

CHAMPION DE TANIL (CÔT)

Les Champions de Tanil sont souvent rôdeurs, guerrier, voir prêtres. Ils cherchent à répandre les idéaux de liberté et d'indépendance prônée par Tanil. Ils chassent également tous les ennemis de Tanil (Titanides, lycanthropes mauvais...). On les reconnaît à leur équipement (et en particulier leur armure) qu'ils portent en l'honneur de leur déesse. Ce n'est pas à proprement parler une organisation car il n'y a pas de hiérarchie

ou d'organisation. Cependant ils se reconnaissent entre eux, et ont des valeurs communes.

Dé de Vie : d10

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Artisanat de Tanil, Traque des ennemis de Tanil
2	+2	+3	+3	+0	Châtiment des ennemis de Tanil
3	+3	+3	+3	+1	Flèche de Tanil, Armure de Tanil (+1)
4	+4	+4	+4	+1	Don supplémentaire de guerrier
5	+5	+4	+4	+1	Bénédictio de Tanil
6	+6	+5	+5	+2	Armure de Tanil (+2)
7	+7	+5	+5	+2	Don supplémentaire de guerrier
8	+8	+6	+6	+2	Résistance contre la Magie des ennemis de Tanil
9	+9	+6	+6	+3	Don supplémentaire de guerrier, Armure de Tanil (+3)
10	+10	+7	+7	+3	Flèche mortelle de Tanil

Conditions

Pour devenir Champion de Tanil, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dieu : Tanil

Alignement : Bon

Bonus de base à l'attaque : +6

Compétences : Survie 8 rangs.

Dons : Combat à deux armes, Pistage.

Compétences de classe

Les compétences des Champions de Tanil (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat de Tanil (Dex), Connaissances (Nature) (Int), Connaissances (Religion) (Int), Discrétion (Dex), Déplacement Silencieux (Dex), Détection (Sag), Perception Auditive (Sag), Premier Secours (Sag), Survie (Sag)

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristique de la classe

Armes et armures. Le Champion de Tanil sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que les boucliers sauf le pavois. Il est formé à porter l'armure légère. Notez qu'une armure plus lourde qu'une armure de cuir impose un malus aux jets d'acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus d'armure aux tests ou d'encombrement doublé.

Artisanat de Tanil. (Compétence) Lors de son initiation (passage du niveau 1), le Champion de Tanil apprend le secret de l'artisanat de Tanil de son initiateur (cette compétence est considérée comme une compétence de classe). Cet artisanat permet de confectionner : l'armure souple de bronze de Tanil, les flèches de bronze à pointe d'argent de Tanil et l'arc de Tanil.

Objet	DD	Prix de base
Armure souple de bronze de Tanil (Toujours de maître)	20	500 po
Flèche de bronze à pointe d'argent de Tanil	15	2 po
Flèche de bronze à pointe d'argent de Tanil de Maître	20	10 po
Arc de Tanil (arc long composite de maître)	20	400 po
Arc de Tanil de force (arc long composite de maître)	20+(2*mod For)	500 + (100*mod For) po
Carquois de cuir de Tanil	10	10 po

Le Champion de Tanil n'a le droit d'utiliser cet artisanat que pour son usage propre ou dans le cadre d'une initiation d'un nouveau membre. Il lui est interdit de vendre ou d'échanger ces objets. De toute façon n'importe lequel de ces objets se désagrège instantanément s'il n'est pas porté par un Champion de Tanil pendant une durée continue d'une semaine.

Au niveau 1, il est possible de dépenser les points de compétence acquis lors du passage de niveau pour monter cette compétence. Si le personnage possède artisanat fabrication d'armures, alors il acquiert d'office un degré de maîtrise dans artisanat de Tanil égal à la moitié de son degré de maîtrise dans fabrication d'armures. Si le personnage possède artisanat fabrication d'arc, alors il acquiert d'office un degré de maîtrise dans artisanat de Tanil égal à la moitié de son degré de maîtrise dans fabrication d'arc. Dans le cas où il aurait les deux artisans, le personnage n'ajoute que la moitié du meilleur des deux degrés de maîtrise.

N.B. : cela n'est vrai que lors de l'initiation. En effet dès lors l'artisanat de Tanil n'est plus influencé par la progression dans d'autres artisanats.

Lors de son initiation (1 semaine au moins), le futur Champion de Tanil confectionne avec son initiateur son armure souple de bronze de Tanil, 20 flèches à pointe d'argent de Tanil, un carquois de cuir de Tanil et un arc de Tanil. Cette fabrication ne coûte rien à l'initié, dans la mesure où c'est l'initiateur qui fournit les matières premières.

Ces objets en dehors de leur qualité exceptionnelle, portent tous le symbole de Tanil, et sont fabriqués selon un procédé secret que les Champions de Tanil et autres serviteurs dévoués de la Déesse reconnaissent instantanément à vue.

Le Champion de Tanil, en l'honneur de sa Déesse, et pour bénéficier des caractéristiques spéciales de cette classe de prestige (hors dons de guerriers), doit inévitablement : Porter en combat l'armure souple de bronze de Tanil, n'utiliser en combat que des flèches à pointe d'argent de Tanil (qui doivent être stockées dans un carquois de cuir de Tanil), se servir exclusivement d'un arc de Tanil (normal ou composite) ou d'un arc d'argent (ou objet magique similaire).

