

MAGE DUELLISTE

Le Foudroyant

Privilèges

Sortilège fétiche des cités* (4)
Sortilège fétiche des cités* (4)
Prévoyance (2)

Initiative 3D

Maîtrise 5 OOOOO

Chance 1 O

Compétences magiques

Magie instinctive 6, Sphère de feu 6
Sorcellerie 6, Sphère de métal 6
Reserve 7

Blessures

| | |
|------------------|-------|
| Type de blessure | Malus |
| Egratignure | OOO |
| Légère | OO -1 |
| Grave | OO -3 |
| Fatale | O -5 |
| Mortelle | O |



Caractéristiques

| | | |
|-------|-------|-------|
| For 6 | Res 5 | Phy5 |
| Int 5 | Vol 7 | Men 6 |
| Coo 6 | Per 4 | Man 4 |
| Pre 4 | Emp 3 | Soc 2 |

Compétences non magiques :

Armes contondante 7(12),
Esquive 6(11),
Corps à corps 6(11),
Co de la magie 3(9),
Co des dragons 3(9),
Stratégie 3(9),
Commandement 4(6),
Intimidation 4(6)

Sorts : (score de base/difficulté du sort ; point de magie)

Lame ardente (12/15 ; 8),
Point fulgurant*(Fétiche x2) (20/15 ; 8 ; 2ac)
Lame brisée (12/15 ; 1 ; 1ac),
Subjugation* (12/15 ; 5 ; 1 ac)
Masse (12/15 ; 3 ; 15)

Equipement

Le duelliste possède une armure légère type cote légère Protection 10.

Artefact

1 anneau de sort (coup de tonnerre, Feu niv 1)

Tactique :

Le duelliste est pour la majorité des cas au courant de l'affrontement, il a donc la possibilité d'enchanter son arme avec « Lame ardente » lui conférant un Dommage +10 en dégât.

Il n'a pas les mêmes Privilèges que le Combattant qui lui permet de faire pleuvoir des coups sur son adversaire. Par conséquent, il doit frapper vite et fort ! C'est pourquoi il DOIT avoir l'initiative. C'est pour cela qu'il à 5 en Maîtrise pour le mettre en initiative. Soit sur 1 dé s'il à l'intention de réussir son combat en 1 ac ou sur 2 dés s'il veut pouvoir lancer « Point fulgurant ».

On peut terminer le combat en 1 action, avec l'initiative (init +5) en lançant « masse », peu honéureux ! Au lancement, on ajoute les 2 NR automatiques ce qui fait un lancement à 22 pour une difficulté de 15. Comme L'opposition se fait contre l'incantation on peut espérer un 4 au dés, donc 3NR sans possibilité pour l'adversaire de faire un jet de Tendance!! L'adversaire est au sol, sans avoir eut le temps de lever son arme !! Cette technique ne consomme de 3 points de magie !

Si l'adversaire possède une arme tranchante de facture normale, ce qui est souvent le cas, il met +5 en initiative. Il lance alors « Lame brisée », handicapant franchement son adversaire qui devra se battre en corps a corps ou dégainer une autre arme. Cette séquence peu être réitérée jusqu'à extinction d'armes tranchante de l'adversaire.

Pour plus de spectaculaire, ce qui est quand même une caractéristique de duelliste est d'activer « Coup de tonnerre » de son anneau de sort. L'adversaire perd toutes ses actions pendant 2 TOURS. Cela lui permet de lancer 2 fois « Points Foudroyants » qui avec « sort fétiche » fait entre 40 et 50 points de dommages ! Les Combattants n'ont qu'à bien se tenir ! Cependant, cette technique à ce niveau est onéreuse avec 16 points à dépenser (réserve 7, Sphère de feu 6 et 3 égratignures), mais quel spectacle !

Mais les combats, ne se passe pas aussi bien qu'on le désire, c'est pour cela que le Mage à « subjugation » entravant l'initiative de son adversaire pendant plusieurs tours avec ses 2NR.

