

# Danseur de guerre

<b>Le danseur de guerre.....</b>	<b>1</b>
Premier cercle.....	1
Deuxième cercle.....	1
Troisième cercle.....	1
Quatrième cercle.....	1
Cinquième cercle.....	1
Sixième cercle.....	1
Septième cercle.....	2
Huitième cercle.....	2
Neuvième cercle.....	2
Dixième cercle.....	2
Onzième cercle.....	2
Douzième cercle.....	2
Treizième cercle.....	2
Quatorzième cercle.....	3
Quinzième cercle.....	3
<b>Nouveaux talents.....</b>	<b>4</b>
Danse de guerre.....	4
Danse Spectrale.....	4
Orage d'acier.....	4

## Le danseur de guerre

Les danseurs de guerre sont des combattants qui ont forgé leur style dans le mouvement et la rapidité d'exécution d'une danse sauvage mais contrôlée. Proche de l'art martial, cette danse qui imite les attitudes de chasse des prédateurs ne se départie pas d'une excellente démonstration artistique qui a fait la légende de cette discipline rare. Déployant force et habileté, ces guerriers aiment à montrer leurs cicatrices rituelles afin d'intimider leurs adversaires.

**Attributs principaux :** Dextérité, endurance et charisme

**Restrictions raciales :** Obsidiens et Sylphelins.

**Rituel karmique :** Le danseur de guerre se tient debout et médite près d'une minute afin de transfigurer son état puis s'applique à effectuer une danse rapide, sauvage et effrénée enchaînant coups sur coups contre des adversaires imaginaires jusqu'à épuisement, il s'affale ensuite sur le sol et regarde le ciel en ignorant tout sauf les sensations de son corps puis se relève, s'assoie et médite encore un moment. Le rituel prend fin au bout d'une demi-heure.

**Compétences artisanales et artistiques :** Danse, Tatouages, Inscriptions Runiques.

### Premier cercle

#### Talents

- Armes de mêlée
- Attaque acrobatique
- Combat à mains nues
- Peau de bois
- Dérobade
- Rituel Karmique

### Deuxième cercle

#### Talents

- Longévité (7/6)
- Danse des airs
- Sang de feu

### Troisième cercle

#### Talents

- Vivacité du tigre
- Riposte

### Quatrième cercle

**Danse de combat :** Le danseur de guerre peut désormais utiliser l'attaque acrobatique en substituant 1 point de fatigue au point de karma qui devait être dépensé pour l'activation du talent. Il ne doit cependant pas porter plus de la moitié de sa capacité de transport et le malus d'initiative dû à l'armure est applicable à l'attaque acrobatique.

#### Talents

- Tissage de la danse
- Anticipation

### Cinquième cercle

**Défense physique :** La défense physique du danseur de guerre augmente de 1.

#### Talents

- Sang-froid
- Cri de guerre

### Sixième cercle

**Karma :** Le danseur de guerre peut utiliser 1 point de karma pour les actions faisant appel à la dextérité uniquement.

#### Talents

- Deuxième arme
- Armes de jet

## Septième cercle

**Défense sociale** : Le danseur de guerre augmente sa défense sociale de 1 point.

### Talents

- Intimidation
- Guérison du feu

## Huitième cercle

**Présence bestiale** : En dépensant 1 point de Karma le danseur de guerre double l'effet de ses tests d'intimidation (Cri de guerre, intimidation, regard noir, etc... ).

### Talents

- Danse de guerre (nouveau talent )
- Peau de pierre

## Neuvième cercle

**Jet de récupération** : Un jet de récupération supplémentaire par jour.

**Initiative** : Augmentée de 1.

### Talents

- Résistance bestiale
- Coup double

## Dixième cercle

**Défense physique** : La défense physique du danseur de guerre augmente de 2.

### Talents

- Danse spectrale (nouveau talent )
- Stabilité

## Onzième cercle

**Karma** : Le danseur de guerre peut utiliser 1 point de Karma pour les actions faisant appel à l'endurance.

**Défense magique** : La défense magique du danseur de guerre augmente de 1.

### Talents

- Vitalité
- Chant de protection

## Douzième cercle

**Transe de la danse** : En dépensant 1 point de karma en attaque acrobatique, le danseur de guerre peut l'utiliser un nombre de tours égal à son rang dans son talent sans le réactiver avec 1 point de fatigue.

### Talents

- Récupération bestiale
- Orage d'acier (nouveau talent )

## Treizième cercle

**Karma** : Points maximum de karma + 25

**Défense sociale** : La défense sociale du danseur de guerre augmente de 1.

### Talents

- Vive-lame
- Esprit du lion

## Quatorzième cercle

**Cicatrices rituelles** : Au prix de 2 points de dommages définitifs le talent intimidation du danseur de guerre n'est plus compté comme une action mais est automatique (le test reste toutefois à faire...) et ne nécessite aucun point de fatigue.

**Initiative** : Augmentée de 1.

### Talents

- Arme de corps
- Coup double

## Quinzième cercle

**Défense physique** : La défense physique du danseur de guerre augmente de 2.

**Karma** : Le danseur de guerre peut utilisé 1 point de karma pour toute action faisant appel au charisme uniquement.

### Talents

- Peau de roche
- Sens animal

## Nouveaux talents

### Danse de guerre

**Niveau** : Rang + Endurance

**Action** : Non

**Compétence** : Oui

**Karma** : Non

**Fatigue** : 1

**Discipline** : Le danseur de guerre

Ce talent réduit le malus d'initiative, dû au port d'une armure, d'un nombre de points égal à son rang pour un nombre de tour équivalent au résultat du test du talent.

### Danse Spectrale

**Niveau** : Rang

**Action** : Non

**Compétence** : Non

**Karma** : Oui

**Fatigue** : Non

**Discipline** : Le danseur de guerre

Ce talent augmente la défense magique d'un nombre de points égal à son rang pour le temps de la danse, qu'elle soit martiale ou non. L'utilisateur de ce talent est auréolé d'une légère lueur.

### Orage d'acier

**Niveau** : Rang + Volonté

**Action** : Non

**Compétence** : Non

**Karma** : Non

**Fatigue** : 2

**Discipline** : Le danseur de guerre

Ce talent augmente d'un nombre de points égal à son niveau les points de dommages d'une attaque de mêlée (armée ou à mains nues !)

Faites part de vos remarques ici!