-requis** : Sculpture de Soi

**Bénéfice** : La créature peut lancer Mur de Vent une fois par jour comme un ensorceleur niveau 7.

**Spécial** : Cette altération est interdite aux créatures ayant déjà une altération du focus Minéral.

**Coût** : 4032 XP

### - **Créature de Zéphyr** (Aérien)

La créature de Zéphyr a appris comment faire sienne la force du vent.

Son corps devient plus flexible. Sa peau et ses cheveux prennent des tons nettement plus pâles tandis qu'elle lutte pour ne faire qu'un avec l'air. Finalement, ses yeux prennent une douce teinte aérienne, en général bleu clair, blanc ou jaune pâle.

**Pré-requis** : Sculpture de Soi, Eveil de la Brise

**Bénéfices** : La créature gagne une résistance à l'électricité de 5, et la capacité de lancer Vent de murmures 3 fois par jour comme un ensorceleur

niveau 3.

**Coût** : 3391 XP

### - **Enfant des Vents** (Aérien)

Les enfants des vents canalisent le vent à volonté, le manipulant comme un potier travaille son argile. Cependant, ils peuvent rarement maintenir leur emprise sur lui pendant longtemps. Les enfants du vent savent bien qu'il est une force capricieuse et éphémère, et que leurs capacités sont davantage un privilège qui leur est donné par le vent qu'un droit de lui imposer leur volonté.

Ces créatures deviennent extrêmement minces, ayant l'air maladif ou même mourant.

Leurs os perdent en densité et deviennent souples, ce qui leur permet de se laisser porter par les vents.

**Pré-requis** : Sculpture de Soi, Eveil de la brise, Créature de Zéphyr

**Bénéfices** : La créature peut lancer Marche des vents une fois par jour comme un prêtre de niveau 11.

**Coût** : 9504 XP

### - **Esprit de Tempête** (Aérien)

Les esprits de tempête ne font qu'un avec l'air et le vent. Il est non seulement leur foyer, mais aussi leur compagnon et leur ami le plus proche.

Comme les esprits de tempête ont découvert les secrets du vent et co-existent avec lui en permanence, le vent devient leur protecteur. Des courants invisibles de vent tourbillonnant les entourent.



De plus, ils répandent un parfum d'ozone et de pluie.

**Pré-requis :** Sculpture de Soi, Eveil de la brise, Créature de Zéphyr, Enfant des vents

**Bénéfices :** La créature peut lancer Invisibilité suprême 3 fois par jour comme un ensorceleur niveau 7.

**Coût :** 9071 XP