

Forum des Halles

forum des halles de paris  
niveau 2  
1 à 7 rue pierre lescot  
tel: 297 42 31

# GAME'S

..des jeux  
étranges  
venus d'ailleurs

**GAME'S**  
le plus grand choix  
de  
jeux pour adultes

les boutiques du ruhl  
1 avenue gustave - V  
06000 nice  
tel: 82 03 44

# LE SAMOURAÏ

F.M-F

PROPOSITION POUR UNE NOUVELLE  
CLASSE DE PERSONNAGE.....

LE SAMOURAI :

Ce personnage de légende n'était pas encore reconnu comme un type de personnage spécifique dans DONJONS ET DRAGONS. La classe qui s'en rapprochait le plus était celle des moines. Voici maintenant une proposition qui permettra de donner à ce type de guerrier une existence à part entière.

Il n'a pas de très bonnes caractéristiques  
force : 12 ou plus, sagesse : au moins 15  
constitution : au moins 14, dextérité :  
au moins 16, alignement : obligatoirement loyal avec une légère tendance au neutre.

POUVOIR :

- détection du danger. Il n'y a pas de portée réelle pour ce pouvoir. C'est une sensation dont la limite est quand même d'une distance de 100 mètres.

## POURCENTAGE DE DETECTION

Du 1er au 3ème niveau	:	50 %
" 4 " 6 "	:	60 %
" 7 " 8 "	:	70 %
" 8 " 9 "	:	80 %
" 10 " 11 "	:	90 %
" 11 " 12 "	:	100 %

## - DETECTION 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 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 samouraï ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

## - KIAI

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 de 2 de probabilité. Mais si ce jet est r\*té, l'adversaire ne frappe pas durant ce round. Plus le samouraï est d'un niveau élevé, et plus le jeu de protection est affecté (- 1 pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte par le samouraï)

## - CONCENTRATION

Le samouraï peut quand il se concentre amener sa force à 18 100 % avec tous les ajustements qui en découlent, et ceci un round toutes les heures. Cependant, dans un tel état de concentration, le samouraï est obligé de pousser son kīaī.

## - RESISTANCE AUX POINTS DE COUPS

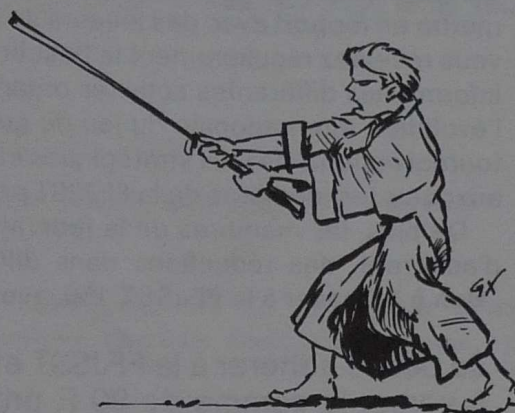
Quand il atteint le premier niveau le samouraï n'encaisse effectivement du fait de son endurance et de son entraînement que les 2/3 des points de coups qu'il reçoit.

Quand il atteint le 3ème niveau, le samouraï n'encaisse effectivement que la moitié des points de coups.

Au 5ème niveau, il n'encaissera que le tiers des points de coups qu'il reçoit.

## - NOMBRE D'ATTAQUES PAR KOUND

Du premier au deuxième niveau le samou-



raï frappe une fois par round. Du 3ème au 4ème, 2 fois par round. Du 5ème au 8ème, 3 fois par round. A partir du 9ème, 4 fois par round.

Le samouraï peut combattre avec toutes les armes de tradition japonais mais son arme préférée reste cependant le sabre (Katana), arme qui cause de 1 à 12 points de dégâts et qui si ce katana est d'une fabrication remarquable peut frapper à plus de 2 sur une armure.

## TABLEAU DE PASSAGE DE NIVEAU

Niveau	Classe d'armure	point d'expérience
1	5	4 000
2	4	8 000
3	3	15 000
4	2	30 000
5	1	52 000
6	0	104 000
7	- 1	196 000
8	- 2	390 000
9	- 2	780 000
10	- 3	1 170 000
11	- 3	1 500 000
12	- 4	2 000 000

Il ne peut y avoir au plus qu'un samouraï au 12ème niveau, 5 au 11ème, 7 au 10ème.

Ce type de personnage très puissant possède cependant de nombreux inconvénients : son kīaī bruyant possède la faculté d'attirer tous les monstres errants

Il monte très lentement de niveau et s'il échoue dans la mission que lui a confié son seigneur, il doit immédiatement se faire seppuku (hara-kiri).