



Chien de meute Daidoji

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

A chaque génération de Daidoji, un sensei considère qu'une petite poignée de ses élèves possède les compétences et la volonté nécessaires pour devenir des chiens de meute, l'unité d'élite de la famille Daidoji. Ces individus sont formés aux arts de la discrétion et de l'embuscade, et on leur apprend à empoisonner et à mutiler un adversaire.

En temps de paix, le Clan de la Grue les utilise à petites doses contre des bandits et lors d'incursions gênantes de troupes ennemies. C'est en temps de guerre qu'ils donnent toute leur mesure. Des sentinelles sont tuées la nuit par des adversaires invisibles. Des officiers sont abattus sans avertissement. Des pièges subtilement dissimulés déciment des patrouilles entières. Des réserves sont gâchées par des cadavres d'animaux ou incendiées. Ces calamités peuvent coûter des jours, voire des semaines à des armées en marche, et donnent amplement le temps au Clan de la Grue de préparer ses défenses.

Dés de vie : d8

Conditions

Pour devenir Chien de Meute Daidoji, le personnage doit remplir les critères suivants :

Clan : Grue

Préférence familiale : Daidoji

Honneur - Alignement : Pas infâme. Tous sauf Loyal. Tous sauf mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6

Dojo : Dojo de l'Ombre de la Montagne (cf Voie du Ninja p.68)

Compétences : 5 degrés de maîtrise en Déplacement silencieux, 5 degrés de maîtrise en Discrétion.

Dons : Arme de prédilection (une arme de corps à corps au choix), Talent (déplacement silencieux), Talent (discrétion), Voie de la Grue, Frappe foudroyante.

Compétences de Classe

Les compétences du Chien de Meute Daidoji (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la guerre (Sag), Bluff (Cha), Connaissances (choisir un clan particulier) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int, compétence exclusive), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int ou Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Fouille (Int), Langage secret (Sag), Lecture sur les lèvres (Int, compétence exclusive), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Poison (Int), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Vol à la tire (Dex).

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

Chien de Meute Daidoji

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de réflexes	Jet de vigueur	Jet de volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Plumes d'acier
2	+2	+3	+0	+0	Serres silencieuses
3	+3	+3	+1	+1	Deux coups dans les ténèbres
4	+4	+4	+1	+1	Acier sans merci
5	+5	+4	+1	+1	Glisser comme l'ombre

Caractéristiques de la Classe

Armes et armures : Le Chien de Meute Daidoji est formé au maniement des armes suivantes : dague, dard, shuriken, katana, ninja-to, chaîne, kusari-gama et sarbacane, ainsi que de toutes les armes de guerre de corps à corps et à distance décrites p.88 de la Voie du Ninja. Il est formé au port d'armures légères et moyennes, bien qu'il préfère son habileté et son intelligence qu'à des choses qui l'encombre. S'il porte une armure dont la pénalité d'armure est différente de 0, il perd un certain nombre des aptitudes décrites ci-dessous.

Plumes d'acier : Un Chien de Meute frappe sous le couvert des ombres, surprenant sa proie et l'abattant avant qu'elle ne puisse répliquer. Le Chien de Meute Daidoji reçoit ce don et ce, même s'il ne remplit pas les conditions pour l'obtenir. S'il l'a déjà, les bonus augmentent de +2. De plus, les sensei du dojo de l'ombre de la montagne y ont ajouté une touche personnelle : le Chien de Meute peut ajouter à son jet d'attaque et aux nombres de points de dégâts, la moitié de la moyenne des ses degrés de maîtrise en Discrétion et Déplacement

silencieux (arrondi à l'inférieur ; ex : 10 en Discrétion et 2 en Déplacement silencieux, donnent +3 au jet d'attaque et au jet de dégâts), uniquement si l'adversaire est pris au dépourvu. Si l'attaque touche en critique, les dégâts ne sont pas multipliés

Serres silencieuses : Le Chien de Meute bénéficie de ce don et ce, même s'il ne remplit pas les conditions requises pour en bénéficier. La vitesse du Chien de Meute est sa force. Il ne peut donc pas utiliser les bénéfices du don s'il porte une armure avec une pénalité d'armure différente de 0.

Deux coups dans les ténèbres : Vitesse, précision, efficacité. Cette technique permet de choisir au Chien de Meute 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). Il peut utiliser cette technique pour porter deux attaques sournoises, coups sur coups. Il peut bénéficier de Plumes d'Acier lors des deux attaques.

Acier sans merci : Le Chien de Meute bénéficie de ce don et ce, même s'il ne remplit pas les conditions requises pour en bénéficier. S'il possède déjà le don, les sensei du dojo apprennent au Chien de Meute à porter une attaque d'opportunité supplémentaire par tranche de 5 points. Ce sont les réflexes foudroyants du Chien de Meute qui lui permette d'exploiter les faiblesses d'autrui. En conséquence de quoi, il ne peut utiliser les bénéfices du don s'il porte une armure avec une pénalité d'armure différente de 0.

Glisser comme les ombres : Un Chien de Meute entraîné possède une incroyable dextérité. Lorsqu'un adversaire tente de détecter la présence du Chien de Meute et que

ce dernier ai un degré de maîtrise en Déplacement silencieux ou Discrétion supérieur au degré de maîtrise en Perception auditive ou Détection de l'adversaire, le Chien de Meute ajoute (temporairement) : le degré de maîtrise en Détection de l'adversaire à sa Discrétion ; ou le degré de maîtrise en Perception auditive à son Déplacement silencieux (selon le moyen

qu'emploie l'adversaire pour percevoir le Chien de Meute). Cette technique ne permet pas au Chien de Meute de s'enfuir d'un combat qui tourne mal : il faut que l'adversaire soit inconscient de sa présence. Il ne peut utiliser les bénéfices de cette technique s'il porte une armure avec une pénalité d'armure différente de 0.