



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE SAMOURAÏ

LE SAMOURAÏ



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

AVANT-PROPOS

Le samouraï est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Codex Martial*, un supplément essentiellement destiné aux joueurs incarnant des combattants de toutes classes. Elle est une figure de l'influence asiatique dans les mondes de jeu traditionnels, au même titre que le moine, le wu-jen ou le shujenga. Pendant du guerrier, il ne possède malheureusement que peu de capacités de classe intéressantes pour compenser l'absence de dons et des options d'équipement plus limitées. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par divers membres du *Scriptorium* pour faire du samouraï une classe attractive et offrant diverses possibilités d'évolution. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

SAMOURAÏ

Le samouraï est un noble guerrier originaire des royaumes de l'Orient lointain, dont la force de caractère et la noblesse sont au moins égale à ses prouesses physiques. Maître du daïsho, un samouraï frappe comme l'éclair, dit-on, et il lui suffit parfois d'un regard pour dissuader ses ennemis de mettre inutilement leur vie en péril.

Aventures. Un samouraï part rarement à l'aventure de son propre chef, à moins que des circonstances dramatiques ne l'y obligent. En règle générale, il entreprend des quêtes pour le compte de son seigneur, qui s'en attribue bien souvent tout le mérite. Un samouraï ne recherche ni le frisson du combat ni la gloire, mais il ne rechigne pas à partir en guerre lorsqu'on le lui demande.

Profil. Les samouraïs combattent traditionnellement au katana, un long sabre tranchant comme un rasoir, certains l'accompagnant même d'un wakizashi, une lame plus courte mais tout aussi dangereuse. Redoutables au corps à corps, ils sont moins versatiles que les guerriers, mais peuvent compter sur leurs pouvoirs *kiai* pour prendre le dessus.

Alignement. Les samouraïs ont généralement fait vœu d'obéissance à un seigneur au service duquel ils mettent leurs armes et leur vie. Ils ne discutent jamais un ordre et suivent les principes qui régissent leur vie stricte et presque monastique à la lettre. De ce fait, tous les samouraïs sont d'alignement loyal, plaçant l'honneur au-dessus de tout.

Religion. Beaucoup de samouraïs sont athées, plaçant leurs principes au-dessus du dogme de n'im-

porte quelle divinité. Toutefois, dans les univers traditionnels de *D&D*, les samouraïs peuvent se reconnaître chez certaines divinités. Dans Greyhawk, ils vénèrent parfois Héronéous, Saint Cuthbert ou, plus rarement, Hextor. Ceux des Royaumes Oubliés, originaires du lointain royaume de Kara-Tur, vénèrent Heaum, Tyr, Ilmater, Nobanion et parfois Baine. Enfin, les rares samouraïs d'Eberon suivent généralement les préceptes de l'Eglise de la Flamme d'argent, de Dol Arrah ou de la Voie lumineuse.

Antécédents. Les samouraïs sont traditionnellement issus de la noblesse, même s'il arrive qu'une personne du peuple parvienne à recevoir l'honneur de servir ainsi un seigneur par la force de son travail et de son entraînement martial. Devenir un samouraï accompli nécessite de longues heures d'entraînement physique, mais aussi de nombreuses séances de méditation et d'apprentissage du code d'honneur, du protocole et des principes du bushido.

Races. Elfes, humains et nains présentent toutes les dispositions nécessaires pour faire d'excellents samouraïs, notamment parmi les classes les plus aisées ou les plus nobles de chaque société. Halfelins et gnomes n'ont pas vraiment les aptitudes physiques nécessaires ni aucun attrait pour l'obéissance déraisonnée exigée par le code du bushido. Enfin, rares sont les demi-orques capables de faire de bons samouraïs, à cause de leur manque de discipline et de société structurée. Dans Eberon, changelins et féral s n'ont aucune affinité pour cette classe, et les forgeliers n'ont pas la foi et le moral nécessaire pour entreprendre une telle carrière. En revanche, les kalshtars suivant la Voie lumineuse sont d'excellents candidats potentiels.

