



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE SAMOURAÏ

## LE SAMOURAÏ



Image © Danilson de Carvalho

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5 ET  
PATHFINDER RPG, PAR ELVITH GENT**

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

## 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

### PATHFINDER RPG

Les compétences de classe du samouraï (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Représentation (Cha).

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

### D&D 3.5

Les compétences de classe du samouraï (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de 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.

**Daisho (Ext).** Un samouraï de niveau 1 obtient gratuitement les dons Arme de prédilection (épée bâtarde) et Arme de prédilection (épée courte). De plus, il possède un katana (épée bâtarde de maître) et un wakizashi (épée courte de maître). Son katana contient à ses yeux son âme et il le possède depuis sa plus tendre enfance ; son wakizashi, qui est sa lame d'honneur, lui a été offert lors du genpuku, cérémonie de passage à l'âge adulte. S'il peut accepter de se séparer temporairement de son katana, cela ne lui est pas permis lorsqu'il s'agit de son wakizashi ; s'il venait à s'en séparer, il perdrait son honneur.

Le samouraï a le droit de faire enchanter ses armes comme tout autre aventurier. Toutefois, les samouraïs sont en général très suspicieux et ne confient leur daisho qu'à des forgerons de confiance.

**Danse de kata (Ext).** Lorsque le samouraï entame un combat, il peut se lancer par une action libre dans une magnifique chorégraphie guerrière et obtenir un bonus de +2 à la CA et à l'attaque. Il peut se lancer dans une danse de kata un nombre de rounds par jour égal à 6 + son modificateur de Sagesse. A chaque niveau après le premier, il peut rester en danse de kata pour 2 rounds de plus. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. La danse de kata s'arrête si le samouraï ne se déplace pas d'au moins 1,50 mètre chaque round.

**Arme en main.** Le samouraï obtient ce don gratuitement au niveau 2.

**Kiai (Ext).** A partir du niveau 3, lorsque le personnage réalise une danse de kata, il emmagasine une puissante énergie qu'il peut relâcher dans un grand cri. Il bénéficie d'un bonus égal à son niveau au prochain test d'Intimidation qu'il réalisera, à condition que ce test soit réalisé avant qu'un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de Sagesse du samouraï ne se soient écoulés. Le kiai s'active par une action rapide.

**Iaijutsu (Ext).** A partir du niveau 4, durant tout le round où le samouraï dégaine son katana ou son wakizashi, il bénéficie de +1d6 points de dégâts supplémentaires. Ceci ne fonctionne pas si le samouraï n'attaque pas avec son katana ou son wakizashi. Par la suite, tous les 5 niveaux, il gagne un nouveau dé de dégâts supplémentaires.

**Combat monté.** Le samouraï obtient ce don au niveau 5, et ce même s'il n'en remplit pas les conditions.

**Tir instinctif.** Le samouraï obtient ce don au niveau 6.



Image © Miguel Coimbra

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	+2	Daisho, danse de kata
2	+2	+0	+3	+3	Arme en main
3	+3	+1	+3	+3	Kiai
4	+4	+1	+4	+4	Iaijutsu (+1d6)
5	+5	+1	+4	+4	Combat monté
6	+6/+1	+2	+5	+5	Tir instinctif
7	+7/+2	+2	+5	+5	Kata supérieur
8	+8/+3	+2	+6	+6	Tir monté
9	+9/+4	+3	+6	+6	Iaijutsu (+2d6)
10	+10/+5	+3	+7	+7	Courage indéfectible
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	Don supplémentaire
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	Grand archer
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Kata suprême
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	Iaijutsu (+3d6)
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	Kiai assourdissant
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	Grand cavalier
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	Don supplémentaire
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	Kata des esprits
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	Iaijutsu (+4d6)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	Iaijutsu suprême





**Kata supérieur (Ext).** A partir du niveau 7, quand le samouraï accomplit une danse de kata, il bénéficie d'un bonus aux dégâts égal au quart de son niveau.

