

de guerre  
Danseur



Compétences

de guerre  
Danseur



Compétences

de guerre  
Danseur



Compétences

de guerre  
Danseur



Compétences

### Guerrier intrepide

*Le danseur de guerre rit face au danger, le rictus de son visage masque la colère et la fureur.*

Le danseur de guerre ne connaît pas la peur et gagne +1 à ses jets de dés pour la peur et la terreur. S'il gagne encore cette compétence, il peut encore ajouter +1 à ses jets de dés, et ainsi de suite.



Compétences du danseur de guerre

### Esprit de la forêt

*Le danseur de guerre est uniquement en harmonie avec les esprits sylvains sauvages. Il peut sentir l'agitation dans l'atmosphère de toutes les choses, l'alertant aux dangers cachés partout où il marche.*

Si le danseur de guerre passe sur n'importe quel genre de piège, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 4 le piège fonctionne normalement.

Cependant, sur un résultat de 5 ou 6 les fulgurantes réactions du danseur de guerre lui permettent d'éviter le piège.



Compétences du danseur de guerre

### Danse de guerre

*Le danseur de guerre devient une tache floue d'acier et de mort pendant qu'il tourne et se contorsionne, ses épées se frayent un chemin sanglant près de lui.*

Dans le combat, si le danseur de guerre tue un monstre non blessé avec un seul coup, alors indépendamment de la réalisation d'un coup mortel comme d'habitude, il lance les dés. Sur un résultat de 4+, noter le type de monstre sur sa feuille d'aventure, hormis tous les autres monstres qu'il a pu avoir tués dans le combat. Continuer maintenant avec son coup mortel, et ainsi de suite. Au prochain tour, il obtient +1 attaque pour chaque type de monstre noté sur sa feuille d'aventure. Le prochain tour, il redevient normal. Le danseur de guerre peut utiliser cette compétence un certain nombre de fois par aventure égal à son niveau.

Compétences du danseur de guerre

### Saut

*Le danseur de guerre saute en l'air pour atterrir habilement derrière son ennemi, se maintenant en équilibre pour le frapper.*

Le danseur de guerre peut sauter une case contenant un obstacle tel qu'un monstre ou tout autre guerrier et atterrir dans la case après. La case sautée compte pour 1 case en mouvement. Le danseur de guerre peut également sauter vers le haut sur des murs ou des secteurs plus élevés tels que les plates-formes de certaines salles objectif, lui permettant d'aller sur les niveaux plus élevés sans utiliser les marches. Évidemment, ceci ne permet pas au danseur de guerre de sauter à travers les abîmes du feu, puits sans fond et autres !



Compétences du danseur de guerre

Compétences du danseur de guerre

Le danseur de guerre concentre tous ses efforts sur un adversaire. Utilisant ses deux épées immédiatement il frappe de toute sa force. Le danseur de guerre peut frapper immédiatement un monstre avec ses deux épées, entraînant 1D6 blessures supplémentaires s'il touche son ennemi. Il cause également 1 blessure supplémentaire par niveau s'il réalise un 6 naturel pour toucher. Cependant, il est très difficile d'exécuter ce coup, et le danseur de

### Tempête de lames 1

### Le danseur de guerre



### Compétences

Compétences du danseur de guerre

Avec en apparence une simple chiquenaude du poignet la lame du danseur de guerre envoie en une fois par tour le danseur de guerre peut utiliser cette compétence pour désarmer n'importe quel monstre adjacent portant une arme. Cette compétence est utilisée comme une des attaques du danseur de guerre. Avant d'utiliser cette compétence, vous devez déclarer que vous souhaitez l'utiliser avant de lancer un dé

### Maître des lames 1

### Le danseur de guerre



### Compétences

### Tempête de lames 2

guerre est à -1 pour toucher en utilisant cette compétence. De plus, il ne réalise pas un coup mortel s'il tue le monstre, parce qu'il concentre ses deux épées sur un unique monstre, de haut en bas, le tuant d'un coup. Chaque attaque tempête de lames utilise 1 attaque du danseur de guerre ce tour. Le danseur de guerre doit déclarer qu'il fait cette attaque avant de lancer le dé pour toucher.

