

Renard de Tanil

une classe de prestige pour les Terres Balafrées

Ferenduïl était épuisé. La forêt était toute proche, mais ses poursuivants gagnaient constamment du terrain sur lui.

La journée avait pourtant bien commencée. Il était parti chasser pour son village, et avait réussi à tuer un daim grâce à ses talents d'archer et de chasseur. Cependant, sur le chemin du retour, il avait entendu des cris horribles d'appels à l'aide. Ceux-ci semblaient provenir des lieux de cueillette vers lesquels s'étaient dirigés les enfants. L'elfe abandonna son butin et parti à travers la forêt pour trouver un groupe d'enfants en pleurs. Il se fit rapidement expliquer la situation par les plus âgés, qui lui expliquèrent qu'un groupe "d'hommes-animaux" était arrivé et les avait attaqués avant de s'enfuir avec deux des plus jeunes. Deux garçons étaient morts lors de l'attaque. Le sang de Ferenduïl ne fit qu'un tour, et après avoir rapidement fait une prière à la Chasseresse, il partit sur la piste des assassins.

Antécédents

Les Renards de Tanil sont tous adorateurs de la Chasseresse, comme l'indique leur nom. Le plus souvent, ils ont adopté un style de vie reposant sur la communion avec la nature, et chassent pour se nourrir, ainsi que pour subvenir aux besoins de la communauté. C'est pourquoi tant de Renards étaient d'anciens Rôdeurs. Bizarrement, on ne retrouve que peu prêtres, ceux-ci n'adoptant peut-être pas totalement l'aspect guerrier de la Chasseresse. Les 2 sexes sont représentés équitablement, car l'esprit du Renard repose plus sur la bataille que se livrent Tanil et Belsameth que sur l'aspect féminin de la déesse. On ne retrouve quasiment que des elfes des bois, des demi elfes et des humains dans cet ordre. Parmi les humains, on retrouve surtout des habitants de Vesh ayant adopté un style de vie rural; les demi elfes Renard sont tous issus d'unions entre un elfe des bois et une humaine (ou l'inverse).

Alors que la nuit commençait à tomber, Ferenduïl atteignit enfin ce qui semblait être le camp des assassins. Il avait couru toute la journée

derrière un groupe de trois hommes à cheval. Heureusement pour lui, ils n'avaient pas accéléré l'allure. Alors que la lune de la perfide Belsameth apparaissait dans le ciel, le chasseur découvrit une scène terrible : des lycanthropes s'apprêtaient à sacrifier les deux jeunes enfants en pleurs. Sans perdre une seconde, Ferenduïl se saisit de son arc et décocha une flèche sur celui qui était le plus près des enfants. Il fut abattu sur le coup. Il délivra un déluge de flèches sur les deux survivants, mais d'autres qu'il n'avait pas vus auparavant, sortirent de l'ombre. Eux aussi utilisèrent leurs arcs, et Ferenduïl fut touché à deux reprises. Il dû s'enfuir...

La vision avait été fugitive, mais il lui semblait bien avoir vu un renard. Peut être était-ce cet animal légendaire que seuls les élus de Tanil pouvait apercevoir. Dans tous les cas, en suivant rapidement des yeux la trajectoire de l'animal, il avait aperçu un petit groupe d'arbres qu'il n'aurait pas vu sinon. Cela allait peut-être le sauver, car il pourrait s'y cacher et laisser ses poursuivants aller vers la forêt.

Il se tapit dans un profond buisson, et attendit d'entendre les lycanthropes passer devant. Ses blessures le faisaient souffrir de plus en plus. Il sentit une présence derrière lui et se saisit de sa dague. Il se retourna et prestement et arrêta sa dague devant le renard. Il n'avait donc pas rêvé, et c'était bien un de ces animaux légendaires qui se trouvait à ses côtés. Désormais, il savait que Tanil veillait sur lui, et il se dit que les lycanthropes allaient souffrir dès que la lumière du jour reviendrait. Mais avant, il devait secourir les 2 enfants, s'il n'était pas trop tard.

