

Danseur de Tanil

Les Danseurs de Tanil incarnent l'aspect félin de leur déesse. Ainsi ils développent et cultivent :

- La grâce féline, qu'ils élèvent au rang d'un art quasi-divin.
- L'agilité de La Chasseresse, et en particulier le tir à l'arc.

Ils accordent une très grande valeur à la liberté et l'indépendance et refusent les contraintes culturelles, émotionnelles, mentales ou physiques. Ils aiment danser, la plupart sont des chanteurs accomplis et jouent d'un ou plusieurs instruments de musique. Ils cherchent à défendre et propager ces valeurs d'une vie libre et enthousiaste. À l'inverse ils ont tendance à chasser les créatures allant à l'encontre de cette conception de la vie. Parmi ces créatures, les titanides cherchant à libérer les titans et les créations

de Belsameth (comme les lycanthropes mauvais) représentent la plus grande offense au droit à une vie libre, paisible et indépendante.

Les Danseurs de Tanil sont ainsi fortement liés à l'esprit des félins : gracieux, indépendants et discrets.

La plupart des Danseurs de Tanil sont des bardes, prêtres de Tanil, plus rarement rôdeurs. La philosophie de Tanil ne peut pas s'accorder durablement à la Loyauté des paladins ou des moines.

Dé de Vie : d6.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Sorts (nombre par jour, et nombre connu)
1	+0	+0	+2	+2	Familier Chat, Œil de chat	+1 niveau dans la classe initiale
2	+1	+0	+3	+3	Agilité de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
3	+2	+1	+3	+3	Grâce de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
4	+3	+1	+4	+4	Agilité de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
5	+3	+1	+4	+4	Caresse de Tanil (non armé)	+1 niveau dans la classe initiale
6	+4	+2	+5	+5	Charme de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
7	+5	+2	+5	+5	Agilité de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
8	+6	+2	+6	+6	Danse de Tanil	+1 niveau dans la classe initiale
9	+6	+3	+6	+6	Caresse de Tanil améliorée	+1 niveau dans la classe initiale
10	+7	+3	+7	+7	Les neuf vies du chat	+1 niveau dans la classe initiale

Conditions

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

Dieu : Tanil

Alignement : Chaotique Bon

Bonus de base à l'attaque : +3

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 3^{ème} niveau, et/ou faculté à lancer des sorts de barde de 1^{er} niveau (hors bonus de Charisme)

Compétences : Représentation (Danse) 8 rangs, Connaissances (mystère) 4 rangs.

Compétences de classe

Les compétences des Danseurs de Tanil (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Connaissance (mystères) (Int), Déplacements silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Perception auditive (Sag), Saut (For).

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

Caractéristique de la classe


Armes et armures. Le Danseur de Tanil sait manier les armes courantes. Il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué à porter une armure.

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 égal au double du malus d'armure ou d'encombrement.

Sorts. Le Danseur de Tanil continue de gagner des sorts comme s'il augmentait de niveau dans sa classe de lanceur de sorts (s'il y en a plusieurs, le choix de la classe de référence doit être fait au premier niveau et est irrévocable). Ainsi il continue de lancer des sorts d'un niveau égal à son niveau de Danseur de Tanil + son niveau de lanceur de sorts (barde ou prêtre) en ce qui concerne (et uniquement pour cela) la capacité à jeter les sorts : nombre de sorts par jours et nombre de sorts connus par niveau.

Familier Chat. Lorsque le chat se présente comme familier il faut lui faire une représentation pour le convaincre de devenir fidèle en lui prouvant sa nature féline (DD 20). En cas d'échec, il faut passer un niveau de plus dans la classe initiale pour retenter un jet et ainsi de suite.

Ainsi c'est le chat qui choisit son maître et non l'inverse. Une fois la séduction du chat réalisée, il devient familier et le personnage acquiert le statut



de Danseur de Tanil Niveau 1. La fidélité du familier est accordée à vie. En fait les chats qui se présentent possèdent une partie de la nature divine de Tanil. Au niveau 1, le Danseur de Tanil gagne un chat comme familier.

Cela ne requière pas une journée d'effort ni le coût de 100 po en composantes magiques (c'est le chat qui choisit de rejoindre le Danseur de Tanil du fait de sa grâce). Mais pour tous les autres aspects, ce familier est identique à celui d'un ensorceleur ou d'un magicien.