Compétences du danseur de guerre

### Tempête de lames 3



Compétences du danseur de guerre

### Maître des lames 2

pour toucher. Si l'attaque touche, le monstre est désarmé - toutes les attaques normales contre le monstre reçoivent un modificateur de +1 pour toucher car il ne peut pas se défendre aussi bien sans son arme. De plus, le monstre ne fera aucune attaque dans la prochaine phase des monstres car il se débat pour ramasser son arme, qu'il regagne à la fin de la phase des monstres.

Compétences du danseur de guerre

### Maître des lames 3



Compétences du danseur de guerre

## Compétences du danseur de guerre

Le danseur de guerre fait fi des terribles blessures dont il souffre, continuant le combat jusqu'au bout. Une fois par aventure le guerrier peut entrer en état de concentration extrême où la seule chose présente dans son esprit est de tuer l'ennemi. Quand le danseur de guerre atteint 0 point de vie, il peut choisir d'ignorer la douleur et de continuer le combat. Le danseur de guerre est maintenant à 0 point de vie et il demeurera à 0 jusqu'à ce que le combat soit terminé quelles que soient le nombre d'autres blessures lui étant infligées ou étant guéries. Dès que le combat sera terminé, le danseur de guerre tombe au sol à 0 point de vie et doit être guéri durant ce tour ou il mourra. Pour chaque tour qu'il est dans cet état de vie est déduit de ses points de vie initiaux de manière permanente, pour représenter les terribles blessures qu'il a supporté. Les points de vie initiaux ne sont jamais réduits à moins de 1.

## Dépasser la douleur 1

## Dépasser la douleur 2

nière permanente, pour représenter les terribles blessures qu'il a supporté. Les points de vie initiaux ne sont jamais réduits à moins de 1.

Le danseur de guerre peut seulement reconstituer de nouveau ses points de vie initiaux à son niveau de départ par l'utilisation de potions magiques de soins ou sorts de soins. Avant qu'il puisse même essayer ceci, il doit être déjà à son maximum de ses points de vie courants. Dans chaque cas, chaque potion magique ou sort sur ceci additionnera juste +1 à ses points de vie courants, jusqu'à ce que ses points de vie initiaux soient de nouveau à son niveau de départ une fois de plus.

Par exemple, si un danseur de guerre avec 12 points de vie initiaux finissant par atteindre 0 point de vie pendant 3 tours, alors

Compétences du danseur de guerre

## Le danseur de guerre



## Compétences

## Dépasser la douleur 3

quand le combat est terminé, il s'effondre. Puisqu'il a dépassé la douleur pour trois tours, ses points de vie courants sont réduits de 12 à 9. Le magicien le guérit, ainsi il remonte à 5 points de vie, et maintenant il ne peut jamais avoir plus de 9 points de vie. La seule manière pour que le danseur de guerre reconstitue ses points de vie initiaux à 12 est de se soigner jusqu'à récupérer ses pleins points de vie (9 à l'heure actuelle). Puis, un sort de soins supplémentaire doit être lancé sur lui ou il doit boire une potion magique de soins supplémentaire, pour chaque point de vie manquant à ses points de vie initiaux. Dans ce cas, le danseur de guerre devra avoir reçu trois sorts de soins, ou bu trois potions magiques de soins, pour retrouver ses points de vie initiaux (de 9 à 12).

Compétences du danseur de guerre

## Le danseur de guerre



## Compétences

## Marchand de Mort

*Le danseur de guerre réagit au danger avec la vitesse de l'Élémentaire, sentant et tuant souvent ses ennemis avant que les autres guerriers se rendent même compte de leur présence maléfique.*

Le danseur de guerre peut souvent sentir la présence des monstres bien avant les autres guerriers. Quand les guerriers sont pris dans une embuscade par des monstres, lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, le danseur de guerre sent leur présence et avertit les autres guerriers. Les monstres ratent leur embuscade, ils doivent attendre jusqu'à la prochaine phase des monstres pour attaquer.