Elu par Tanil

Parfois, Tanil décide qu'un chasseur particulièrement talentueux, ou qui a de bonnes raisons de vouloir combattre des lycanthropes, mérite son attention. Elle lui envoie alors un signe sous la forme d'un renard. Celui-ci n'est pas un renard normal, mais un renard de Tanil (voir EM). Cela annonce souvent un nouveau point de départ pour le chasseur, mais il se peut qu'il décline

l'offre, ne se sentant pas apte à affronter de telles responsabilités, ou ne désirant tout simplement pas suivre cet aspect de la déesse. Toutefois, quand une personne a décidé de suivre la voie du Renard, l'animal devient le lien entre cette personne et la déesse, et rompre le lien avec le renard équivaut à rompre le lien avec la déesse.

Ferenduïl n'était retourné au village que pour ramener les enfants. Il avait ensuite parcouru les forêts, détruisant toute trace de la présence de Belsameth. Il avait acquis de plus en plus de renommée, et jamais Fako, le renard qui l'avait sauvé, ne l'avait abandonné. Pendant quelques mois, il était resté seul, avant de rencontrer un groupe composé d'un paladin de Coréahn, d'un voleur suivant les préceptes d'Ehnkili, et d'un magicien oeuvrant sous la bénédiction de Madriel. Il les avait aidé car leurs chemins se rejoignaient, et qu'ils étaient également en chasse d'un groupe d'adorateurs de Belsameth. Une fois son œuvre accomplie, il les avait quittés, pour repartir en solitaire. 5 ans après sa révélation, il s'était allié avec deux autres Renards pour tendre une embuscade à un groupe de lycanthropes. Ces derniers, bien que quatre fois supérieurs en nombre, n'avaient jamais vus leurs assaillants. Ferenduïl avait ensuite quitté ses compagnons pour reprendre seul son chemin...

Coterie

Les Renards de Tanil ne forment pas un ordre à proprement parler. Il s'agit plutôt d'individus solitaires qui tissent un réseau d'informateurs et d'alliés. Un groupe de Renards

Conditions

Pour devenir un Renard de Tanil, un personnage doit remplir toutes les conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque : +5

Dons : Arme de Prédilection (n'importe quel type d'arc)

" Dressage " : 5 rangs

" Sens de la Nature " : 5 rangs

Spécial : le personnage doit avoir eu contact amical avec un Renard de Tanil. Voir plus loin, Compagnon Animal, pour plus de précisions.

qui s'allient pour tendre une embuscade est peut être beaucoup plus dangereux qu'une horde de cavaliers de Vahngal, car, dans le cas des Renards, ceux qui se font attaquer ne connaissent même pas l'identité de leurs attaquants.

Cependant, assez souvent, un Renard s'alliera avec d'autres personnages pour accomplir un dessein commun. Il les aidera dans leur quête, en attendant de même d'eux en retour.

Mais un Renard se liera difficilement d'amitié avec les adorateurs des autres dieux si ceux-ci se révèlent trop zélés. Il n'appréciera pas le besoin d'ordre des paladins de Coréahn et des adeptes d'Hedrad. L'aspect trop urbain des suivants d'Ehnkili l'empêchera d'en rencontrer lors de ses voyages. Il rechignera à s'allier avec les fidèles de Chardoun et de Vahngal pour qui la violence est gratuite. Il refusera catégoriquement de traiter avec un fidèle de la Tueuse, préférant de loin l'attaquer à distance. Par contre, il se peut qu'il découvre de nombreuses affinités avec les serviteurs de Madriel, qui combattent également les rejetons de Belsameth, et ceux de Denev, qui partagent avec lui sa relation avec la nature.

Cependant, il ne voyagera jamais totalement seul : il sera toujours accompagné d'un renard, que lui seul semble capable d'approcher...

Dés de vie : d10

Compétences de Classe

Les compétences de classe du Renard de Tanil (et la caractéristique afférente) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les Animaux (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des Cordes (Dex), Natation (For), Perception Auditive (Sag), Premiers Secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de l'Orientation (Sag), Sens de la Nature (Sag).

Points de compétences par niveau supplémentaire : 4 + mod d'Int.

Capacités de Classe

Armes et armures : Un Renard de Tanil sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il est formé à porter l'armure légère. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir modifie les jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la tire.

