

**Le Samouraï**

(auteur : François Marcela-Froideval, *Casus belli* 6, 7 et le hors-série 3)

Le samouraï n'a pas obligatoirement de très bonnes caractéristiques : Force 12 ou plus ; Sagesse au moins 15, Constitution au moins 15, Dextérité au moins 16. Seul un humain peut être samouraï et son alignement doit être obligatoirement loyal avec une légère tendance à la neutralité.

Tout samouraï sert un seigneur auquel il est dévoué corps et âme (le seigneur est de préférence un personnage non joueur joué par le Maître du Donjon).

Il ne peut pas avoir de capacité psi mais est insensible aux formes de domination psionique quelles qu'elles soient.

Le samouraï possède toujours +1 au jet de protection contre la magie et +2 au jet de protection contre les attaques mentales. Ces bonus sont cumulables avec les bonus de Sagesse et autres.

Un samouraï ne peut être biclassé que dans un seul cas : moine-samouraï ou vice versa ; c'est la seule exception possible.

À main nue, un samouraï combat comme un moine du même niveau mais sur la table des guerriers. Cependant il n'a pas les facultés des moines, et il est, quel que soit son niveau, limité au 4<sup>e</sup> dans ce cas précis. Il se déplace également à la même vitesse à pied qu'un moine du même niveau ; de même que précédemment, il ne progressera plus quand il aura atteint le 6<sup>e</sup> niveau. Il possède des facultés de voleur qu'il utilise au même niveau pour se cacher dans l'ombre et se mouvoir silencieusement.

**Capacités spécifiques**

**Détection du Bien et du Mal :** Le samouraï 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 20 m 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 samouraï ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

**Danger :** Le samouraï 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'a pas besoin de se concentrer.

**A :** Possibilité de récupérer 1 point de vie par niveau et par heure de repos complet chaque jour. Exemple : un samouraï du 6<sup>e</sup> niveau mettra 6 heures de repos pour récupérer 6 points de vie.

**B :** Maîtrise du 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 -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 du 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 point de vie par niveau au dommage quand il se sert d'une de ses armes traditionnelles, dû à l'entraînement.

**D :** Le samouraï peut, quand il se concentre, augmenter sa Force jusqu'à 18-100 % avec tous les ajustements qui en découlent et ceci un round par heure et par niveau (utilisables 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, mais ne concerne pas une attaque magique).

**F :** Possibilité de masquer l'esprit à l'ESP : 15 % de base + 2 % par niveau supplémentaire.

**G :** Résistance à la chaleur et au froid naturels (c'est-à-dire non magiques).

**H :** Résistance à la faim : 1 jour par niveau à partir du 9<sup>e</sup>. Cependant vous devez soustraire 2 au toucher et de façon cumulative par jour sans manger.

**I :** Si un Kiaï est réussi, le samouraï a 0,5 % de chances par niveau de tuer net son adversaire ; sinon traiter les effets comme un Kiaï normal. Il n'y a pas de jet de protection contre cette faculté si la victime ne possède pas dix niveaux ou dés de vie au-dessus. Sinon 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, le sabre du samouraï, ou toute arme tranchante qu'il manie, réussit sur un jet naturel de 20 (retrancher 1 par niveau supérieur au 13<sup>e</sup>) à tranche un membre ou une partie du corps de son adversaire, partie à déterminer aléatoirement. Exemple : un samouraï du 14<sup>e</sup> niveau coupe un bras s'il fait 19 ou 20 au dé.

**K :** Au 16<sup>e</sup> niveau, le samouraï possède la prescience (traiter comme ESP) des attaques de ses adversaires. Cette faculté lui permet de frapper toujours en premier et d'abaisser sa classe d'armure de -2 (au dé de l'adversaire). Cependant, il n'y a aucune possibilité de masquer ses intentions d'attaques, même avec une *protection de l'esprit* (sort de niveau 8 de magicien) ; la seule exception étant réservée aux moines à partir du 11<sup>e</sup> niveau et aux samouraïs du même niveau que leur adversaire.

**Armes et protections**

Les armes du samouraï ne seront, sauf exception (0,5 % de chance qu'il existe une arme magique faite pour un samouraï) jamais magiques. Il utilisera simplement un sabre d'une excellente facture ; selon le métal choisi il 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 (acérée ou vorpale). Il ne touchera jamais d'armes occidentales, sauf en situation de danger de mort. Dans ce cas il combattra avec un lourd malus (-5).

