

Archer Tsuruchi



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

Les membres de l'ancien clan mineur de la Guêpe, devenue la famille Tsuruchi du Clan de la Mante, sont partout reconnus dans Rokugan pour être les meilleurs archers de l'Empire d'Émeraude. Pour ne pas faillir à cette réputation, les Tsuruchi fondèrent une école d'archers. Bien que ceux-ci utilisent une technique différente de l'école de Légionnaires, ils restent néanmoins tout aussi meurtriers que leurs condisciples.

Dés de vie : d10

Compétences de Classe

Les compétences de l'archer Tsuruchi (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la guerre (Sag), Bluff (Cha), Connaissances (droit), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), et Saut (For).

Points de compétences par niveau : 2 + modificateur d'Int.

Conditions

Pour devenir un Archer Tsuruchi, le personnage doit remplir les critères suivants.

Clan : Mante

Préférence familiale : Tsuruchi

Alignement : Tous sauf mauvais

Bonus de base à l'attaque : +11

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 : L'archer Tsuruchi qui souhaite faire partie de cette classe doit avoir un rang d'honneur égal au niveau qu'il souhaite atteindre dans cette classe (Rang 1 pour niveau 1, etc).

Archer Tsuruchi

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexes	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Ne laissez pas la lame vous frapper
2	+2	+3	+0	+3	Le dard de la Guêpe
3	+3	+3	+1	+3	La flèche connaît le chemin
4	+4	+4	+1	+4	Vol sans esprit

5	+5	+4	+1	+4	La dernière leçon de Tsuruchi
---	----	----	----	----	-------------------------------

effets augmentent d'un point (bonus de +3 ; +5 en dépensant un point de Vide).

La dernière leçon de Tsuruchi : Tsuruchi conçoit sa dernière leçon peu avant de se retirer. Lui seul peut l'enseigner (et comme il est encore vivant (cf. Secrets de la Mante, p.59), seule une quête spirituelle de recherche et de patience, pourront permettre à l'archer d'apprendre cette technique). Cette technique permet d'utiliser une de plus par jour la technique "La flèche connaît le chemin", mais uniquement dans un cas bien précis : cette dernière utilisation permet de toucher en critique (pour vous faire une idée de l'exploit : c'est comme si vous essayiez de viser (et toucher) une mouche sur le crâne d'un bushi éloigné de vous à 60m de distance !).

Caractéristiques de la Classe

Armes et armures : L'Archer Tsuruchi 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.

Ne laissez pas la lame vous frapper : La première leçon que reçoit un archer de la famille Tsuruchi, c'est de faire confiance à son instinct. Quand il une flèche, la portée de celle-ci augmente de 15m x bonus de Dex. de l'archer.

Le dard de la Guêpe : Ayant transcendé son instinct, l'archer reçoit ce don gratuitement, et ce même s'il ne dispose pas des conditions requises pour l'obtenir.

La flèche connaît le chemin : L'archer et la flèche ne font plus qu'un. Cette technique permet à l'archer de toucher automatiquement sa cible (un nombre de fois par jour égal à son niveau de classe d'archer).

Vol sans esprit : Ayant transcendé les concepts de précision et d'assurance, l'archer saisit parfaitement le niveau d'instinct nécessaire pour tirer ses traits sans y penser. Dès lors, toutes les attaques à l'arc de l'archer ignorent le pouvoir de résistance aux dégâts comme si elles bénéficiaient d'un enchantement de +2 (ou d'un bonus supplémentaire de +2, dans le cas de flèches enchantées). L'archer peut utiliser un point de Vide pour passer ce bonus à +4. Si l'archer possède déjà cette technique (par exemple, en l'ayant eue avec le Légionnaire Tsuruchi), les

NB 1 : Il est tout à fait possible de cumuler les deux classes de prestige "Légionnaire Tsuruchi" et "Archer Tsuruchi". On appelle les membres prestigieux (le mot est faible) de cette classe : "Tireur d'élite Tsuruchi".

NB 2 : les membres Tireurs d'élite, sont une rareté à Rokugan (pas plus de 2 ou 3 personnes savent que Tsuruchi est vivant). Veillez donc à ce que votre PJ ait les épaules assez solides pour avoir un tel rang de réputation.

P.-S.

Note de Gap : Si vous désirez jouer à une période pendant laquelle le clan de la Guêpe existait encore indépendamment du clan de la Mante, 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 de la Mante.