Compagnon Animal : Dès le niveau 1, le Renard de Tanil possède un compagnon animal, qui n'est autre que le renard qu'il a rencontré avant d'obtenir cette classe de prestige. Cet animal est très important, car il représente le lien du personnage avec la Chasseresse. Le renard vient en plus des autres compagnons que pourrait avoir le personnage, et n'entre pas en compte pour le nombre total de compagnons que peut avoir un personnage. De plus le personnage n'a pas besoin de pouvoir jeter le sort *Amitié avec les animaux* pour que le renard devienne son compagnon.

Pendant, ce compagnon là revêt beaucoup plus d'importance que tout autre. Tout d'abord, le personnage doit en prendre le plus grand soin, car s'il venait à s'en aller, cela signifierait qu'il ne mérite plus la bénédiction de Tanil. Dans ce cas, le personnage perd tous les pouvoirs liés à cette classe de prestige, et ne peut plus passer de niveaux en tant que Renard de Tanil. Cette pénalité dure tant que le personnage n'est plus accompagné du renard. Le plus souvent, le renard s'en ira pour de bon, mais il se peut que Tanil souhaite juste mettre à l'épreuve le personnage. Dans ce cas, le renard reste caché à proximité, et observe le personnage pour savoir s'il mérite son retour. Cette période dure au maximum une semaine.

Dans le cas où le renard disparaît sans que le personnage en soit responsable (meurtre, enlèvement, ...), le personnage ne perd pas ses pouvoirs, mais il doit activement tenter de le retrouver, sous peine de perdre ses pouvoirs. De plus, tant que le personnage est séparé du renard, il ne peut pas passer de niveau en tant que Renard de Tanil. Dans le cas où le renard se ferait tuer, le personnage doit partir à la recherche de son assassin, et lui faire comprendre son erreur (autrement dit, le tuer). Alors, si le personnage le

mérite toujours, Tanil enverra un autre renard à la rencontre du personnage dans la semaine qui suit.

Pour les caractéristiques du renard, voir l'EM I.

Déplacement Facilité (Su) : Dès le niveau 2, le Renard de Tanil se déplace sans la moindre gêne dans les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. A noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter. Si le personnage possède déjà ce pouvoir, alors il gagne le pouvoir Déplacement Aisé décrit plus loin à la place.

Déplacement Accéléré (Su) : Au niveau 2, un Renard de Tanil augmente sa vitesse de base. Cela lui permet de surprendre ses adversaires en les prenant à revers à une vitesse incroyable. Il peut aussi rejoindre deux endroits plus rapidement. L'augmentation de la vitesse de déplacement est de 3m par rapport à sa vitesse de base actuelle. Cette augmentation est cumulative avec les augmentations de la vitesse de déplacement procurées par les classes de barbare et de moine.

Si le Renard de Tanil est lourdement chargé (charge intermédiaire), ou s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, cette augmentation de la vitesse de déplacement est annulée.

Discrétion Améliorée (Su) : Au niveau 3, le Renard de Tanil commence à savoir utiliser son environnement naturel comme cachette. Ainsi, lorsqu'il n'utilise que des éléments naturels pour se cacher (végétation, roche, cours d'eau, ...), le Renard de Tanil dispose d'un bonus d'aptitude égal à la moitié de son niveau de Renard de Tanil (arrondir au supérieur) aux jets de Discrétion et de Déplacement Silencieux.

Si le Renard de Tanil est lourdement chargé (charge intermédiaire), ou s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, ce bonus est annulé.

Résistance à la Lycanthropie (Su) : Dans son combat, le Renard prend d'énormes risques, dont le plus grand est de contracter la lycanthropie, et ainsi rejoindre les rangs de la Tueuse. C'est pourquoi la Chasseresse offre à ses fidèles serviteurs une résistance accrue à la lycanthropie. Le Renard possède à partir du niveau 4 un bonus de sainteté égal à son niveau de classe pour tous les jets concernant la lycanthropie (éviter la contamination, guérison, contrôler la bête intérieure, ...). Ce bonus ne peut

s'appliquer que lorsque lui-même est confronté à la lycanthropie, pas quand il essaye d'en guérir quelqu'un.

