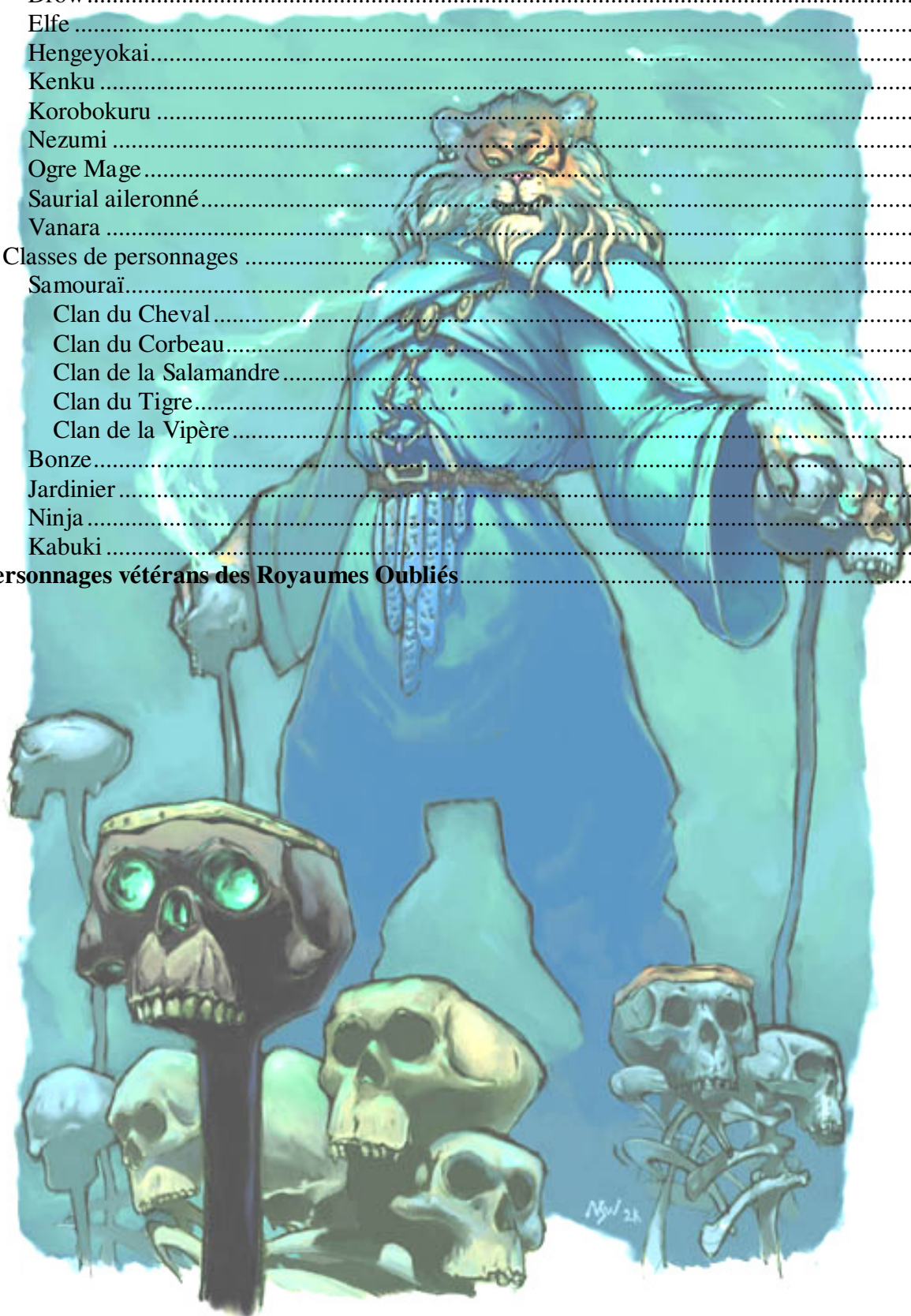


Personnages natifs de l'Orient	2
Races autorisées	2
Humain	2
Drow	2
Elfe	2
Hengeyokai.....	2
Kenku	2
Korobokuru	2
Nezumi	2
Ogre Mage	2
Saurial aileronné.....	3
Vanara	3
Classes de personnages	3
Samouraï.....	3
Clan du Cheval.....	4
Clan du Corbeau.....	5
Clan de la Salamandre.....	5
Clan du Tigre.....	5
Clan de la Vipère	6
Bonze.....	6
Jardinier	7
Ninja	7
Kabuki	8
Personnages vétérans des Royaumes Oubliés	8



Personnages natifs de l'Orient

Races autorisées

Humain

Rien à signaler. Les humains sont les plus nombreux et gouvernent la plupart des royaumes.

Drow

CON -2, DEX +1, CHA +2

Les drows vivent isolés des races non sylvestres et sortent rarement de leur habitat naturel à moins qu'il ne soit la proie des flammes ou des démons les plus farouches. Les drows détestent la foule et les grands espaces découverts. Ils se battent en général avec deux armes tranchantes (malus de 2 pour toucher à la seconde arme) et portent des armures de métal noir très fines dont ils ont le secret lorsqu'ils doivent combattre, même s'ils préfèrent leurs tuniques blanches. Les drows font difficilement confiance aux autres races. Ils voient dans l'obscurité tant que celle-ci n'est pas complète, aussi loin que porte le regard. Ils peuvent communiquer avec les animaux au 9^{ème} niveau et plonger un bosquet dans l'ombre dès le 4^{ème}. Les drows vivent 500 ans.

Elfe

CON -3, DEX +1, CHA +3

