

EXPÉRIENCE VÉCUE : L'ANARIS-SAN

L'Anaris-san est un art martial, basé sur le maniement de la lance, développé et exclusivement pratiqué par le peuple de [44 Drusus](#) et nécessite une vie entière d'apprentissage pour être correctement maîtrisé. Bien que son origine soit perdue dans les limbes de leur histoire, les légendes Drusiniques parlent d'un guerrier, contemporain de Saint Drusus, qui parvint à acquérir la parfaite maîtrise de cet art. Certaines histoires murmurées au coin du feu par les anciens racontent même qu'il atteint cette épiphanie lors d'une quête mystique accomplie sur l'île aux Fous, dont il revint avec une lance très ancienne et très puissante, capable de jeter des éclairs et de voler pour revenir dans la main de son porteur. Après cet exploit, il rejoignit la croisade de Saint Drusus pour libérer les mondes du secteur Calixis. Bien que son nom se soit perdu, les Drusiniques le désignent par le surnom que lui donnèrent ses compagnons d'armes au sein de la croisade : le Bon Sauvage de Drusus.

Restrictions : Seuls les personnages originaires de [44 Drusus](#) peuvent prendre cette expérience vécue.

Coût : Aucun.

Effet : A partir de maintenant, vous pouvez dépenser des PX sur le profil d'améliorations ci-dessous.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Métier (armurier)	100	C	-
Natation	100	C	-
Formation aux armes de corps à corps (primitives)	100	T	-
Formation aux armes de jet	100	T	-
Acrobatie	200	C	-
Charge de berserker	200	T	-
Coup assassin	200	T	Ag 40, Acrobatie
Cible rapide	300	T	Ag 40
Contre-attaque	300	T	CC 40
Double équipier	300	T	-
Frénésie	300	T	-
Maître d'armes	300	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (au choix)
Parade de projectiles	300	T	Ag 50
Rage guerrière	300	T	Frénésie