

MAGE DUELLISTE

L'insaisissable

Privilèges

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

Initiative 3D

Maitrise 5 OOOOO

Chance 1 O

Blessures

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

Caractéristiques

For	5	Res	6	Phy	4
Int	5	Vol	7	Men	5
Coo	6	Per	5	Man	4
Pre	3	Emp	3	Soc	0

Compétences non magiques :

Armes contondante (6/10)

Esquive (9/13)

Co des dragons (4/9)

Co des Dragons (4/9)

Compétences magiques

Magie instinctive 9, Sphère de vent 7
Reserve 12 Sphère des océans 6



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

Fil Vent (17/15 ; 5 ; 1 ac)

Envol soudain (17/15 ; 4 ; 1ac)

Source vive (23/15 ; 6 ; 2ac)

Bouclier d'embruns (15/15 ; 3 ; 2ac)

Mal de mer (15/15 ; 2 ; 2ac)

Equipement

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

Artefact

1 anneau de sort (Lame Brisée, Pierre Niv1)

Tactique :

Comme pour tous les duellistes, l'initiative est primordiale, ce qui fait que ce Mage a toujours 5 en début de combat.

Sa tactique est la distance. Son environnement favori est celui des hauteurs, des obstacles etc. La première étape est de se mettre à distance avec « envol soudain » qui lui permet d'aller à 6 à 7 mètres de la, de préférence en hauteur afin de passer à la seconde étape qui est d'assener « Source Vive » à chaque tour et à distance. Les dégâts peuvent être entre 25 et 55 points de dégâts (avec les 2 NR) gratuit.

L'autre technique est de lancer « fil vent » comme première action lui donnant une esquive à $18+1D10$ et un malus de 10 pour le toucher soit 15 pour une attaque esquivée : donc Insaisissable ! Il peut très bien utiliser Lame Brisée avec son anneau comme deuxième action, histoire de faire enrager son adversaire qui ne pourra plus le toucher. A ce stade, le Mage prend de la distance et utilise « Source vive ».

Vous remarquez qu'il possède une réserve importante, par le fait que le sort « Source vive » consomme 6 points de magie.