Tireur Embusqué (Ex) : Au niveau 4, Tanil guide les flèches du Renard. Lorsque celui-ci utilise son arc, et que sa cible dispose d'un couvert ou d'un camouflage, le degré de celui-ci est réduit d'un cran (voir p133 du MdJ). Le modificateur de couvert ou de camouflage peut ainsi devenir nul. Cependant, ce pouvoir ne peut jamais modifier un couvert ou un camouflage total.

Le couvert ou le camouflage ne peut pas être d'origine magique. Par exemple, une cible sur laquelle a été jeté le sort *Flov* ne voit pas son modificateur de camouflage modifié.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les attaques à l'arc, magique ou pas. Bien que Tanil bénisse les flèches, celles-ci ne sont pas considérées comme étant magiques.

Apaisement de la lycanthropie (Ma) : Tous les lycanthropes ne sont pas forcément de fidèles serviteurs de Belsameth, et Tanil le sait pertinemment. Lorsqu'un Renard se trouve confronté à une personne qui n'arrive pas à maîtriser sa lycanthropie, et qui provoque des ravages sans le désirer, il peut utiliser ce pouvoir et forcer la créature à effectuer un jet de Contrôle de Forme (voir p218 du MdM), auquel est ajouté le niveau de classe du Renard. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Les Renards doivent utiliser ce pouvoir avec prudence, car il ne fonctionnera pas si la personne est consciente de sa nature, et ne fait rien pour la contrer, ou s'il s'agit d'un serviteur de Belsameth. De plus, un Renard ne peut utiliser ce pouvoir sur lui-même, s'il venait à être contaminé.

Ennemie Jurée (Su) : Dans son combat quotidien pour la sauvegarde de la nature, Tanil doit lutter contre la perfide Belsameth et ses rejetons lycanthropes. Ses Renards sont une de ses forces armées dans cette lutte. Tanil les aide en guidant leurs attaques. Ainsi, les Renards de Tanil obtiennent le pouvoir Ennemi Juré (lycanthropes) au niveau 5.

Si le personnage possède également le pouvoir Ennemi Juré (Métamorphe), les bonus se cumulent. Mais les bonus ne se cumulent que pour les lycanthropes. Pour les autres métamorphes (comme les Doppelgangers), seul le bonus de l'Ennemi Juré (Métamorphe) s'applique.

De plus, si le Renard utilise un arc contre un lycanthrope, le bonus aux dégâts s'applique tant qu'il se trouve au plus à 24m de sa cible, au lieu des 9m habituels. Cette augmentation de la portée s'applique au bonus cumulé des pouvoirs Ennemi Juré (métamorphes et lycanthropes).

Discrétion Accrue (Su) : Lorsqu'il se déplace jusqu'à sa vitesse de déplacement dans un milieu naturel, le Renard de Tanil ne subit plus de modificateur dus à son déplacement pour les jets de Déplacement Silencieux et Discrétion. De plus, le malus de -20 appliqué lorsqu'il court ou charge est diminué à -15. Ceci ne s'applique pas lorsqu'il se déplace sur des surfaces non naturelles, ou quand il se cache derrière autre chose qu'un élément naturel (comme une cabane, un pont, ...). Tanil veille à ce que ses disciples utilisent la nature avec la plus grande efficacité, en limitant leurs pouvoirs lorsqu'ils ne le font pas.

Déplacement Aisé (Ex) : Lorsque le personnage est entravé par une végétation enchantée, il dispose d'un bonus d'aptitude égal à la moitié de ses niveaux de Renard (arrondir à l'inférieur) au jet de sauvegarde. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, la pénalité de déplacement est diminuée de moitié. Si aucun mouvement n'est autorisé, alors le personnage ne peut rien faire malgré son pouvoir. Si le personnage dispose déjà de ce pouvoir lorsqu'il atteint le niveau 7, alors sa capacité à se mouvoir sans gêne lui permet d'ignorer toute pénalité même magique lui modifiant son mouvement, si cette pénalité est due à de la végétation.

