

JOUER UN SAMOURAÏ DANS DEADLANDS

Une aide de jeu de Geoffroy
gdorchain@yahoo.fr

Généralités

Le PJ est obligatoirement japonais. Il choisit d'être Samouraï (il lui faut donc une raison d'être dans le Weird West) ou Ronin (Samouraï sans maître qui peut être dans le Weird West pour fuir son pays ou pour chercher la mort pour laver un déshonneur).

A chaque fois que je parle d'un samouraï cela comprend aussi les Ronins.

Compétences

Il faut la compétence Iaï-Do pour savoir se servir du sabre ou KenDo. Avec la compétence Iaï-Do le PJ sait dégainer le sabre (pas besoin de prendre dégainer sabre) et son sabre fait Force+2D8 de dégâts. Un PJ combattant en Iaï-Do peut toujours dégainer son sabre et attaquer en même temps sans faire de jet.

Avec la compétence KenDo le PJ ne sait pas dégainer son sabre, il lui faut donc la compétence dégainer par contre les dégâts de son sabre sont de (Force*1.5)+2D8. Je considère qu'en KenDo il tient son sabre à deux mains, j'applique donc la même règle que pour DD3. Iaï-Do et KenDo sont dans Agilité.

Son sabre s'appelle un Katana, il peut avoir un sabre plus petit faisant Force+2D6 appelé Wakizashi. Il peut aussi posséder une dague faisant Force+1D6 nommée Tanto.

Pour le corps à corps il faut la compétence Ju-Jitsu qui permet entre autres de ne pas faire de dégâts mais d'immobiliser l'adversaire avec une clé ou un étranglement, de désarmer un adversaire, de garder une carte pour contrer quelqu'un qui attaque au corps à corps avec une clé ou un fauchage plutôt que de l'esquiver. Il est bien sûr possible de faire des dégâts avec des coups (ou atémis).

S'il veut il peut tirer à l'arc avec la compétence KyuDo (dans dextérité), son arc fait les mêmes dégâts qu'un arc normal malgré le fait qu'il soit plus grand (Force+1D6).

Un samouraï **ne sait pas** se servir d'une arme à feu ou de tout autre appareil technologique. Il ne peut donc pas avoir de compétence en rapport avec la technologie (bidouiller, conduire...) à la création. Il peut par la suite apprendre à se servir de la technologie mais toutes les compétences en rapport lui coûteront 2 points pour l'apprendre au niveau 1. Par la suite il peut les monter normalement.

Un samouraï doit toujours être « aware » il lui faut donc beaucoup en Perception. Ses pouvoirs dépendent du Ki qui lui même dépend d'Ame et de la Méditation qui est sous Ame. Il faut donc être fort en Agilité, en Ame et en Perception. Il serait pas mal d'avoir Calligraphie (sous Perception) ou création d'HaiKu par exemple.

ATTENTION !!! Pour un Samouraï (ou un Ronin) le nombre de points de compétences dépend de Perception, Connaissances et Ame (et non pas Astuce comme pour les autres classes).

Atouts et handicaps

L'atout Arts Martiaux (à 3 points) est indispensable. Aux aguets, Ouïe fine et Œil de Lynx sont recommandés pour représenter le fait qu'il est « aware ». Peur de rien est indispensable pour refléter l'éducation qu'ils ont reçu. Un Samouraï (ou un Ronin bien sûr) ne peut jamais être obligé de fuir un combat après un échec à un jet de tripes, il faut donc l'atout « Nerfs d'acier ».

Le handicap Expatrié est indispensable, et Illettré (il ne sait ni lire ni écrire l'anglais) est conseillé. Intolérance envers les laches et/ou les fourbes est pas mal aussi pour le roleplay.

Il est même possible de prendre Pacifiste (à 3 points) pour représenter le profond respect de la vie humaine, ça dépend de comment vous sentez votre perso...

Les samouraïs ont droit à 15 points de handicaps (à la place de 10) et donc autant en atout.

ATTENTION !!! Chinois et Japonais c'est différent ! Ils n'ont jamais été vraiment potes ! Loin de là ! Revoir « La Fureur De Vaincre » avec Bruce Lee pour se le rappeler.