Autres classes. Les samouraïs s'entendent extrêmement bien avec les autres classes loyales, en particulier moines et paladins. Ils apprécient également la compagnie des guerriers en tant que soldats de métier et des prêtres de divinités loyales. En revanche, les barbares, bardes roublards et autres fanfarons sans honneur sont regardés avec méfiance et un samouraï ne leur accorde que difficilement sa confiance. Ils n'ont rien contre la magie profane, mais se méfient de ses pratiquants les plus instables.

Rôle. Le samouraï est un combattant de mêlée puissant et rapide qui peut fort bien compenser le manque de guerrier dans un groupe. Il n'a pas réellement besoin de soutien pour mettre en évidence ses atouts au combat, et est généralement un peu plus diplomate que le soldat moyen.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux samouraïs.

Caractéristiques. Un samouraï compte avant tout sur sa Force pour vaincre ses ennemis, même si une Sagesse importante lui permet de tirer le meilleur parti de ses pouvoirs. Une Constitution élevée est toujours très appréciable, tandis que la Dextérité et le Charisme sont des choix utiles, mais plutôt secondaires.

Alignement. Doit être loyal.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du samouraï (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du samouraï.

Armes et armures. Les samouraïs sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre (mais pas les boucliers), ainsi qu'au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Maniement du daïsho (Ext). Les armes de prédilection d'un samouraï au corps à corps sont le katana (une épée bâtarde de maître) et le wakizashi (une épée courte de maître). La plupart d'entre eux reçoivent un daïsho ancestral, une paire de ces armes appartenant à leur clan depuis des générations. Les samouraïs s'entraînent longuement au maniement du katana et ils reçoivent donc automatiquement le don Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde) en tant que don supplémentaire. De plus, lorsqu'un samouraï sélectionne un don s'appliquant à une seule arme (comme Arme de prédilection), il

peut décider à la place de l'appliquer à son daïsho, c'est-à-dire à la fois à l'épée bâtarde et à l'épée courte, pour le coût d'un seul don.

Style de combat (Ext). Au niveau 2, le samouraï doit choisir entre le style de combat à deux armes et le iaijutsu. Ce choix détermine quelques aptitudes de classes, mais ne limite en rien le samouraï pour le choix de ses dons.

S'il choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il choisit le iaijutsu, il bénéficie du don Arme en main, mais uniquement lorsqu'il dégaine un katana. De plus, il ajoute son bonus de Sagesse à son modificateur d'Initiative.

Pouvoir *kiai* (Ext). Au niveau 3, le samouraï obtient le pouvoir de fureur *kiai* s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de châtiment *kiai* s'il a choisi le style iaijutsu.

Fureur *kiai*. Une fois par jour et par une action libre, le samouraï peut pousser un grand cri pour entrer dans une fureur martiale. Dans cet état, il bénéficie à chaque round d'une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il tient dans sa seconde main, au plus haut bonus à l'attaque. La fureur *kiai* dure un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï (minimum 1 round).

Châtiment *kiai*. Une fois par jour et par une action libre, le samouraï peut pousser un grand cri pour frapper plus fort. Pour une seule attaque, il obtient un bonus égal à son bonus de Sagesse (minimum +1) à son jet d'attaque, et un bonus égal à son niveau de classe à son jet de dégâts associé.

Aux niveaux 7, 12 et 17, le samouraï obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir.

Regard menaçant (Ext). Au niveau 5, un samouraï est capable de démoraliser ses ennemis d'un simple regard. Il obtient un bonus de +4 à tous ses tests d'Intimidation.

Frappe *kiai* I (Ext). Au niveau 6, le samouraï obtient le pouvoir de Lacération (torse) s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de Science du iaijutsu s'il a choisi le style iaijutsu.

