



Oeil du Crabe

vendredi 20 janvier 2006, par [Kitsu Kaori](#)

Depuis son intégration au sein du Clan du Crabe, la famille Toritaka, anciennement Clan mineur du Faucon, dispose désormais de ressources dont elle ne pouvait que rêver. C'est ainsi qu'elle a notamment pu grandement améliorer les techniques enseignées par son école de bushi. Les membres de la famille Toritaka sont les yeux du Crabe, traquant les menaces éventuelles des royaumes des esprits au-delà de Jigoku, là où les membres des familles Hida et Kuni ne peuvent les percevoir.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour devenir un membre de la confrérie des Yeux du Crabe, le personnage doit remplir les critères suivants :

Clan : Crabe

Préférence familiale : Toritaka

Alignement : Tous sauf mauvais

Bonus de base à l'attaque : +5

Compétences : 8 degrés de maîtrise en Détection, 8 degrés de maîtrise en Perception auditive, 8 degrés de maîtrise en Connaissance (Jigoku).

Dons : Maîtrise du Vide, Voie Guêpe, Tir de loin, Tir de précision, Science du tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Science du critique (Yumi (court ou long) ou Daikyu), Feu nourri.

Spécial : Vigilance, Science de l'initiative, Pistage, Talent (Détection), Maîtrise du Vide, Voie du Faucon.

Compétences de Classe

Les compétences de l'oeil du Crabe (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Jigoku) (Int), Connaissances (faucounerie), Connaissances (géographie) (Int), Connaissance (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Sens de la nature (Sag), Sens de l'orientation (Sag).

Points de compétences par niveau : 6 + modificateur d'Int.

L'Oeil du Crabe

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexes	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Regard du Faucon
2	+2	+3	+3	+0	L'envol du Faucon
3	+3	+3	+3	+1	Les ailes du Faucon
4	+4	+4	+4	+1	Vigilant et Endurant

5	+5	+4	+4	+1	Les serres du Faucon
---	----	----	----	----	----------------------

Caractéristiques de la Classe

Armes et armures : L'Oeil du Crabe est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port du bouclier. Il est formé au port des armures légères.

Regard du Faucon : L'Oeil du Crabe a l'oeil perçant et exercé du Faucon. Il gagne un bonus d'aptitude en détection égal à son niveau général de classes. En outre, il est capable de percevoir tous les esprits (du sous-type "esprit") invisibles, à portée de vue, en réussissant un test de Détection (DD10 + nombre de dés de vie de l'esprit).

L'envol du Faucon : Au niveau 2, le bushi commence à comprendre les secrets des rapides mouvements du faucon. Il peut ajouter à son initiative la moitié de son degré de maîtrise en détection.

Les ailes du Faucon : Cette technique permet de choisir au bushi de porter une attaque supplémentaire par round, comme s'il possédait une deuxième arme (il s'agit d'une attaque à outrance, se faisant avec le meilleur bonus de base à l'attaque, accompagné d'un malus de circonstance de -4).

Vigilant et endurant : Vigilant... Les tests de Détection nécessaire pour voir des esprits invisibles (niv.1) sont désormais inutiles. Cependant, il peut effectuer le même type de

test de Détection, afin de percevoir les autres créatures invisibles (qui n'ont pas le sous-type "esprit"). De plus, il peut également effectuer un test de Détection (DD = 15 + niveau de l'adversaire) pour voir normalement, dans un rayon de 9m, un adversaire qui tenterait de se soustraire à sa vue (par un sort d'invisibilité ou de ténèbres, ou de tout autre moyen).

...et Endurant. Le bushi gagne de surcroît un bonus de +10 à tout Jet de Sauvegarde contre un sort ou tout autre effet tentant d'altérer sa vision (cécité, ténèbres, etc).

Les serres du Faucon : De la même manière que le bushi peut voir des choses qui n'appartiennent pas à son monde, il peut utiliser sa compréhension de ces choses afin de les vaincre plus facilement. Toutes les attaques au corps à corps de l'Oeil du Crabe ignorent le pouvoir de résistance aux dégâts comme si elles bénéficiaient d'un enchantement de +2 (ou d'un bonus supplémentaire de +2, comme si l'arme était déjà enchantée). L'oeil du Crabe peut utiliser 1 point de Vide pour faire passer ce bonus à +4 lors d'une attaque.

P.-S.

Note de Gap : Si vous désirez jouer à une période pendant laquelle le clan du Faucon existait encore indépendamment du clan du Crabe, cette école est également utilisable. Vous souhaitez peut-être la limiter au troisième niveau, puisque les deux dernières techniques ont été créées lors de l'entrée au sein du clan du Crabe.