

Le Samourai



Et voici le Samourai. Cette nouvelle mouture de ce personnage de légende a été supervisée et approuvée par Gary Gygax... soi-même !

DANS le premier numéro de *Casus Belli*, nous avons présenté une nouvelle classe de personnage : le Samourai. Créé par nos soins, ce personnage se révéla mal conçu et inadapté au jeu par bien des égards. Pour remédier à cet inconvénient, nous avons remodelé ce personnage, dont vous trouverez les caractéristiques plus loin.

Le Samourai n'a pas obligatoirement de très bonnes caractéristiques : force 12 ou plus ; sagesse au moins 15, constitution au moins 15, dextérité au moins 16. Son alignement doit être obligatoirement loyal avec une légère tendance au neutre.

Il ne peut y avoir au départ de Samourai sans Seigneur, de qui il dépend d'ailleurs.

Un Samourai ne peut être biclasse que dans un seul cas (moine-Samourai) ou vice versa ; c'est la seule exception possible. Un Samourai ne peut être qu'humain.

De plus, cette classe, par le code de l'honneur qui la régit, est soumise à nombreuses restrictions tant au niveau des objets magiques que des armes et protections qu'elle emploie. En effet, le Samourai méprise la possession et les biens, ainsi que toutes forces non naturelles, dont il ne se servira pas de toutes façons : potion de force, haste, héroïsme ; comme de tous les objets magiques qui peuvent d'une manière ou d'une autre augmenter la force. De même, la magie et les armures (1) n'ont aucun effet sur sa classe d'armure qui dépend uniquement de sa rapidité et de son entraînement. La seule magie qu'il utilise est les anneaux, les talismans, et les petits objets, dont la liste restrictive sera donnée plus loin.

A main nue, un Samourai combat comme un moine du même niveau ; mais sur la table des guerriers, il n'a cependant pas les facultés des moines, et il est quel que soit son niveau, limité au 4^e dans ce cas particulier.

Il se déplace également à la même vitesse qu'un moine du même niveau à pied ; de même que précédemment, il ne progressera plus quand il aura atteint le 6^e niveau.

Un Samourai ne peut combattre qu'avec de lourds malus (- 5) s'il utilise des armes occidentales ou étrangères à sa race. Il est le seul guerrier capable, à cause de la forme de son arc, de tirer à l'arc long à cheval.

Un Samourai obtient toujours un bonus de + 2 au toucher à l'arc, grâce à son entraînement. Tous ses bonus, dus à sa force, sont intégralement transmis tant au toucher qu'aux dégâts. Il les perdra s'il ne s'entraîne pas régulièrement (une heure par jour en aventure, trois heures au repos).

- *Détection du bien et du mal* : le Samourai peut quand il se concentre repérer le bien ou le mal chez un personnage ou dans un lieu. La portée de ce pouvoir est de vingt mètres et ne peut traverser les portes. Le pourcentage de chances de détecter le bien et le mal progresse de la même façon que le pouvoir de détection du danger. Quand le Samourai ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

- *Danger* : il peut détecter le danger. Il n'y a pas de portée réelle pour ce pouvoir. C'est une sensation qu'il peut ressentir à une distance maximale de 100 mètres. Il n'est pas nécessaire de se concentrer.

(1) Autrement sans armure, de dos et surpris, il a une classe d'armure 10. Un Samourai ne combat en armure, généralement, que lors d'une bataille ; dans ce cas, sa classe d'armure est de 2 quels que soient son niveau et la qualité de ses adversaires, et sa vitesse bloquée à celle d'un moine du second niveau.