- Une flèche de bronze à pointe d'argent de Tanil, contrairement à une flèche normale a 50 % de chances d'être réutilisable (cible atteinte ou non). Dans les 50 % des cas restants, elles sont abîmées, mais peuvent servir de matière première pour en fabriquer une autre (donc coût nul). Une flèche de bronze à pointe d'argent de Tanil ratant sa cible (qu'elle soit abîmée ou non) sera forcément retrouvé par le Champion de Tanil qui l'a décochée s'il a l'occasion d'accéder à l'endroit où elle se trouve et que celle-ci n'a pas été déplacée entre-temps. Une flèche de maître de bronze à pointe d'argent de Tanil est toujours abîmée lors de sa première utilisation. Pour tout le reste les flèches « de Tanil » se comportent comme toute autre flèche.
- Le carquois en cuir de Tanil n'a aucune propriété particulière, si ce n'est son procédé de fabrication qui le rend reconnaissable et unique.
- L'arc de Tanil (quel qu'il soit) se comporte comme un arc similaire. Cependant son procédé de fabrication le rend reconnaissable et unique. De plus son facteur de portée n'est pas de 35 mètres mais de 50 mètres.
- Enfin l'armure souple de bronze de Tanil est réalisée selon un procédé de fabrication connu des Champions de Tanil seuls, qui leur confère des propriétés particulières. Elle est considérée comme une armure légère (et permet donc le combat à deux armes des rôdeurs). Bonus d'armure +5 ; Bonus de Dex maximal +5 ; Malus d'armure aux tests -2 ; Échec des sorts 20% ; Vitesse (9 m) 9 m ; Vitesse (6 m) 6 m ; Poids 10 kg.

Traque des ennemis de Tanil. (Mag) À partir du niveau 1, le Champion de Tanil est capable de mieux traquer les ennemis de Tanil. Ainsi il bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de Sens de la nature pour pister un ennemi de Tanil. De plus il peut utiliser le pouvoir de *Détection des ennemis* de Tanil à volonté (fonctionne

comme le sort *Détection du mal*, mais au lieu de détecter les auras maléfiques, il détecte l'aura des ennemis de Tanil). De plus dans le cas d'un lycanthrope, au troisième round, en plus de l'intensité de l'aura, il indique si le lycanthrope l'est de naissance ou bien s'il a été infecté.

Châtiment des ennemis de Tanil. (Sur) À partir du niveau 2, le Champion de Tanil peut, une fois par jour, tenter de châtier un ennemi de Tanil avec une attaque au corps à corps normale. Il ajoute un bonus de +4 à son jet d'attaque et inflige deux points de dégâts supplémentaires par niveau. Si le Champion de Tanil châtie accidentellement une créature qui n'est pas un ennemi de Tanil, le châtiment n'a aucun effet, mais le Champion ne peut plus s'en servir pour le reste de la journée.

Flèche guidée de Tanil. (Sur) Au niveau 3, une fois par jour, une flèche en bronze à pointe d'argent de Tanil (éventuellement de maître) décochée par le Champion de Tanil touche automatiquement sa cible si cette dernière est un ennemi de Tanil. Dans le cas où la cible ne serait pas un ennemi de Tanil alors la flèche est perdue définitivement et le Champion de Tanil ne peut plus utiliser ce pouvoir pour le reste de la journée.

Armure de Tanil. (Ext) Au niveau 3, l'armure souple en bronze de Tanil portée par le Champion de Tanil devient une armure magique avec un bonus de d'altération de +1. Au niveau 6, ce bonus passe à +2. Au niveau 9, il passe à +3.

Don supplémentaire de guerrier. (Ext) Aux niveaux 4, 7, 9, le Champion de Tanil peut choisir un don supplémentaire comme un guerrier (il faut tout de même réunir les conditions pré-requises).

Bénédition de Tanil. (Sur) Au niveau 5, le Champion de Tanil canalise une partie du pouvoir de sa Déesse, ce qui lui donne un bonus de +3 à ses jets d'attaque, de dégâts, et de sauvegarde pour un nombre de rounds consécutifs égal à 1 par niveaux dans cette classe de prestige. Pendant cette durée, il gagne également une réduction de dégâts de 5/-. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour (et en une seule fois) et nécessite seulement une action libre.

Résistance contre la Magie des ennemis de Tanil. (Ext) Au niveau 8, le Champion de Tanil développe une RM spécifique de 10 + son niveau. Cette résistance à la magie ne s'applique qu'aux sorts lancés par des ennemis de Tanil.

Flèche mortelle de Tanil. (Sur) Au niveau 10, une fois par jour une flèche en bronze à pointe d'argent de Tanil (éventuellement de maître) décochée par le Champion de Tanil touche automatiquement sa cible si cette dernière est un ennemi de Tanil. La cible a droit à un jet de Vigueur pour ne pas mourir sur-le-champ. En cas de jet de Vigueur réussi, cette flèche se comporte comme une flèche guidée de Tanil (voir plus haut). Dans le cas où la cible ne serait pas un ennemi de Tanil alors la flèche est perdue définitivement et le Champion de Tanil ne peut plus utiliser ce pouvoir pour le reste de la journée.