En l'absence de son familier, le Danseur de Tanil ne peut plus progresser dans cette classe de prestige. Si le familier meurt et n'est pas ressuscité, un nouveau familier se présentera 1 an plus tard environ. Le familier peut être renvoyé temporairement ou définitivement.

Temporairement, il reviendra quand le Danseur sera prêt à continuer sa carrière de prestige.

Définitivement, le Danseur renonce à progresser dans cette classe de façon définitive. Pour le calcul des capacités spéciales du familier, on se base sur la table 3-10 p 34 du Manuel des Joueurs en se référant au niveau de Danseur de Tanil du personnage (et non son niveau global).

Œil de chat. (Ext) Au niveau 1, le Danseur de Tanil gagne la vision nocturne. S'il la possède déjà, il ne gagne aucun avantage.

Agilité de Tanil. (Ext) Au niveau 2, 4 et 7, le Danseur de Tanil peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde à droit et de celui offert aux humains. Ses dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Tir à bout portant (Tir de précision, Tir de loin, Tir en mouvement, Tir rapide), Attaque en finesse, Esquive (Danse des vêtements, Souplesse du serpent), Expertise du combat (Science du croc en jambe), Finesse du tir (guide du joueur : guerrier et barbare)

Grâce de Tanil. (Ext) Le Danseur de Tanil reçoit au 3^{ème} niveau une partie de la grâce et de la souplesse féline de sa Déesse. Il gagne ainsi un bonus de +2 à tous ses jets de Dextérité ou de Charisme et à tous ses tests de compétences utilisant le modificateur de Dextérité ou de Charisme (Pas de bonus aux JS ou autres jets d'attaques...).

Caresse de Tanil (non armé). (Sur) Au niveau 5, le Danseur de Tanil gagne le pouvoir extraordinaire d'attaque étourdissante du moine. Cette attaque de corps à corps doit se faire avec une main sans arme et prend la forme d'une caresse. L'étourdissement est provoqué par une intense sensation sumaturielle de plaisir en réponse à la caresse. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part d'un adversaire armé. Le Danseur de Tanil peut utiliser cette capacité une fois par round, dans une limite d'une caresse par jour par 2 niveaux de Danseur de Tanil.

Le Danseur de Tanil se doit de déclarer son attention de réaliser une caresse de Tanil avant de faire son jet d'attaque (une attaque raté consomme tout de même une utilisation journalière). La cible doit faire un jet de Volonté (DD 10 + niveau de

Danseur de Tanil + modificateur de Charisme). Si le jet est raté, la cible est étourdie pour 1 round (voir état étourdi, Guide du Maître, page 300). Les créatures immunisées aux coups critiques (morts vivants, créatures artificielles, vases, plantes, et créatures éthérées) ne peuvent être affectées par la caresse de Tanil. Au niveau 9, cette capacité devient plus puissante. La durée de l'étourdissement est alors de 1d4+1 rounds si le jet de Volonté est raté.

Charme de Tanil. (Sur) Au niveau 6, le Danseur de Tanil a la capacité de charmer et une résistance aux charmes surnaturels. Il ajoute un +2 au Degré de Difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement qu'il lance. Il gagne également un +2 à ses jets de jeteurs de sorts pour franchir la Résistance à la Magie d'une créature à laquelle il jette un sort de l'école d'enchantement. Enfin il gagne un bonus de +2 à ses jets de sauvegardes et de dissipation de la magie contre les sorts de l'école d'enchantement.

Danse de Tanil. (Ext) Au niveau 8, un Danseur de Tanil peut utiliser la danse pour remplacer la composante verbale de ses sorts de l'école d'enchantement. Pour cela le Danseur de Tanil doit faire un jet de Représentation (danse) (DD 15 + niveau su sort). Si ce jet est réussi, le sort est lancé comme s'il avait été préparé avec le don « Incantation silencieuse », sans pour autant utiliser un niveau de sort supplémentaire. En cas d'échec, le sort est perdu.

Les neufs vies du chat. (Mag) Au niveau 10, si le Danseur de Tanil meurt, et que le familier (ayant survécu) s'approche de son maître et le caresse, le Danseur bénéficie d'un sort de résurrection (lancé au niveau de Danseur de Tanil).

Musique de barde. Pour la musique de barde, un personnage ayant des niveaux de barde ajoute ses niveaux de barde et de Danseur de Tanil pour calculer le nombre d'utilisation par jour des pouvoirs de la musique.