



LE DUELLISTE PROFANE

PAR ROBERT WIESE

Les duellistes sont des personnages bien connus dans la plupart des grandes villes, des rues les plus sombres aux tavernes les plus animées. Combattants plein de talent et de panache, ils préfèrent leur rapidité et leur bagou, associés à une épée fine, plutôt qu'une lourde armure et une lame grossière. Mais parfois, toute la compétence du monde ne suffit pas pour parvenir à ses fins. Le duelliste profane en est parfaitement conscient, et complète sa panoplie de bretteur accompli avec quelques notions d'enchantement et d'illusion.

Le duelliste profane est un adversaire encore plus sournois que ses frères traditionnels. Au lieu de compter sur son seul talent martial, il use de magie pour perturber les sens de ses ennemis, apparaissant ainsi à leurs yeux comme une menace bien plus grande qu'il ne l'est réellement. Le duelliste gagne rarement un combat, c'est son ennemi qui le perd. Ainsi, la Dextérité et le Charisme sont des caractéristiques fondamentales pour le duelliste profane.

Roublards, bardes et ensorceleurs font d'excellents duellistes profanes, chaque classe ajoutant un petit quelque chose aux spécialités de cette classe de prestige. Certains guerriers préférant éviter de donner la mort s'engagent aussi dans cette voie, mais paladins et barbares sont bien plus rares, les uns étant rebutés par la roublardise du duelliste profane, les autres manquant de subtilité. On rencontre bien plus souvent des duellistes profanes humains ou elfes que nains ou demi-orques, mais les gnomes et halfelins ne sont pas si rares que cela.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir duelliste profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +6.

Compétences. Degré de maître de 5 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Représentation.

Dons. Esquive, Souplesse du serpent.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes du premier niveau.

Spécial. Maniement de la dague, de l'épée courte ou de la rapière, ou d'une de leurs variantes.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du duelliste profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Equilibre (Dex), Evasion (Dex), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de duelliste profane.

Armes et armures. Le duelliste profane ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Arme distinctive. Le premier talent du duelliste profane est d'enchanter une arme spécifique qui le fera paraître plus adroit qu'il ne l'est. Il choisit tout d'abord une arme de corps à corps particulière qui devient alors son arme distinctive. Si cette arme est perdue, il peut en choisir une autre, mais il faudra alors sept jours pour que cette nouvelle arme se retrouve suffisamment liée au duelliste profane pour que ce dernier puisse utiliser ses pouvoirs de classe en rapport avec son arme distinctive.

Enchantement d'arme distinctive (Sur). L'arme distinctive du duelliste profane fonctionne comme si elle était dotée d'un bonus d'altération, même si ce n'est pas vraiment le cas. Si l'arme possède déjà un bonus d'altération, le duelliste profane ajoute ce bonus au bonus effectif de l'arme. Ceci peut amener le bonus effectif de l'arme en question au-delà de +5, cependant, le bonus total de cette dernière ne saurait jamais dépasser +10, et tout bonus additionnel demeurerait sans effet. Ce bonus de classe ne fonctionne que pour le duelliste profane, lorsqu'il utilise son arme distinctive. Le bonus d'altération est de +1 au niveau 1, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6 et +4 au niveau 8.



Défense illusoire (Ext). Grâce à son astuce et à sa force de personnalité, un duelliste profane de niveau 2 et plus ajoute son bonus de Charisme à sa Classe d'Armure, en plus de son bonus de Dextérité. Lorsque le personnage est pris au dépourvu ou s'il perd son bonus de Dextérité à la CA d'une façon ou d'une autre, il perd aussi ce bonus.

Attaque en souplesse (Ext). Dès le niveau 3, le duelliste profane accorde plus d'importance au fait de frapper juste qu'à infliger des blessures graves, il peut ainsi choisir un nombre, qu'il applique comme malus à son jet de dégâts, et comme bonus à son jet d'attaque au corps à corps. Toutefois, l'arme doit pouvoir infliger au minimum 1 point de dégâts. Par exemple, un duelliste profane ayant une rapière pour arme distinctive peut soustraire jusqu'à 5 points de dégâts, une rapière ayant un potentiel de dégâts de 6 points, qu'il ajoute comme bonus à son jet d'attaque. S'il utilisait une rapière +3, il pourrait soustraire jusqu'à 8 points de dégâts qu'il ajouterait à son jet d'attaque. Le duelliste profane doit déclarer qu'il utilise ce pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque, et la quantité de dégâts soustraite ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque.

Flou (Sur). Au niveau 5, le duelliste profane peut se protéger par un effet de *flou*, comme le sort du même nom, lancé avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe. Le personnage peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour et par une action libre.

Tranchant illusoire (Sur). Un duelliste profane de niveau 7 peut se faire passer pour plus redoutable qu'il ne l'est en rendant son arme *acérée*, une fois par jour et par niveau de classe. Pour activer ce pouvoir, le personnage doit soustraire un nombre égal à la zone de critique possible normale de son arme à son bonus de base à l'attaque. Par exemple, si un duelliste profane veut rendre sa rapière *acérée*, il doit soustraire 3 de son bonus de base à l'attaque, une rapière ayant une zone de critique possible de 18-20. Cet effet dure 1 round par niveau de duelliste profane, et il ne se cumule

avec aucun autre sort ou effet magique rendant une arme *acérée*. Toutefois, ce pouvoir se cumule avec l'augmentation de la zone de critique possible conférée par le don Science du critique ou par une arme magique *acérée*. Si le duelliste profane utilise ce pouvoir en conjonction avec le pouvoir d'attaque en souplesse, les dégâts causés par un coup critique sont diminués d'une valeur égale au multiplicateur de critique de l'arme. Ainsi, un duelliste profane usant d'attaque en souplesse pour réduire les dégâts de sa rapière de 4 voit ces derniers réduits de 12 sur un coup critique s'il utilise ces deux pouvoirs en même temps. L'arme doit toujours infliger un minimum d'1 point de dégâts.

Image miroir (Sur). Un duelliste profane de niveau 9 ou plus peut se protéger par un effet d'*image miroir*, comme le sort du même nom, lancé avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe. Le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour et par une action de mouvement.

Déluge de lames (Sur). Au sommet de sa puissance, un duelliste profane de niveau 10 peut provoquer un déluge de lames contre un ennemi. Lorsqu'il active ce pouvoir, le duelliste profane peut porter une attaque supplémentaire en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2. Toutes les attaques doivent cibler le même adversaire. De plus, le duelliste profane crée 1d4 images quasi-réelles de lui-même, plus une tous les trois niveaux de classe. Chaque image attaque le même ennemi que le duelliste profane, avec le même bonus à l'attaque, et chaque coup porté inflige des dégâts non-létaux à la cible. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et il s'active par une action simple. Ces différences mises à part, les images agissent comme un sort d'*image miroir*.

LE DUELLISTE PROFANE

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de Réflexes | Bonus de Vigueur | Bonus de Volonté | Spécial |
|--------|---------------------------|-------------------|------------------|------------------|--|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Arme distinctive, enchantement d'arme distinctive +1 |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Défense illusoire |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Attaque en souplesse |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | Enchantement d'arme distinctive +2 |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Flou |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | Enchantement d'une arme distinctive |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | Tranchant illusoire |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +6 | Enchantement d'arme distinctive +4 |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +6 | Image miroir |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +7 | Déluge de lames |