

Classe de Prestige : Le flagelleur

Description

Le flagelleur est un combattant spécialisé dans l'utilisation du fouet. Au début de sa carrière, le flagelleur apprend à outrepasser les défauts du fouet par rapport aux autres armes plus conventionnelles. Avec l'expérience, cependant, il améliore considérablement ses talents et peut devenir un adversaire tenace et surprenant. Toutes sortes de personnages peuvent devenir des flagelleurs, mais on les rencontre plus souvent chez les guerriers et les roublards. On note aussi une plus grande proportion de flagelleurs chez les orcs et les gobelins.

Dé de vie : d8

Pré-requis

- Dextérité 14
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétent dans l'utilisation du fouet
- Don : Arme de prédilection (fouet)
- Don : Attaque en finesse

Compétences de classe

Artisanat (fabrication de fouet) ; Bluff ; Equilibre ; Intimidation

Points de compétences par niveau : 2 + Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : Le flagelleur n'est formé à l'utilisation d'aucune arme, ni au port d'aucune armure ou bouclier.
- **Dommmages augmentés** : Dès le niveau 1, le flagelleur apprend à frapper plus fort avec son fouet. Il place également des objets tranchants au bout de son arme afin d'augmenter les dommages. Les dommages effectués avec un fouet son augmentés comme si le fouet était d'une taille supérieure. Les dommages augmentent de nouveau aux niveaux 4 et 7. Pour un personnage de taille M, les dommages de base d'un fouet son 1d3. Ils deviennent 1d4 au premier niveau, 1d6 au niveau 4 et 1d8 au niveau 7. (*voir la table 2-2 du Guide du Maître pour l'évolution des dommages des armes selon leur taille*).
- **Attaque vivace** : Au niveau 2, le flagelleur outrepassé un des principaux désavantages de l'utilisation d'un fouet : il ne provoque plus d'attaque d'opportunité en attaquant avec son fouet.
- **Dommmages réels** : À partir du niveau 2, le flagelleur frappe avec une précision et une technique sans égal. Les dommages infligés avec son fouet son bien réels, et non plus des dommages temporaires.
- **Science du désarmement** : Au niveau 3, le flagelleur gagne le don *science du désarmement*, mais il ne peut l'utiliser qu'avec un fouet, même s'il ne satisfait pas aux pré-requis de ce don.
- **Fouet perçant** : Le fouet n'inflige normalement aucun dommages aux créature portant une armure dont le bonus est au moins égal à +1 ou qui possèdent un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3. A Partir du niveau 3, ces valeurs passent à +4 pour les armures et +6 pour l'armure naturelle. Notez que le bonus d'armure ne prend en compte que le bonus de base, et non les modificateurs apportés par une armure de maître ou une armure magique. Les boucliers ne sont pas pris en compte dans cette règle. Au niveau 6, les limites passent à +6/+8, et au niveau 9 elles atteignent +8/+10.
- **Attaque de précision** : Au niveau 4, et une nouvelle fois aux niveaux 6 et 8, le flagelleur apprend une des manœuvres suivantes qui s'utilisent comme des actions simples. Utiliser plusieurs fois la même manœuvre sur une cible ne permet pas de cumuler les effets. Cependant, les malus dus à différentes manœuvres sont cumulatifs.
 - **Attaque handicapante** : Le flagelleur attaque violemment les cuisses de sa cible. S'il inflige des dommages, la cible voit sa vitesse de déplacement de base réduite d'un tiers (arrondi à l'inférieur). Cette pénalité s'efface dès que la cible reçoit des soins normaux ou magiques.