Lacération (torse). Au début de son tour de jeu, le samouraï peut déclarer qu'il tente une lacération à la place d'une attaque à outrance. Il ne bénéficie alors que d'une attaque avec chaque arme. Si les deux touchent, il peut utiliser une technique lui permettant d'affaiblir gravement son adversaire en lui lacérant les chairs. La technique de lacération du torse rend



une cible *secouée* pour un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï.

Science du iaijutsu. Le samouraï bénéficie d'un bonus de +1d6 à tous ses jets de dégâts durant le premier round de chaque rencontre où il dégaine son katana.

Harmonisation des lames (Ext). Au niveau 8, un samouraï ayant choisi le style de combat à deux armes est parfaitement à l'aise en combat à deux armes, de sorte que le malus qu'il subit lorsqu'il use de ce style de combat est diminué de 2. Un samouraï ayant choisi le style iaijutsu ajoute le double de son modificateur de Force (au lieu 1,5) à ses jets de dégâts lorsqu'il manie son katana à deux mains.

Frappe *kiai* II (Ext). Au niveau 9, le samouraï obtient le pouvoir de Lacération (jambes) s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de Maîtrise du iaijutsu s'il a choisi le style iaijutsu.

Lacération (jambes). La technique de lacération des jambes diminue la vitesse de déplacement de base de la cible de 3 m pour un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï. Cette technique peut également être employée contre les ailes d'une créature volante.

Maîtrise du iaijutsu. Le samouraï bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1d6 à tous ses jets de dégâts durant le premier round de chaque rencontre où il dégaine son katana. Ce bonus aux dégâts se cumule avec celui de Science du iaijutsu. De plus, lorsqu'il dégaine son arme, ses adversaires perdent leur bonus de Dextérité à la CA contre toutes les attaques portées par le samouraï pendant 1 round.

Regard menaçant de groupe (Ext). Un samouraï de niveau 10 ou plus est capable de démoraliser plusieurs adversaires par sa simple présence. Lorsqu'il tente une démoralisation à l'aide de la compétence Intimidation, il peut cibler tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres par une action simple.

Frappe *kiai* III (Ext). Au niveau 12, le samouraï obtient le pouvoir de Lacération (poignets) s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de Grande maîtrise du iaijutsu s'il a choisi le style iaijutsu.

Lacération (poignets). La technique de lacération des poignets inflige à la cible une pénalité de -4 à sa valeur de Dextérité pour un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï.

Grande maîtrise du iaijutsu. Le samouraï bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1d6 à tous ses jets de dégâts durant le premier round de chaque rencontre où il dégaine son katana. De plus, il bé-

néficie du pouvoir d'esquive instinctive.

Lames vibrantes (Ext). Au niveau 13, un samouraï peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de fureur *kiai* ou de châtiment *kiai* pour faire entrer son katana ou ses deux lames en résonance. Dans cet état, toute créature dotée d'une réduction de dégâts et frappée par son daïsho voit sa RD diminuer de 5 points (contre les attaques portées par les lames vibrantes uniquement). Ce pouvoir dure aussi longtemps que la fureur *kiai*.

Au niveau 19, la RD d'une cible se voit diminuée de 10 points.

Science du regard menaçant (Ext). Un samouraï de niveau 14 ou plus peut entreprendre une démoralisation par une action de mouvement.

Frappe *kiai* IV (Ext). Au niveau 15, le samouraï obtient le pouvoir de Lacération (bras) s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de Suprême maîtrise du iaijutsu s'il a choisi le style iaijutsu.

Lacération (bras). La technique de lacération des bras inflige à la cible une pénalité de -4 à sa valeur de Force pour un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï.

Suprême maîtrise du iaijutsu. Le samouraï bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1d6 à tous ses jets de dégâts durant le premier round de chaque rencontre où il dégaine son katana. De plus, il bénéficie du pouvoir d'esquive instinctive supérieure.