Les elfes sont soit isolés dans des villages de pierre et de chaume accrochés à des falaises abruptes, soit immiscés dans les affaires humaines les plus périlleuses, car ils aiment se mettre en valeur et faire office de diplomates dans les cours les plus prestigieuses. Les elfes sont immortels et alternent les périodes de leur vie où ils sont aventuriers, ambassadeurs et retirés dans leur communauté. Ils peuvent voler mais seulement au gré des vents selon lequel ils se laissent glisser. Un elfe ne peut être corrompu par une créature maléfique qui le changerait en mort-vivant, ni ne peut être ramené à la vie par des moyens magiques. Les elfes peuvent parler aux plantes, aux oiseaux et à certaines créatures proches d'eux comme les chats elfiques à partir du 8^{ème} niveau.

Hengeyokai

CON +2, SAG -1, CHA -1

Ce sont des changeurs de forme, qui peuvent en un round se transformer en un animal particulier dont ils ont alors toutes les caractéristiques, si ce n'est l'INT et la SAG qui sont conservés. Ils ont aussi les PV de l'animal, et s'ils sont tués sous cette forme, ils reprennent une apparence anthropomorphe à condition que leur capital de PV soit supérieur à celui de la bête, et continuent de se battre tant que leurs PV ne sont pas épuisés. Ils peuvent de nouveau se transformer en bête après 1-4 jours. Cette race est confondue avec les humains, ses origines sont mystérieuses et tombées dans l'oubli.

Kenku

CON -2, DEX +1, INT +1, SAG +1, CHA -4

Le malus de CHA ne s'applique pas lorsque confronté à d'autres kenkus. Ceux-ci ont l'apparence d'humanoïdes recouverts de plumes noires comme celle du corbeau, pourvu d'un long bec pointu et de petits yeux noirs perçants. Ils ont également de larges ailes qui leur permettent de s'envoler gracieusement. Les kenkus sont toujours habiles aux armes, et que ce soient les samouraïs avec leur katana ou les bonzes avec leur bâton, ils reçoivent un bonus de +1 à la TAC0.