Pour le Roleplay

Comme d'hab, rien d'obligatoire là dedans c'est juste pour mieux entrer dans la peau du perso. Les mangas parlant des samouraïs : je ne connais que *Kenshin le vagabond* qui est vraiment sympa. Certains bouquins parlant du Japon féodal. Je conseille surtout *hakure* (le code d'honneur des samouraïs, intéressant et facile à lire) et *Les 47 Ronins* (célèbre conte japonais très court reflétant bien la mentalité des samouraïs).

Comme films, il y a les vieux Chambarra : *Après la pluie* en vente en DVD un peu partout pas cher (je l'ai payé 5euros) pour une idée de la mentalité et du Iai-Do et presque tous les films de Kurosowa (*Kagemusha*, *Les 7 samouraïs*...).

Pouvoirs

Le PJ dispose de points Chi. Ils dépendent de l'Ame, le Pj a son nombre de dés en Ame multiplié par la sorte de dés en Ame. Le tout divisé par deux. Exemple pour 3D8 en Ame le PJ a $3 \times 8 = 24$; $24/2 = 12$. Voilà !

Pour les récupérer il faut méditer (nouvelle compétence dépendant de l'Ame) pendant au minimum une demi-heure par jour ; on ne peut pas méditer plus d'une fois par jour dans le but de récupérer des points de Chi. Il récupère 2 points par succès et degré au dessus de 3.

A la création du perso, un pouvoir coûte deux fois son niveau et par la suite pour augmenter un pouvoir cela revient à deux fois le niveau suivant. Il est très dur d'apprendre un nouveau pouvoir après la création du perso car cela coute 10 points pour l'avoir au niveau 1 mais surtout il faut quelqu'un qui le connaisse et qui accepte de lui enseigner...

Notes : un samouraï ne peut **jamais** apprendre un pouvoir de Kung-Fu.

Les samouraïs peuvent après une demi-heure de méditation augmenter leur force : ils l'augmentent d'un type de dé par succès et degré au dessus de 3. Mais ceci est valable pour un **unique** coup. Cela ne sert donc à rien en combat, c'est surtout pour impressionner en fracassant un mur par exemple... Aucun point de Chi n'est nécessaire pour cette action.

Déluge de coups du tigre hurlant

Cout d'activation : 3 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : instantané

Le PJ peut attaquer plusieurs fois avec une seule carte mais uniquement plusieurs adversaires. Il lui est impossible d'effectuer plusieurs attaques sur un même adversaire. Les adversaires attaqués ne doivent être distant de plus d'1.5m.

Le PJ doit payer le cout à chaque utilisation (ce n'est pas 3 points par round).

Niveau de maitrise	Nombre d'attaques par carte
1	2
2	2
3	3
4	3
5	4

Déplacement accéléré

Cout d'activation : 4 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : 1

Le PJ peut se déplacer tellement vite que l'adversaire doit réussir un jet de détecter opposé pour le voir. S'il échoue le samourai peut par exemple passer dans le dos de son ennemi. Par contre si l'adversaire réussit son jet de détecter il sait où est passé le samourai. Vu qu'il faut une carte pour ce pouvoir il est conseillé de se défausser pour attaquer ensuite (tout comme avec **L'envol du dragon**).

Niveau de maitrise	Jet de détecter opposé	Distance parcourue
1	5	3 mètres
2	7	5 mètres
3	9	7 mètres
4	11	9 mètres
5	13	11 mètres

La queue du dragon

Cout d'activation : 5 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : 2

Le PJ met un grand coup de Katana dans le sol qui entraine une onde de choc se propageant en ligne droite dans le sol. Cette onde de choc inflige des dégats à tous ceux présents dans la zone, qui doivent aussi faire un jet d'agilité à 5 pour ne pas tomber.