Tableau récapitulatif

Niveau	Points d'expérience		Classe d'armure	Détections dangers	Bien/Mal	Nombre d'attaques	Report
1	à 2.499		9	25 %	10 %	1/round	A
2	2.500 à	4.999	8	30 %	15 %	1/round	BC
3	5.000 à	9.999	7	35 %	20 %	1/round	D
4	10.000 à	21.999	6	40 %	25 %	5/4 round	E
5	22.000 à	39.999	5	45 %	30 %	5/4 round	F
6	40.000 à	94.999	4	50 %	35 %	5/4 round	GH
7	95.000 à	169.999	3	55 %	40 %	4/3 round	
8	170.000 à	299.999	2	60 %	45 %	4/3 round	
9	300.000 à	649.999	1	65 %	50 %	4/3 round	
10	650.000 à	999.999	0	70 %	55 %	3/2 round	
11	1.000.000 à 1.399.999		-1	75 %	60 %	3/2 round	
12	1.400.000 à 1.699.999		-2	80 %	65 %	3/2 round	
13	1.700.000 à 2.049.999		-3	85 %	70 %	2/round	I
14	2.050.000 à 2.499.999		-4	90 %	75 %	2/round	
15	2.050.000 à 2.499.999		-4	90 %	75 %	2/round	
15	2.450.000 à 2.999.999		-5	95 %	80 %	2/round	
16	3.000.000		-6			3/round	JK

xp au-dessus du 10^e : 3 hp par niveau supplémentaire jusqu'à 15 et 500.000 points d'expérience par niveau supplémentaire.

A : possibilité de récupérer 1 hp par niveau, par heure de repos complet chaque jour.

B : le Kiaï; le Samouraï peut quand il est concentré et quand il combat, lancer le Kiaï afin de paralyser ses adversaires. Ceux-ci ont droit à un jet de protection contre la pétrification. Si ce jet est réussi, l'adversaire frappe à moins 2 de probabilité. Mais s'il est raté, l'adversaire ne frappe pas durant ce round.

Plus le Samouraï est d'un niveau élevé, et plus le jet de protection est affecté (- 1 pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte par le Samouraï) au-dessus du niveau de l'adversaire.

Le Samouraï a 3 % de chances par round et par niveau de pouvoir lancer le Kiaï avec efficacité. Tirer à chaque round lorsque le Samouraï désire utiliser ce pouvoir.

C : + 1/2 hp par niveau au dommage quand il se sert d'une de ses armes traditionnelles dues à l'entraînement.

D : le Samouraï peut, quand il se concentre, amener sa force à 18 % avec tous les ajustements qui en découlent et ceci un round par heure et par niveau (utilisable en combat). Cependant, dans un tel état de concentration, le Samouraï est obligé de pousser son Kiaï.

E : possibilité d'éviter un missile s'il réussit son jet de protection contre la pétrification (faculté identique à celle du moine, sauf pour une attaque magique).

F : possibilité de masquer l'esprit à l'E.S.P. 15 % de base + 2 % par niveau supplémentaire.

G : résistance à la chaleur et au froid naturels et non magiques.

H : résistance à la faim ; 1 jour par niveau à partir du 9, cependant soustraire - 2 au toucher, cumulatifs par jour sans manger.

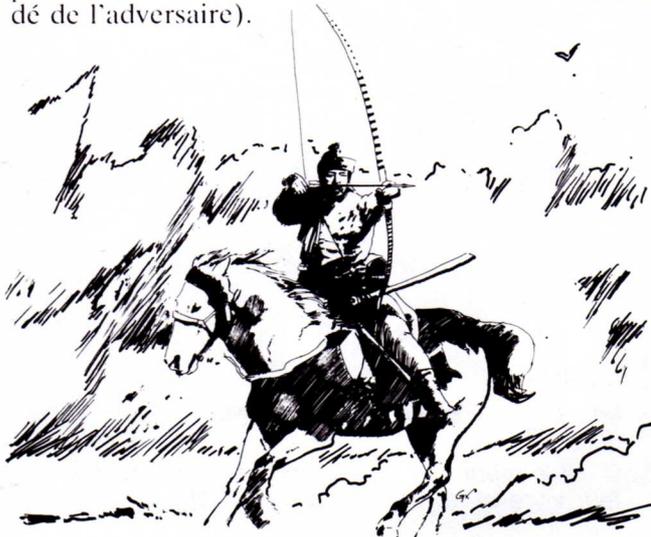
I : si un Kiaï réussit son effet, il a 0.5 % de chances, par niveau du Samouraï, de tuer net son adversaire ; sinon traiter les effets comme un Kiaï normal.

