

Danseuse d'épées

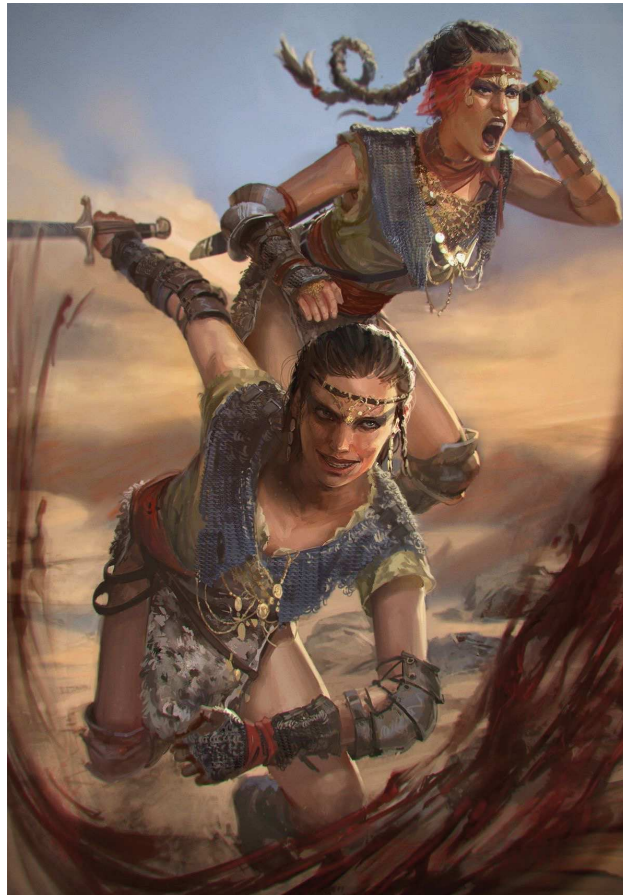
« Vous avez un cou tellement incroyable comme une oie sexy qui gargote »

- Jaskier -

Au pays des Dragons, entre forêts, savanes et déserts, mille dangers vous guettent.

Il n'est pas étonnant que beaucoup de femmes (et quelques hommes) deviennent danseurs d'épées afin de défendre leur village ou les caravanes qui traversent le Grand Désert de Korath.

Si vous oubliez leur sourire malsain à la vue du sang et le fait que ce sont de véritables machines à tuer, vous verrez en elles (ou en eux) des créatures exotiques irrésistibles ... encore faudrait-il parler leur langue !



Dur à cuire (COR)

Aussi endurcies que les troupes d'élites de l'empereur ou d'autres monarques, les Danseuse d'épées ne se rendent jamais. Lorsque les points de santé d'une danseuse d'épées tombent à 0 ou moins, elle peut effectuer un jet de Dur à Cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort selon les règles habituelles. S'il réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures. Lorsqu'il subit des dégâts, il réalise à nouveau un jet dont le SD est calculé selon son nouveau score de santé.

Compétence Exclusive

Dur à cuire

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

Survie (INT)

Vigilance (INT)

Escrime (RÉF)

Esquive/évasion (RÉF)

Athlétisme (DEX)

Représentation (EMP)

Séduction (EMP)

Courage (VOL)

Intimidation (VOL)

Résis à la Contrainte(VOL)

Équipement (5 au choix)

Kord

Fauchon de chasseur

Fauchon de chasseur

Couteaux de lancer x5

Gambison renforcé

Sarbacane

Kit de tatouage

Bijoux exotiques

Pantalon renforcé

Sacoche

Couronnes 70 x 2d6

420

Dur à cuire (COR)

Aussi endurcies que les troupes d'élites de l'empereur ou d'autres monarques, les Danseuse d'épées ne se rendent jamais. Lorsque les points de santé d'une danseuse d'épées tombent à 0 ou moins, elle peut effectuer un jet de Dur à Cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort selon les règles habituelles. S'il réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures. Lorsqu'il subit des dégâts, il réalise à nouveau un jet dont le SD est calculé selon son nouveau score de santé.

La Chasseuse	La Charmeuse	La Sanguinaire
Limier (INT)	Moment unique (EMP)	Deux lames
<p>Chasseuses dans l'âme, les danseuses d'épées peuvent suivre des proies à l'odeur. Effectuez un jet de limier + INT pour capter une trace olfactive ou visuelle avec un SD égal à la VIT+ Furtivité de la cible.</p> <p>Ne pas connaître votre proie, son espèce ou si cette dernière vole, augmente le SD de +5 par paramètre.</p>	<p>Vous charmez une personne en particulier qui a minimum une opinion neutre de vous. Faites un jet de moment unique + EMP contre sa résistance à la contrainte +VOL. En cas de réussite, vous faites passer un moment unique et hypnotisant à ce dernier, qui sera dorénavant conquis. Il fera ce que vous demandez, dans la limite du raisonnable</p>	<p>Votre aptitude à manier deux épées est devenu une habitude. Gagnez 1 point d'attaque pour tout pallier de 2 points investis ici lorsque vous manipulez deux épées.</p> <p>Effectuez un jet de Deux lames pour une attaque normale puis ajoutez vos points bonus. Au niveau 10, votre -3 est devenu un +2.</p>
Saut de la foi	Danse exotique (EMP)	Soif de Sang (VOL)
<p>En tombant, vous réussissez toujours à trouver un endroit mou ou un moyen pour vous amortir.</p> <p>Vous pouvez nier autant de dés que votre niveau de Saut de la Foi /2.</p> <p>Au niveau 10, vous enlevez jusqu'à 5d6 de dégâts de chute.</p>	<p>Les danses de ces femmes et hommes sont quasi hypnotiques. Ceci est équivalent à la compétence Représentation ET capter la foule du Barde.</p> <p>Attention cependant, car le show est classé 16+</p>	<p>Lorsque la Danseuse d'épées arrive à la moitié de ses PS, elle peut effectuer un jet de Soif de Sang SD son EMP x3.</p> <p>Si elle réussit, elle rentre en Frénésie en ayant plus qu'un but : tuer, ou se mettre à l'abris.</p> <p>Ses dégâts d'attaque sont augmenté de 1d6.</p>
Sens du combat (INT)	Tatouage (TECH)	Tourbillon (RÉF)
<p>Une faille dans La Défense de votre adversaire, un levier à abaisser en urgence ou une bombe qui va exploser ?</p> <p>Une fois par jour, vous pouvez rentrer en phase d'esquive passive (ou juste être en dehors du combat) pour trouver une faille critique ou un détail dans la scène pour vous aider.</p>	<p>Après un haut fait, les danseuses d'épées Zerrikaniennes ont pour habitude de se tatouer le corps (ou celui des autres), qui le représente. Cela nécessite un kit de tatouage, de l'encre et des chenilles mortes au cause d'un champignon local spécial.</p> <p>Le tatouage est un trophée qui porte une réputation, ce dernier donne +1.</p> <p>Plus de détails p 78</p>	<p>En dépensant 10 points d'END par round, la danseuse effectue un tourbillon qui lui permet de porter une attaque contre chaque adversaire à portée de son arme pendant chaque tour. Son jet de Tourbillon remplace alors le jet d'attaque. Pendant ce temps, la Danseuse a le choix entre maintenir le tourbillon, esquiver et se déplacer de 2m par round. Toute autre action met fin au Tourbillon. Il en va de même si elle est touchée</p>