- La meilleure défense, c'est l'attaque : Le flagelleur attaque l'épaule de sa cible. S'il inflige des dommages, cette dernière subit un malus de -2 à ses jets d'attaque et de dommages pour les attaques réalisées avec le bras touché. Cette pénalité disparaît dès que la cible reçoit des soins normaux ou magiques.
- Attaque aveuglante : Le flagelleur attaque les yeux de sa cible. La violence du coup et le sang qui coule dans ses yeux l'aveugle légèrement. La cible subit un malus de -2 à ses attaques et à sa classe d'armure jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins normaux ou magiques.
- **Science du croc-en-jambe** : Au niveau 5, le flagelleur reçoit le don *science du croc-en-jambe* qu'il ne peut utiliser qu'avec un fouet, même s'il ne satisfait pas aux pré-requis de ce don.
- **Ton arme est à moi** : À partir du niveau 5, si le flagelleur réussit à désarmer son adversaire, il peut faire revenir l'arme ou l'objet arraché des mains de son adversaire dans sa propre main libre.
- **Menace** : Au niveau 6, le flagelleur atteint un nouveau pallier important. Il menace maintenant toute la zone qu'il peut atteindre avec son fouet, soit une zone de 4,5 mètres autour de lui (3 cases)
- **Science du critique** : Au niveau 7, le flagelleur reçoit le don *science du critique (fouet)* même s'il ne satisfait pas aux pré-requis de ce don.
- **Maîtrise du désarmement** : Au niveau 8, le flagelleur devient maître dans l'art de désarmer un adversaire. Lorsqu'il utilise la manœuvre de désarmement, il obtient un bonus de +8 sur le jet d'attaque opposé, au lieu de l'habituel +4 octroyé par le don *science du désarmement*.
- **Double attaque** : Au niveau 9, le flagelleur est si précis qu'il peut attaquer deux cibles adjacentes avec une seule attaque. Le jet d'attaque doit dépasser la classe d'armure d'une cible pour qu'elle touche (*exemple : si une cible possède une CA de 12 et l'autre de 17, un jet d'attaque de 15 ne permet que de toucher la première cible*). Deux jets de dommages distincts sont effectués pour chaque cible. Deux cibles sont adjacentes si elles sont distantes de moins d'un mètre cinquante. Sur une grille, Deux cases occupées par les deux cibles doivent être adjacentes.
- **Maîtrise du croc-en-jambe** : Au dixième niveau, le flagelleur devient un maître dans l'art de faire chuter ses adversaires. Il obtient désormais un bonus de +8 au test de force visant à faire chuter son adversaire, au lieu de l'habituel +4 octroyé par le don *science du croc-en-jambe*.
- **Lutte au fouet** : Au dernier niveau, le flagelleur maîtrise son fouet à la perception. Si bien qu'il peut l'utiliser pour entamer une lutte à distance avec un adversaire. Son test de lutte ne prend pas en compte le modificateur de taille spécial. Il est donc égal à son test d'attaque habituel. Les règles de lutte sont identiques à celles décrites dans le *Manuel des Joueurs*, sauf pour ce qui suit :
 - Étape 1 : attaque d'opportunité : Le flagelleur ne s'expose à une attaque d'opportunité que si son adversaire possède une arme capable de l'atteindre.
 - Étape 2 : saisir l'adversaire : Les règles sont identiques à celles du *Manuel des Joueurs*.
 - Étape 3 : assurer sa prise : Le test réalisé par le flagelleur est un test d'attaque normal, opposé au test de lutte de son adversaire. Son adversaire peut néanmoins substituer un test de la compétence évasion au test de lutte s'il le désire. Si le flagelleur l'emporte, il inflige des dommages égaux à ceux infligés par une attaque de fouet.
 - Étape 4 : poursuivre la lutte : Pour continuer la lutte, le flagelleur ne doit pas pénétrer dans l'espace occupé par son adversaire. Il ne peut néanmoins plus attaquer d'autres cibles et perd son bonus de Dextérité à la CA tant que dure la lutte. En outre, il ne peut se déplacer plus loin que la portée de son fouet sans être obligé de rompre la lutte. Enfin, il ne menace plus aucun espace.
 - Options du flagelleur en lutte : La cible du flagelleur possède les mêmes options que celles décrites dans le *Manuel des Joueurs* à ceci près qu'il ne peut attaquer le flagelleur que si celui-ci s'est introduit dans le même espace. Quant au flagelleur, il peut :
 - Activer un objet magique
 - Attaquer sa cible avec une autre arme mais en subissant un malus de -4 à son attaque et à ses tests de lutte effectués pendant le round en cours

- Lancer un sort au prix d'un test de concentration contre un DD de 20 + le niveau du sort
- Infliger des dommages égaux à une attaque de fouet à son adversaire au prix d'un test opposé d'attaque au fouet contre un test de lutte de sa cible
- Rompre la lutte au prix d'une action libre
- Se déplacer normalement dans les limites de la portée de son fouet
- Se déplacer à la moitié de sa vitesse en emmenant sa victime avec lui au prix d'un test opposé d'attaque au fouet contre un test de lutte de son adversaire
- Immobiliser son adversaire au prix d'un test opposé d'attaque au fouet contre un test de lutte de l'adversaire

Le flagelleur

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Dommages augmentés
2	+2	+3	+0	+0	Attaque vivace, Dommages réels
3	+3	+3	+1	+1	Science du désarmement, fouet perçant (+4/+6)
4	+4	+4	+1	+1	Dommages augmentés, Attaque de précision
5	+5	+4	+1	+1	Science du croc-en-jambe, Ton arme est à moi
6	+6/+1	+5	+2	+2	Attaque de précision, fouet perçant (+6/+8), Menace
7	+7/+2	+5	+2	+2	Dommages augmentés, Science du critique
8	+8/+3	+6	+2	+2	Attaque de précision, Maîtrise du désarmement
9	+9/+4	+6	+3	+3	Fouet perçant (+8/+10), Double attaque
10	+10/+5	+7	+3	+3	Maîtrise du croc-en-jambe, Lutte au fouet