Il n'y a pas de *saving throws* contre cette faculté, si la victime ne possède pas dix niveaux ou dés de coup au-dessus. elle aura un jet de protection à - 7, contre le poison. La pénalité au jet de protection diminue d'un point par niveau de la victime au-dessus du dixième.

J : à partir du treizième niveau, l'épée du Samouraï, ou toute arme tranchante qu'il manie, réussit sur un jet naturel de 20 (retrancher - 1, par niveau supérieur au 13). Tranche un membre ou une partie du corps de son adversaire, partie à déterminer aléatoirement. Ex. : un Samouraï du 14 tranche, s'il fait 19 ou 20 au dé.

K : au 16^e niveau, le Samouraï possède la prescience des attaques de ses adversaires, traitée comme E.S.P. Cependant, il n'y a aucune possibilité de masquer ses intentions d'attaques, même avec un *mind bar* ; la seule exception étant réservée aux moines à partir du 11^e et aux Samouraïs du même niveau que leur adversaire.

Auquel cas, hormis ces deux exceptions, cette faculté permet au Samouraï de frapper toujours en premier et d'abaisser sa classe d'armure de - 2 (au dé de l'adversaire).





Le Samouraï

Après parution de l'article sur le "Samouraï" dans le précédent numéro, nous nous sommes aperçus de nombreux manques et omissions... indépendants de notre volonté. Veuillez nous en excuser.

Voici les corrections, et une forme codifiée de la loi du Bushidô, qui pourra vous donner des idées quant à la manière de jouer votre Samouraï.

- Possibilité de récupérer un point de coup par niveau et par heure de repos complet chaque jour, à raison d'un point de coup par heure. Exemple : un Samouraï du 6^e niveau mettra 6 heures pour récupérer 6 points de coup.

- Erreur dans le tableau récapitulatif : la 15^e ligne est complètement inutile. Par contre, la 16^e ligne, à savoir 15, il faut lire à la place de 2 450 000 points d'expérience marqués, 2 500 000 points d'expérience ; le reste, "classe d'armure — 5, est correct.

- Au niveau des habiletés, l'habileté J, placée sur le tableau au 16^e niveau, est en fait, à placer au 13^e niveau comme le texte l'indiquait.

- Au niveau des armures du Samouraï, le *Tachi* donnait une taille large 3-6, ce qui donne en fait 3-18 ; Même erreur au niveau du *Katana*.

La phrase en dessous du tableau récapitulatif n'était pas tout à fait correcte, et nous vous donnons la phrase rectifiée :

"Au-dessus du 10^e niveau, le Samouraï possèdera 3 hp par niveau supplémentaire et ceci jusqu'au 15^e niveau. Au-delà du 16^e niveau, il faudra 500 000 points d'expérience pour obtenir un niveau supplémentaire. Le Samouraï jette, pour obtenir le nombre de ses points de coup, des dés à 8 faces et au premier niveau, il en tire 2, ce qui lui donnera donc, au 10^e niveau, 11 dés à 8 faces".

En réponse à vos nombreuses lettres, et aux principales questions qui nous sont demandées, le Seigneur du Samouraï doit être obligatoirement un personnage non joueur et joué par le *Dungeon Master*. Les Dieux japonais décrits dans "le Dieu, demi-dieu et héros" seraient, selon moi, à proscrire ; ils n'eurent d'influence que dans le Japon très antique ; car rapidement, le bouddhisme et le chintoïsme se placèrent au-dessus de toutes les autres religions. Dans le Japon médiéval, il y a très peu de traces des dieux décrits dans le *deities and demi-gods*. Cependant, si ces dieux vous plaisent, vous pouvez transformer leur niveau de guerrier en niveau de Samouraï. Cependant, ces dieux sont complètement proscrits de mes campagnes, car non conformes à la réalité de la règle d'or des Samouraïs.