Korobokuru

FOR +1, CON +3, DEX -2, SAG -1, CHA -2

Ces habitants des plaines sont velus et rustauds. Ils sont l'équivalent des nains de l'Occident. Les korobokurus montent des poneys à poils longs, éventuellement des yacks et d'autres herbivores sauvages, et ceci sans avoir besoin de préparer l'animal, ni sans jamais être désarçonnés. Dès le 3^{ème} niveau, ils ont droit à une *Pierre Magique* par jour. A partir du 7^{ème} niveau, ils peuvent utiliser une fois par jour *Pierres Commères*. Au 11^{ème} niveau enfin, ils utiliseront *Rocher en boue* deux fois par semaine.

Nezumi

DEX +2, SAG -1, CHA -3

Les hommes-rats provenant d'une très ancienne tribu ont un museau moustachu, des mains roses griffues et courbes, et une longue queue annelée préhensile avec laquelle ils peuvent facilement se pendre tête en bas. Quelle que soit leur classe on peut leur attribuer les scores de 30% en Vol à la Tire, 30% en Mouvements Silencieux et 40% en Détecter des Bruits. Ils sont cependant plus sensibles à la Peur et ont un malus de 2 aux jets de sauvegarde, qu'elle soit d'origine magique ou non.

Ogre Mage

FOR +2, SAG +1, CHA -6, gagnent leur PV par d12

Puissants et orgueilleux sont les ogres mages, qui dominent de deux têtes les plus grands humains, ont la peau rouge cramoisie, les cheveux blancs et le front orné de deux petites cornes. Ce qui les rend dangereux n'est ni leur force impressionnante, ni leur habileté au katana, mais leurs nombreux pouvoirs magiques. Ils peuvent utiliser à volonté *Tour Mineur*, *Agrandissement*, *Familier*, *Moquerie*, *Sommeil* dès le 1^{er} niveau, au quatrième,

trois fois par jour *Fracasement*, *Pyrotechnie*, *Hâte*, *Flèche enflammée*, *Tentacules Noires d'Evard*, *Arme enchantée*, *Calligraphie illusoire*, *Invisibilité majeure*, *Bouclier de Feu*, *Mort Simulée*, au huitième niveau, une fois par jour *Distorsion des distances*, *Conjuration d'un élémental*, *Chaos*, *Vision Fausse*, *Double illusoire*, *Cône de Froid*, *Mur de fer* et enfin, au 12^{ème} niveau, une fois par semaine *Souhait mineur*, *Contact avec un autre plan*, *Sort astral* et *Doigt de mort*. Les ogres mages sont toujours loyaux, qu'ils soient bons, neutres ou mauvais. Curieusement, ils sont peu protégés contre la magie, et ont un malus de 2 à leur jet de sauvegarde contre les métamorphoses et à celui contre les baguettes. De plus, leur fierté les pousse à toujours se proposer lors d'un combat singulier contre l'ennemi. Il leur faut le double de PX par rapport à un humain pour progresser.

Saurial aileronné

Traits identiques aux humains.

Il existe tous les types de saurial en Orient, cependant seuls les aileronnés ont un caractère qui les mène à l'aventure. En effet, leur meilleur atout est un moral indéfectible et un enthousiasme sans failles ; il arrive d'ailleurs que leur héroïsme leur crée plus d'ennuis que de louanges. Trois alignements sont accessibles à cette race : loyal bon, chaotique bon et loyal neutre. Les sauriaux ont un bonus de 2 à leurs jets de sauvegarde contre toutes les attaques basées sur le son (*Cri*, *Surdité*...) et un malus de 2 à celles qui emploient des gaz (*Nuage puant*, *Nuage mortel*...). De plus, ils supportent mal le froid et s'ils restent exposés un nombre de round supérieur à leur CON à une température qui inflige des dégâts, ils tombent en léthargie et y restent jusqu'à ce qu'on les réchauffe ; ils meurent s'ils restent plus de 24 heures dans cet état. Ils sont immunisés à la Peur.

