



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Agone > Aides de jeu > **Quelques exemples de danseurs**



Quelques exemples de danseurs

dimanche 6 janvier 2013, par [rodi](#)

Lunargent

- Mémoire : 36
- Mémoire disponible : 0
- Empathie : 8
- Endurance : 7
- Bonus d'emprise : +6

Sorts :

- Ouverture (Seuil : 15, Danse : 3 tours).
- Saut (Seuil : 10 , Danse : 1 tour, MR+4 sur un jet d'acrobatie).
- Jeu de lumière (Seuil : 10, Danse : 1 tour,).
- Huit pas de l'araignée (Seuil : 15, Danse : 1 tour, +5 en escalade).

Danselune

- Mémoire : 8
- Mémoire disponible : 0
- Empathie : 4
- Endurance : 3
- Bonus d'emprise : +2

Sorts :

- Marquer le danseur (Seuil : 15, Portée : au contact, Durée : instantané, Danse : 10 minutes).
- Réconforter le danseur (Seuil : 10, Porté : au contact, Durée : instantané, Danse : 1 minute).
- Guérison mineure (Seuil : 15, Portée : Au contact, une cible, Durée : instantané, Danse : 2 tours).

Elendil

- Mémoire : 8
- Mémoire disponible : 0
- Empathie : 5
- Endurance : 4
- Bonus d'emprise : +3

Sorts :

- Projectile magique (Seuil : 20, Danse : 2 tours, Portée : 100 m, instantané, pas d'esquive possible, dommage : (MR x 5) + 10).
- Bruit maudit (Seuil : 20, Danse : 1 heure, à vue, une personne, Durée : permanent).
- Fausse monnaie (Seuil : 10, Danse : 3 tours, au contact, 10 pièces, Durée : 10 minutes).
- Foudre (Seuil : 20, Danse : 5 tours, Instantané, Portée : 100 m, Esquivable, Dommage : 10 x MR +25).