Armes magiques :

Le Samouraï méprise tous les objets magiques permettant d'augmenter la force, et qui multiplient des capacités d'une manière non naturelle. Ces armes ne seront, sauf exception (0,5 % de chance qu'il y ait une arme magique faite pour un Samouraï), jamais magiques.

Simplement un sabre d'une excellente facture selon des métaux plus ou moins différents, sera + 1, + 2, + 3, + 4, + 5. Il est déconseillé de donner de telles armes avant des niveaux conséquents. Un Samouraï n'utilisera jamais d'épée, ni de sharpness, ni de vorpale.

Il n'utilisera pas de potions, hormis celles de soin ou de neutralisation du poison. Il ne se servira jamais d'armes occidentales, sauf danger de mort.

Il n'aura pas d'amulettes ou anneaux de protection ; il pourra simplement utiliser des anneaux tels que vols, invisibilité, si la circonstance l'y oblige.

En fait, en attendant la liste exhaustive et restrictive qui paraîtra dans un prochain numéro, nous laissons au *D.M.* le soin de voir quels sont les types d'objets magiques dont peut se servir un Samouraï, sans pour cela qu'il rentre en conflit avec son propre code de l'honneur.

La loi du Bushidô (sous forme codifiée) :

Tout Samouraï digne de ce nom se pliait à cette loi.

- Le vrai courage consiste à vivre quand il est juste de vivre, à mourir quand il est juste de mourir.

- Songer à la mort avec la conscience vive de ce qu'exige l'honneur d'un Samouraï (peser chaque parole avant de la prononcer) ; se demander avant de répondre si ce que l'on a à dire est vrai.

- Manger avec modération, éviter la volupté.

- Après les tâches quotidiennes, se souvenir du mot "mort" ; ne pas faillir de le mettre en son cœur.

- Un homme qui méconnaît la vertu n'est pas un Samouraï. Pour tout homme, les parents sont comme la tige de son propre corps, lui-même est branche consanguine de ses parents.

- Respecter la règle "de la tige et des branches" : l'oublier, c'est ne jamais parvenir à comprendre ce qu'est la vertu.

- Un samouraï se conduira en fils et en sujet fidèle. Il ne quittera pas son suzerain, quand bien même le nombre de ses sujets passerait de cent à dix, de dix à un.

- En temps de guerre, le témoignage de sa loyauté consistera à se porter s'il le faut au-devant des flèches ennemies sans faire cas de sa vie.

- Loyauté, esprit de justice, bravoure sont les trois vertus naturelles du Samouraï.

- Un Samouraï, où qu'il dorme, ne doit pas mettre les jambes dans la direction du logement de son suzerain. De même, quand il s'exerce au tir à l'arc, il ne doit pas pointer ni lancer sa flèche dans la direction de son suzerain, ou encore quand il pose sa lance.

- Le faucon ne pique pas les épis, même quand il meurt de faim. De même un Samouraï se servant d'un cure-dents fera-t-il semblant de s'être régalé, même quand il n'a pas mangé.

- Si à la guerre un Samouraï perd le combat et s'il est obligé de livrer sa tête, il manifesterait hardiment son nom à l'appel de l'ennemi et mourra en souriant, sans aucune vile allure.

- Etant gravement blessé, si gravement qu'aucune opération chirurgicale ne puisse le guérir, il parlera correctement devant ses supérieurs et ses pairs et mourra avec sang-froid, se rendant bien compte de l'état de sa blessure.

- Un Samouraï qui ne serait que fort n'est pas admissible. Sans parler de la nécessité des études en science, il faut qu'il profite de ses loisirs pour s'exercer à la poésie et comprendre la cérémonie du thé.

- Un Samouraï peut construire chez lui une salle de thé très sobre, à condition d'employer des *kakemono* neufs, des tasses modernes et un pot non vernissé.

(Tiré du *Budo Shoshin Shu*, par *Daidoji Yuzan*, 1639-1730).