Vanara

FOR -2, INT +2, SAG +2

Ce sont des humanoïdes simiesques au pelage gris argenté, fort habiles en acrobaties comme en rhétorique. Les vanaras peuvent paraître irritants aux autres races car ils bombardent de questions les gens qu'ils rencontrent, spécifiquement les humains, et se saisissent de tout objet à leur portée pour l'examiner, propriétaire ou pas. Les vanaras ne peuvent être que chaotiques bons ou chaotiques neutres.

Classes de personnages

Sont maintenues les classes de **Guerrier**, **Rôdeur**, **Psioniste**, **Mage** (général ou spécialisé), auxquelles on ajoute les nouvelles classes **Samouraï**, **Bonze**, **Jardinier**, **Ninja**, et **Kabuki**.

	Drow	Elfe	Henge.	Kenku	Korobo.	Nezumi	Ogre	Saurial	Vanara
Guerrier			+		+++	+		+	+
Rôdeur	+	+	+++					+	
Psioniste	+++	+					+		+
Mage	+	+++ abj.	+	+		+			+++ ill.
Samouraï			+	+++			+++	+++	
Bonze				+	+				+
Jardinier				+	+	+			
Ninja	+		+	+		+++			+
Kabuki		+					+		+

(+) = possibilité

(+++)= classe privilégiée par cette race mais aucun avantage spécifique

abj. = abjurateur

ill. = illusion

Samouraï

Minima requis : FOR 13, DEX 12, CHA le plus élevé pour cette race. Alignement loyal.

Les samouraïs sont des guerriers nobles dont la maîtrise du sabre égale la vertu. Ils doivent obligatoirement être rattachés à une maison noble pour avoir le droit de porter leurs armes et leur armure, aussi les joueurs auront à choisir entre le **Tigre**, la **Vipère**, le **Corbeau**, le **Cheval** et la **Salamandre**, les clans décrits ci-dessous.

Les samouraïs gagnent leur PX à la même vitesse que les Rôdeurs, cependant après chaque aventure ils doivent passer dans leur maison un nombre de jour équivalent à leur niveau pour toucher le capital de PX qu'ils se sont constitués en voyageant. Ils peuvent également s'entraîner loin de son clan pour acquérir cette expérience, mais ils devront pour cela faire appel aux esprits des ancêtres de leur maison, et demander à un bonze de conduire le rituel ; le bonze aura au moins le niveau du samouraï. Quoi qu'il en soit, un samouraï ne passera pas plus de trois niveaux sans être retourné une fois dans sa maison et avoir pris une leçon avec un véritable maître d'armes.

Un samouraï tient son katana de ses ancêtres, ou de son maître s'il est le premier de sa lignée à être rattaché à un clan. Si le katana est brisé, le samouraï perd un point de CHA et n'est plus qu'un rônin avant d'avoir accompli une quête spéciale édictée son seigneur, au terme de laquelle il recevra un nouveau katana des mains

du maître forgeron de son clan. Au départ, il ne s'agit pas d'une arme magique, cependant à chaque fois qu'il doit passer un niveau le samouraï peut décider de le sacrifier et de l'investir pour ajouter un bonus de +1 à son katana. Il ne peut agir de la sorte qu'à compter du niveau 5, et devra attendre le niveau 6 pour ajouter un second bonus, 7 le troisième, etc. Le bonus maximal est de 8, l'enchantement ne peut avoir lieu qu'au siège du clan.

Bonus du katana	Pouvoirs supplémentaires acquis par le katana	DEX nécessaire	SAG nécessaire
+1	<i>Lumière continue</i> à volonté	14	13
+2	<i>Connaissance des alignements</i> trois fois par jour	14	14
+3	Décapite sur 19-20	14	15
+4	<i>Appel de la foudre</i> une fois par jour	14	16
+5	Un ancêtre du porteur se manifeste une fois par jour	15	17
+6	<i>Barrière acérée</i> une fois par jour	16	18
+7	<i>Rayon de Soleil</i> une fois par 3 jours	17	19
+8	<i>Parole divine</i> une fois par 3 jours	18	20