**Tir monté.** Le samouraï obtient ce don au niveau 8, et ce même s'il n'en remplit pas les conditions.

**Courage indéfectible (Ext).** A partir du niveau 10, le samouraï est immunisé à la peur (magique ou non).

**Dons supplémentaires.** Au niveau 11 puis tous les six niveaux par la suite, le personnage obtient un don supplémentaire à choisir dans la liste des dons de guerrier.

**Grand archer (Ext).** Le samouraï de niveau 12 est un véritable maître du tir à l'arc et le ki guide ses flèches. Il bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son modificateur de Sagesse lorsqu'il utilise un arc.

**Kata suprême (Ext).** A partir du niveau 13, quand le samouraï accomplit une danse de kata, sa vitesse de déplacement n'est plus ralentie par son armure.

**Kiai assourdissant (Ext).** A partir du niveau 15, le kiai du samouraï assourdit quiconque l'entend, à condition qu'il soit à 9 mètres ou moins du samouraï et qu'il rate un jet de Vigueur DD 10+moitié des niveaux de classe+modificateur de Sagesse du samouraï. L'assourdissement dure 2d4 rounds.

**Grand cavalier (Ext).** Le samouraï de niveau 16 est un expert de l'équitation. Tout cheval monté par le samouraï bénéficie d'un bonus d'esquive égal au double du modificateur de Sagesse du samouraï. De plus, le samouraï n'a aucun malus pour tirer à l'arc lorsque sa monture se déplace. Enfin, quand il attaque à cheval à l'aide de son katana, son allonge augmente de 1,50 mètre.

**Kata des esprits (Ext).** A partir du niveau 18, quand le samouraï accomplit une danse de kata, il considère que son katana est doté de la propriété spéciale rapidité. Le bonus habituel de l'arme n'a pas d'importance. De plus, sa vitesse de déplacement augmente de 6 mètres. Ce modificateur est à appliquer après tout autre.

**Iaijutsu suprême (Ext).** A partir du niveau 20, lorsque le personnage porte la première attaque du round où il bénéficie du iaijutsu, il peut tuer sa cible. Celle-ci doit réussir un jet de Vigueur DD 20 + modificateur de Sagesse du samouraï où mourir instantanément. Si elle réussit son jet de Vigueur, elle subit tout de même les dégâts normaux de l'attaque et du iaijutsu.

## ANCIENS SAMOURAÏS

Un samouraï qui perd son alignement loyal, qui commet sciemment un acte chaotique, qui perd définitivement son daisho ou qui viole largement le bushido est déshonoré. Il perd son pouvoir de courage indéfectible et ne peut plus gagner le moindre niveau de samouraï tant qu'il n'a pas fait amende honorable (voir le sort pénitence). S'il ne parvient pas à faire pénitence avant qu'un mois ne se soit écoulé, il doit procéder au seppuku, le suicide rituel, afin de laver définitivement son honneur. Si, arrivé à ce stade, il refuse de se suicider, il perd définitivement toute possibilité de rédemption et aucun sort de pénitence ne pourra l'aider.

Un samouraï déchu ne cherchant pas la rédemption est appelé un ronin.

## UNIQUEMENT POUR D&D 3.5

Comme tout le monde, le samouraï peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine et paladin exceptés) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir samouraï, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de samouraï (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du samouraï requiert une grande constance. Quand on s'y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l'on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

## Nouveaux dons

### LONG KATA

Le personnage peut rester en danse de kata plus longtemps que la normale

**Conditions.** Aptitude de classe de danse de kata.

**Effet.** Le personnage peut rester en danse de kata 4 rounds supplémentaires par jour.

### TIR INSTINCTIF [GUERRIER]

Le personnage s'en remet plus à ses sens qu'à son habileté pour tirer.

**Conditions.** Bonus de base à l'attaque de +1.

**Effet.** Lorsqu'il utilise une arme à distance, le personnage peut appliquer son bonus de Sagesse à ses jets d'attaque plutôt que celui de Dextérité.