Compétences du danseur de guerre

## Le danseur de guerre



## Compétences

## Découvreur de chemins

*Le danseur de guerre s'arrête et sent l'air, il se penche alors pour examiner l'herbe à ses pieds. Faisant des gestes pour demander le silence, il mène les guerriers au loin vers la gauche.*

Le danseur de guerre a un sens intense de ce qui va se produire. Il peut sentir les ennemis et il peut éviter des désastres normaux. Pendant un voyage le danseur de guerre peut changer n'importe quel événement, le transformant en semaine tranquille à la place.

Ceci donne également au danseur de guerre une chance de trouver un groupe d'elfe sylvain errant.



Compétences du danseur de guerre

Compétences du danseur de guerre

Si le danseur de guerre le souhaite, il peut ignorer ses caractéristiques normales pour le mouvement et combattre. Au lieu de cela, il peut lancer les dés, ajoutant le modificateur indiqué dans la table ci-dessous. Le total qu'il obtient peut être dédoublé ce tour entre le

*esprit.*  
Le danseur de guerre entre dans un état de transe, ses mouvements devenant un rapide éclair de brouillard. Il est transporté par son seul instinct, toutes les pensées raisonnables étant chassées de son

### Brume épaisse 1

## Le danseur de guerre



## Compétences

## Le danseur de guerre



## Compétences

## Le danseur de guerre



## Compétences

### Brume épaisse 2

mouvement et les attaques - ainsi un total de 6 pourrait être 3 mouvements et 3 attaques, 6 attaques, 6 mouvements et ainsi de suite.

Il doit déclarer qu'il utilise cette compétence au début du tour.

#### Modificateur de brume épaisse

Novice	0
Champion	0
Héros	+1
Seigneur	+2

Compétences du danseur de guerre

### Brume épaisse 3



Compétences du danseur de guerre

### Maître des herbes Soins

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de soins, dont chacune peut soigner 1D3 blessures une fois qu'elle est bue.



Compétences du danseur de guerre

### Maître des herbes Antidote

Le danseur de guerre peut préparer des antidotes efficaces, dont chacun remplacera tous les points de force perdus a cause des poisons ou autres moyens. Chaque potion magique reconstituera un point perdu sur un résultat de dés de 4+ sur 1D6.



Compétences du danseur de guerre

Le danseur de guerre



Compétences

Le danseur de guerre



Compétences

Le danseur de guerre



Compétences

Le danseur de guerre



Compétences

### Maître Des herbes force

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de force. Une fois bue, une de ces potions magiques augmente la force d'un guerrier de +2 pour un tour entier. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de force pour se donner des forces encore supérieures !



Compétences du danseur de guerre

### Maître Des herbes Vitesse

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques de vitesse dont chacune donne au guerrier qui la boit +1 attaque pour le tour. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de vitesse pour être encore plus rapide et augmenter encore ses attaques !



Compétences du danseur de guerre

### Maître Des herbes Perspicacité

Chacune de ces potions magiques de perspicacité donne au guerrier qui la boit +1 en initiative pour le tour. Sur un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de perspicacité pour être encore plus clairvoyant et augmenter encore son initiative !



Compétences du danseur de guerre

### Maître Des herbes Combat

Le danseur de guerre peut faire des potions magiques qui améliorent les compétences d'un guerrier à manier les armes. Une de ces potions magiques donnera au buveur +1 pour toucher pour le tour. Un résultat de dés de 6, l'effet dure l'aventure entière. Si cela se produit, alors le guerrier ne peut plus boire de potions magiques de combat pour être encore plus précis et augmenter encore sa capacité de combat !



Compétences du danseur de guerre