En ce qui concerne les restrictions, un samouraï ne peut se battre contre un autre samouraï qu'avec son katana et son wakizashi, ou un arc s'ils sont à bonne distance. Le samouraï n'a pas le droit de dégainer son katana s'il n'a pas défié son adversaire avant et si celui-ci ne paraît pas hostile. Les autres armes autorisées sont le sasumata, le nagamaki et la lance quand il monte à cheval, et enfin l'éventail de guerre. Il ne peut porter que l'armure de son clan et des pièces supplémentaires (chahar-aina, dastana). Notez que le *rônin* est un samouraï, bien qu'orphelin de son clan, et subit les restrictions de sa classe ; il doit porter une armure dépourvue de signes d'appartenance, et son katana perd tout pouvoir supplémentaire mais conserve le bonus de TAC0 et de dégâts. Le *rônin* continue à progresser en expérience, et conserve ce qu'il a acquis s'il réintègre un clan.

En tant que champion de la justice et de l'honneur auxquelles il se dévoue corps et âme, le samouraï doit agir à travers un code très strict, le *bushido*. En termes de jeu, il dispose d'un point d'*Honneur* au départ de sa carrière, et peut éventuellement en gagner d'autres s'il accomplit des actes de bravoure exceptionnels. En revanche, les actes vils et les entorses à la morale détournent le samouraï de la voie tracée par ses ancêtres ; s'il perd son *Honneur*, le samouraï sera affligé d'une malédiction dont la nature et les modalités pour laver son honneur dépendent du clan auquel il appartient. Tant qu'un samouraï est maudit, il ne gagne plus aucun PX, et ceux-ci seront perdus même s'il retrouve la voie de la sagesse. Le *kagemusha*, celui qui revient de la malédiction, est marqué à jamais par la perte d'un point de SAG. Un samouraï ne devrait jamais disposer de plus de 5 points d'*Honneur* ; il appartient au MD de soustraire un ou plusieurs points selon la faute commise. En étant maudits les samourais reçoivent des pouvoirs sans pareil, un présent des forces des ténèbres. La raison doit leur faire comprendre qu'il s'agit d'un leurre, une tentation qui les pousse à se vautrer dans le Mal et ne jamais s'en départir. Ceux qui meurent dans le déshonneur ne trouvent jamais le repos et leur âme appartient au Jigoku pour l'éternité.

Clan du Cheval

Ses membres sont des experts de l'équitation. Ils peuvent au niveau 3 invoquer une fois par jour le sort *Monture* (l'animal sera toujours un cheval de guerre, ou un éléphant à partir du niveau 14), et au niveau 5 le sort *Monture fantôme*. De même, le maniement des armes spécifiques aux cavaliers n'a pas de secrets pour eux, et tous les trois niveaux ils gagnent un bonus de +1 à la TAC0 quand ils utilisent en selle un sasumata, un nagamaki ou une lance. L'armure de ce clan ne comporte pas de casque, et il est de coutume de porter des cheveux longs et lâches que le cavalier laisse flotter au vent lorsqu'il chevauche. L'épaule gauche du plastron est recouverte par un crâne de cheval en métal, l'ensemble est d'un bleu profond.

Les membres du clan du cheval ne blessent jamais volontairement un cheval, même pour désarçonner un cavalier, et considèrent la chose comme très déshonorante. S'ils ont perdu tout leur honneur, un *onikage*, cheval du Jigoku, viendra à eux. Celui-ci obéit en toutes choses au samouraï, peut le porter à la vitesse du vent et ne se fatigue jamais. Cependant, il doit manger de la chair humaine pour se sustenter, sans quoi il deviendra de plus en plus énorme et de plus en plus assoiffé de sang, jusqu'à détruire des villages entiers. De plus, tous les animaux naturels fuiront le cavalier qui ne peut monter autre chose que le *onikage*. Il ne peut pas se déplacer autrement que sur le dos de sa sinistre monture, ainsi partout où il va on le reconnaît pour ce qu'il est et on lui jette des pierres. Pour s'amender de ses fautes, le samouraï devra trouver un passage terrestre vers le Jigoku, y conduire le *onikage* et le sacrifier aux portes de l'enfer. Il n'y a pas d'autre moyen de tuer la bête, qui autrement se relèvera chaque fois qu'on pensera l'avoir vaincue.