Frappe *kiai* V (Ext). Au niveau 18, le samouraï obtient le pouvoir de Lacération (ventre) s'il a choisi le style de combat à deux armes, ou celui de Perfection du iaijutsu s'il a choisi le style iaijutsu.

Lacération (ventre). La technique de lacération ventrale rend la cible nauséuse pour un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du samouraï. Chaque round après le premier, la cible a droit à un jet de Vigueur DD 18 + modificateur de Sagesse du samouraï pour annuler les effets.

Perfection du iaijutsu. Le samouraï bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1d6 à tous ses jets de dégâts durant le premier round de chaque rencontre où il dégaine son katana. De plus, le multiplicateur de critique de son katana passe à x3.

Présence terrifiante (Ext). Un samouraï de niveau 20 est considéré comme une mythe, et ses talents au combat sont légendaires. Il lui suffit de dégainer son arme pour que tous ses adversaires dans un rayon de 9 m se retrouvent paniqués (s'ils ont 4 DV ou moins) ou secoués (s'ils ont entre 5 et 19 DV), en cas d'échec à un jet de Volonté (DD 20 + le modificateur de Charisme du samouraï,

annule). Les créatures ayant 20 DV ou plus ne sont pas affectées. Un adversaire ayant réussi son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par la présence terrifiante de ce samouraï pendant 24 heures.

Anciens samouraïs

Un samouraï qui perd son alignement loyal ou commet un impair grave selon le code d'honneur du bushido perd immédiatement tous ses pouvoirs liés à la Sagesse et ne peut plus progresser dans cette classe. Un tel déshonneur ne se produit qu'en cas de manquement grave, comme une désobéissance directe à son seigneur ou une conduite particulièrement déloyale. Le samouraï peut toutefois réparer sa faute en faisant pénitence et en présentant ses excuses à son seigneur. Il peut se voir également contraint de réparer les conséquences de ses actes.

Le samouraï a le droit de se multiclasser, mais dès qu'il prend un niveau dans une autre classe ou classe de prestige que celle de samouraï, il perd le droit de continuer sa progression dans celle-ci, car l'adhésion au code du bushido nécessite une dévotion de tous les instants. Il existe toutefois un petit nombre de classes de prestige faisant exception à la

règle, et que le samouraï peut donc emprunter tout en revenant plus tard compléter son enseignement d'origine : le protecteur nain, le chevalier protecteur (*Codex Martial*) et le kensei (*Codex Martial*).

Un samouraï déchu ne cherchant pas la rédemption devient parfois un ronin (*Codex Martial*) pour regagner certains de ses pouvoirs perdus.

Exemple de samouraï nain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Armes : katana (1d10, crit. 19-20/x2, 3 kg, une main, tranchant).

Wakizashi (1d6, crit. 19-20/x2, 1 kg, légère, tranchant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

Don : Arme de prédilection (daïsho).

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (1 jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces, une lanterne à capote et 1 dose d'huile.

Richesse : 2d4 po.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Maniement du daïsho
2	+2	+0	+3	+0	Style de combat
3	+3	+1	+3	+1	Pouvoir <i>kiai</i> (1/jour)
4	+4	+1	+4	+1	
5	+5	+1	+4	+1	Regard menaçant
6	+6/+1	+2	+5	+2	Frappe <i>kiai</i> I
7	+7/+2	+2	+5	+2	Pouvoir <i>kiai</i> (2/jour)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Harmonisation des lames
9	+9/+4	+3	+6	+3	Frappe <i>kiai</i> II
10	+10/+5	+3	+7	+3	Regard menaçant de groupe
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Pouvoir <i>kiai</i> (3/jour), frappe <i>kiai</i> III
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Lames vibrantes
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Science du regard menaçant
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Frappe <i>kiai</i> IV
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Pouvoir <i>kiai</i> (4/jour)
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Frappe <i>kiai</i> V
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Présence terrifiante