



## Danseur de Mort

mercredi 15 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Une nouvelle carrière de boeufs pour les elfes qui n'avaient pour se defendre que les pauvres danseurs de guerre.

Les danseurs de mort sont moins connus que les danseurs de guerre car, bien que plus puissants, ils sont extremement moins nombreux et ont une esperance de vie plus courte (si, c'est possible !). Les danseurs de mort menent en generale une vie aventureuse mais viennent au secours des elfes des qu'ils aprennent qu'ils sont en danger. Cette attitude solitaire leur vaut le mepris des autres danseurs elfes qui ont un comportement plus social (entre eux). De plus, la plupart des danseurs de mort sont toxicomanes, ce qui est quelque peu genant pour leur reputation de grands guerriers. Les danceurs de mort sont en fait des danseurs de guerres qui en ont eut marre de la vie en groupe et qui sont partis en aventure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+40		+4	+4	+8	+30	+3	+20			+30	+10	

- Les Compétences :
- Immunité a la peur ([voir les tueurs de dragons](#))
- Bagarre
- Contorsionisme
- Force accrue
- Violence forcenee
- Danses de batailles :
  - Tempete de lames.
  - Marche funebre.
  - Valse de la petite faucheuse.
  - Valse de la grande faucheuse.
  - Fugue temporelle.
- Chants de guerres :
  - Chant de laVyaadag.

### Dotations :

- Une arme simple
- Une arme a deux mains
- 1D6 doses de calmants

### Entree :

- Danseur de guerre uniquement

### Debouches

- Champion de justice
- Chevalier errant

### Danses de Batailles :

- **Tempetes de lames :** Cette danse permet au danseur de reserver ses attaques pour le tour suivant : si, durant le tour ou il effectue cette danse, il n'utilise aucune attaque, il pourra, au tour suivant, toutes les utiliser simultanement avant que quiconque ai put jouer (qu'elle soit l'I). Si le danseur ne resiste pas a la tentation de coller une mitte a son adversaire ou pare pendant le round de preparation, la danse est rate (l'esquive ou le deplacement a une allure plus prudente son interdits). Toutes les attaques de la tempete doivent etre dirigees vers la meme cible et ne peuvent etre pas etre parees (par contre une esquive peut etre tentee a -20 et, si elle est reussit, la victime esquive toutes les attaques de la tempete a la fois). Cette danse n'utilise pas les attaques 'normales' du danseur qui peut donc attaquer a nouveau lorsqu'il a l'I.
- **Marche funebre :** Apres un test d'I reussit, le danseur peut charger ses adversaires sur n'importe quel terrain tant son agileté est eleve. De plus, sa rapidité de deplacement lui permet d'ajouter son score de mouvement (M) aux degats causes par sa premiere attaque (cette danse



n'anule pas le CC+10 du a la charge).NB : Si le test d'I est rate, la charge est normale.

- **Valse de la petite faucheuse** : Cette danse permet au danseur, apres un test d'I reussit, de 'valser' en protant des coups dans les jambes. Les attaques portent automatiquement dans les jambes (pas de localisation) et, si le test de CC est reussit, la victime doit faire un test d'I pour ne pas tomber. De plus, si l'attaque inflige plus d'un point de degats, la jambe de la victime est brisee. L'attaque peut etre esquivee ou paree comme une attaque normale. Si le danseur rate son test d'I, il se vautre lamentablement (il ne s'inflige pas de degats). Cette danse n'augmente pas le nombre d'attaques du danseur.
- **Valse de la grande faucheuse (ou danse macabre)** : Cette danse permet au danseur, apres un test d'I a -20 reussit, de 'valser' en protant des coups dans les jambes. Les attaques portent automatiquement dans les jambes (pas de localisation) et, si le test de CC est reussit, la victime doit faire un test d'I pour ne pas tomber. De plus, si l'attaque inflige plus d'un point de degats, les deux jambe de la victime est brisee. L'attaque peut etre esquivee ou paree comme une attaque normale. Si le danseur rate son test d'I, il se vautre lamentablement (il ne s'inflige pas de degats). Cette danse n'augmente pas le nombre d'attaques du danseur. L'ataque utilise la force du danseur sans modificateurs. Cette danse s'effectue avec une arme a deux mains.
- **Fugue temporelle** : Cette danse fait paraître flou tant il est rapide. Il ne peut pas attaquer mais ses adversaires ont -40 pour le toucher (meme avec

des sorts ou des projectiles). de plus, il peut utiliser des chants, se deplacer a l'allure normale, parer ou meme esquiver. Lors de cette danse, le danseur parait irreel, tantot present, tantot absent, parfois en double ou en triple exemplaire.

### **Chants de guerres :**

- **Chant de la Vyaadag** : Les hurlements poussees par le danseur provoquent le terreur chez tous les adversaires se trouvant a moins de 5m. Dans cette meme zone, les alies doivent reussir un test de CI pour ne pas sucomber a la peur. De plus, les enemis a moins de 20m subbissent aussi la peur. Le danseur ne fait aucun test.

**NB** : L'apprentissage de chaque danse ou chant procure gratuitement un point de folie au danseur (oui, en tout ca fait 4, mais entre nous, c'est pas tres cher payer).

**NB** : L'utilisation de chaque danses ou chant enerve le danseur et lui fait perdre son calme (CI=10)

### **Psychologie :**

Comme tous les elfes, ils haissent les nains-(oups ! pardon) les gobelinoïdes et meprisent les nains.

### **Armes et armures :**

Ils ne tolerent que les plastrons de cuirs, sinon, pas de danses de combats !

(Accesoirement, ils suportent aussi les protections magiques...)