Ennemie Mortelle (Su) : Lorsque vous utilisez le type de flèche adéquat* pour combattre les lycanthropes de Belsameth, vous augmentez de 2 les chances de faire un coup critique (comme avec le don Science du Critique), et vous ajoutez 1 au multiplicateur de critique. Ainsi, le critique d'un arc long standard deviendrait 19-20/x4 si vous utilisez des flèches d'argent contre un lycanthrope.

Vous disposez de plus d'une connaissance innée du type d'arme à utiliser* contre chaque type de lycanthrope.

Guérison de la Lycanthropie (Ma) : Dans sa quête visant à détruire la lycanthropie, le Renard préfère parfois ne pas trop utiliser ses armes. Il arrive en effet que des proches ou des innocents subissent la malédiction de la lycanthropie. Or, comme toute malédiction, la lycanthropie peut être levée. Pour cela, il faut commencer par détruire tous les ancêtres lycanthropiques de la personne à

guérir. Ensuite, le Renard doit préparer une décoction à partir de la plante poison du type du lycanthrope ** (Alchimie ou Profession "Herboriste" DD15). Le Renard connaît d'instinct le type de plante à utiliser. Le rituel doit alors avoir lieu à la pleine lune suivante, et dure 1 heure. A la fin, la cible doit réussir un jet de Volonté (DD 20), auquel elle ajoute la moitié du niveau de classe du Renard si elle a bu la potion. En cas de réussite, elle est délivrée de la malédiction, sinon, elle se transforme immédiatement en forme animale, et le Renard devra alors employer l'autre manière.

Une personne ne peut être sujette qu'à un seul de ces rituels au cours de sa vie. De plus, elle doit être consentante, et être affligée de la lycanthropie suite à une blessure.

Discrétion Parfaite (Su) : Le Renard est aussi discret qu'une légère brise lorsqu'il court dans une

forêt. Le malus de -15 aux jets de Déplacement Silencieux et de Discrétion lorsqu'il court ou charge, tant qu'il se déplace sur une surface naturelle et qu'il se cache grâce aux abris naturels, passe à (20 - niveaux cumulés de Rôdeurs et Renards de Tanil). Le MD peut choisir d'ajouter d'autres classes (de prestige ou non) à ce calcul, suivant les choix de sa campagne. Devant un tel niveau de dévotion, Tanil récompense son protégé de la plus belle des manières.

Immunité à la Lycanthropie (Su) : Lorsque ses Renards ont fait preuve d'une fidélité et d'un dévouement absolus, Tanil les récompense en les gratifiant d'une protection totale contre la Lycanthropie. Ainsi, le personnage ne risque plus d'être affecté par la lycanthropie, et, s'il en était déjà affecté, il la perd immédiatement.

Le Renard de Tanil

Niveau	Bonus de Base à l'attaque	JS Réf	JS Vig	JS Vol	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Compagnon Animal
2	+2	+3	+3	+0	Déplacement Facilité, Déplacement Accélééré
3	+3	+3	+3	+1	Discrétion Améliorée, Résistance à la Lycanthropie
4	+4	+4	+4	+1	Tireur Embusqué, Apaisement de la Lycanthropie
5	+5	+4	+4	+1	Ennemie Jurée
6	+6	+5	+5	+2	Discrétion Accrue
7	+7	+5	+5	+2	Déplacement Aisé
8	+8	+6	+6	+2	Tireur Embusqué
9	+9	+6	+6	+3	Ennemie Mortelle, Guérison de la Lycanthropie
10	+10	+7	+7	+3	Discrétion Parfaite, Immunité à la Lycanthropie

* personnellement, j'utilise les règles de Ravenloft en ce qui concerne les lycanthropes. Ainsi, les ours garous sont moins résistants au fer, les sangliers garous au chêne, les tigres garous à l'obsidienne. Vous pouvez les utiliser ou conserver les règles normales.

** encore une fois, cela résulte de mon usage des lycanthropes de Ravenloft. Ainsi, les ours garous sont vulnérables à la belladone, les tigres garous au ginseng, les loups garous à l'aconit, ... Vous pouvez utiliser ces règles ou conserver les originales.

Merci à Furia et Thuffir Hawat, de la ML Terres_Balafrees@yahoogroupes.fr, pour leurs remarques qui m'ont permis d'aboutir à cette deuxième version.