Niveau de maitrise	Distance parcourue	Diamètre de l'onde	Dégats
1	3m	1.5m	1D6 + For
2	6m	1.5m	2D4 + For
3	9m	3m	2D6 + For
4	12m	3m	3D4 + For
5	15m	4.5m	3D6 + For

Le cerisier ne faiblit pas

Cout d'activation : 1 point de Ki

Cout de maintien : plus haut niveau de blessure que le PJ a / round

Vitesse : 1

Le PJ peut ignorer un certain niveau de blessure selon son niveau de maîtrise. Il ne peut pas tomber à cause du souffle tant que son pouvoir fait effet. Même s'il tombe en négatif, il ne tombera qu'à la fin de son pouvoir.

Ainsi si le PJ a une blessure critique et qu'il possède ce pouvoir au niveau 3, il n'aura qu'un malus de -1 mais il coutera 4 points de Chi par round pour le maintenir.

Niveau de maîtrise	Niveau de blessure ignoré
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

L'envol du dragon

Cout d'activation : 4 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : 1

Le PJ peut sauter une grande distance et la moitié en hauteur pour sauter dans le combat. Il est indispensable de sauter en longueur pour pouvoir s'élever dans les airs. Il est conseillé de se défausser d'une carte pour effectuer cette action afin de pouvoir attaquer immédiatement après l'atterrissage.

Niveau de maîtrise	Distance parcourue (en longueur)
1	4m
2	8m
3	10m
4	15m
5	20m

Le phoenix guide les flèches

Cout d'activation : 3 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir sert pour le KyuDo, il est similaire à un pouvoir de Kung Fu et permet de tirer plusieurs flèche avec une seule carte sur un ou plusieurs adversaires.

Niveau de maitrise	Nombre de flèches	Nombre de cibles
1	2	1
2	3	2
3	4	2
4	4	3
5	5	3

Parade de projectiles

Cout d'activation : 5 points de Ki

Cout de maintien : -

Vitesse : 1 (défausse)

Le PJ peut avec son Katana découper un projectile infligeant des dégâts, cette compétence s'effectue comme une esquive en se défaussant d'une carte et en effectuant un jet de Iaï-Do ou de KenDo devant être au égal au jet d'attaque de l'adversaire.

Si le PJ réussit à parer un projectile ainsi il a droit à un jet d'intimider ou de ridiculiser gratuit.

Niveau de maitrise	Dégat du projectile pouvant être paré
1	D6
2	D8
3	D10
4	D10 jusqu'à deux projectiles avec une carte
5	D10 jusqu'à trois projectiles avec une carte

Dons

Chaque don coûte 5 points d'expérience. Si un PJ veut prendre un don après la création de son perso, il doit effectuer un jet de méditation à 9 et ne rien faire d'autre pendant 12 heures. Si au terme de ces 12 heures il échoue son jet il ne pourra pas prendre ce pouvoir avant la fin du prochain scénario, par contre il ne perd pas ses points d'expérience en cas d'échec au jet.

Contre attaque : Après une esquive réussie au corps à corps il est possible de contre attaquer avec la même carte.

Double dégainer : Utilisable uniquement pour quelqu'un possédant Iai-Do et non Kendo. A chaque fois qu'il dégaine le samourai peut frapper avec sa deuxième main avec son fourreau. Il doit par contre par la suite le laisser tomber au sol. Attention il est ainsi possible de le perdre et un katana sans fourreau s'émousse très vite ! Chaque attaque s'effectue à -2 (Katana et fourreau) et le fourreau occasionne Force + 1D6.

Saut : Utilisable uniquement quand l'adversaire est à portée du sabre. Le samourai saute et attaque son adversaire dans la même action. Il doit effectuer un jet d'agilité à 9. Si ce jet est échoué, l'attaque est perdue. Par contre s'il est réussi le PJ peut viser la tête de son adversaire avec un malus de -4 (à la place de -6). Pour chaque degré au dessus de 9 (14, 19...) au jet d'agilité le PJ gagne un dé en plus pour sa force (exemple : 4D8 à la place de 3D8, ce qui peut être très intéressant pour faire plus de dégâts).

Viser : Le PJ gagne un +2 pour viser une partie du corps qui doit être déterminée au moment où le don est choisi. Il est possible de prendre ce don plusieurs fois pour une ou plusieurs localisations.