Un samouraï est le seul guerrier capable, à cause de la forme de son arc, de tirer à l'arc long à cheval. Il 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).

La magie et les armures n'ont aucun effet sur sa classe d'armure qui dépend uniquement de sa rapidité et de son entraînement. Sans armure, de dos et surpris, il a une classe d'armure de 10. Généralement un samouraï ne combat en armure 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.



**Objets magiques**

En raison du code de l'honneur qui la régit, la classe des samouraï est soumise à de nombreuses restrictions tant au niveau des objets magiques que des armes et protections qu'elle emploie. En effet, le samouraï méprise la possession et les biens, ainsi que tout objet permettant d'augmenter la Force ou de multiplier des capacités d'une manière non naturelle. Il n'utilisera donc pas les potions de *force*, *rapidité*, *héroïsme* ; par contre il n'hésitera pas à user des potions de soin ou de neutralisation du poison. Il n'aura pas d'amulettes ou d'anneaux de protection, il pourra simplement utiliser des anneaux tels que *Vol* ou *Invisibilité* si les circonstances l'y obligent.

**Conseils**

Le seigneur du samouraï doit être obligatoirement un personnage non joueur et joué par le Maître du Donjon. Les dieux japonais décrits dans le manuel *Divinités et Demi-dieux* sont selon moi, à proscrire car non conformes à la réalité de la règle d'or des samouraïs. Ils n'eurent d'influence que dans le Japon très antique car rapidement, le bouddhisme et le shintoïsme se placèrent au-dessus de toutes les autres religions. Dans le Japon médiéval, il y a très peu de traces ces dieux. Cependant, si voulez les utiliser, transformez leur niveau de guerrier en niveau de samouraï.

**La voie royale du sabre**

Le sabre est l'objet le plus précieux du samouraï, il est manié avec le plus grand respect et possède une âme propre. L'affront fait au sabre est un affront fait au samouraï.

Deux des plus célèbres types de sabres étaient le Masamune et le Murasama.

- Masamune : lame qui devient le produit achevé de la puissance mentale et spirituelle de son créateur.
- Murasama : extrêmement tranchant, ce sabre est maléfique et assoiffé de sang.

Pour reconnaître ces deux types de sabres, il suffit de les tremper dans un cours d'eau : les feuilles mortes évitent le Masamune mais se jettent sur le Murasama en se faisant couper en deux.

**La loi du Bushidô**

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.
- Il faut 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 volupé.
- 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 régala, 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 manifestera 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.

Extrait du Budo Shoshin Shu (sous forme codifiée), par Daidoji Yuzan, 1639-1730.

**SAMOURAÏ – TABLEAU I**

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d8 à lancer pour totaliser les points de vie	Capacité
0– 2 500	1	2	A
2 501– 5 000	2	3	BC
5 001– 10 000	3	4	D
10 001– 22 000	4	5	E
22 001– 40 000	5	6	F
40 001– 95 000	6	7	GH
95 001– 170 000	7	8	–
170 001– 300 000	8	9	–
300 001– 650 000	9	10	–
650 001– 1 000 000	10	11	–
1 000 001– 1 400 000	11	11+ 3	–
1 400 001– 1 700 000	12	11+ 6	–
1 700 001– 2 050 000	13	11+ 9	I
2 050 001– 2 500 000	14	11+12	–
2 500 001– 3 000 000	15	11+15	–
3 000 001 et plus	16	11+15	JK

**SAMOURAÏ – TABLEAU II : FACULTÉS DE SAMOURAÏ**

Niveau	Classe d'armure	Chances de base de		
		Détection du danger	Détection du Bien et du Mal	Nombre d'attaques par round
1	9	25 %	10 %	1
2	8	30 %	15 %	1
3	7	35 %	20 %	1
4	6	40 %	25 %	5/4
5	5	45 %	30 %	5/4
6	4	50 %	35 %	5/4
7	3	55 %	40 %	4/3
8	2	60 %	45 %	4/3
9	1	65 %	50 %	4/3
10	0	70 %	55 %	3/2
11	-1	75 %	60 %	3/2
12	-2	80 %	65 %	3/2
13	-3	85 %	70 %	2
14	-4	90 %	75 %	2
15	-5	95 %	80 %	2
16	-6	95 %	80 %	3