Des rôdeurs peuvent également se rattacher au clan du Cheval.

Clan du Corbeau

Il a été fondé il y a mille ans par un kenku nommé Katana Sans Egal. Aujourd'hui, seuls des humains et des kenkus peuvent en faire partie. Ce sont toujours de fines lames et des combattants invincibles. Lorsqu'ils sont éclairés par la lune ils gagnent un bonus de +1 au TAC0 et aux dégâts (puis +1 cumulés tous les trois niveaux) et de +3 si la lune est pleine (également cumulés tous les trois niveaux). A compter du niveau 9, une fois par jour, tout membre du clan peut parer n'importe quelle attaque de katana et répliquer immédiatement par un coup qui touche automatiquement (ce coup infligera les dégâts maximaux à partir du niveau 15). Au niveau 12, le samouraï peut se changer chaque jour en un corbeau pour une durée équivalente au dixième de son niveau exprimé en heures. L'armure de ce clan est argentée, elle brille de mille feux sous la lune et donne aux adversaires une pénalité de -1 au TAC0 à cause de l'éblouissement. Les humains de ce clan ont sur leur armure un casque en forme de tête d'oiseau et une paire d'ailes métalliques qui ne leur permet pas de s'envoler mais grâce à laquelle ils peuvent s'élancer d'une falaise et planer lentement et sans bruit.

Les membres du clan du Corbeau doivent toujours tourner le dos à un supérieur ou un ancien de leur maison quand celui-ci leur parle, et ne répondre que s'ils y sont invités. Ils n'ont pas le droit de descendre sous terre, à cause de la peur indescriptible qu'ont les kenkus d'être ancrés au sol. Les samouraïs ont l'interdiction formelle de lever la main sur une femme, et seront déshonorés s'ils font autre chose que de se défendre et de frapper d'un bâton les femmes qui tiendraient absolument à les affronter. Les kenkus ont une vue perçante, et c'est pourquoi la cécité qui frappe les samouraïs du Corbeau maudits ne pourrait être punition plus amère. Ils ne peuvent pas voler en étant privé de ce sens. Cependant en compensant par leur ouïe ils ne peuvent plus jamais être surpris, et acquièrent le pouvoir de se déplacer et de se fondre dans les ombres comme s'ils n'avaient plus que deux dimensions. Ils laveront leurs fautes en triomphant loyalement et malgré leur handicap d'un samouraï qui a au moins dix niveaux de plus qu'eux. Ils ne peuvent utiliser leur pouvoir de parade contre cet adversaire.

Les jardiniers kenkus sont également rattachés à ce clan.

Clan de la Salamandre

Requis : alignement loyal mauvais, SAG 15, CON 13.

Ce clan très ancien a des origines mystérieuses dont on ne parle qu'à mots couverts ; tout ce qu'on sait c'est qu'il a émergé dans un bain de sang. Comme leur animal totem, les samouraïs de la Salamandre peuvent régénérer de leurs blessures, au rythme de 1 PV par tour, 2 au niveau 3, 3 au niveau 5, puis 1 PV par round au niveau 10, 2 au niveau 12 et 1 PV supplémentaire tous les deux niveaux. La régénération est très puissante et peut même faire repousser un membre coupé. Ces samouraïs deviennent invisibles dès qu'ils sont immergés dans l'eau ; s'ils se versent une pleine jarre sur la tête ils deviennent invisibles pour 1d4 minutes +1 par niveau. Au niveau 7 ils peuvent utiliser à volonté l'habileté *Patte d'Araignée*, comme le sort, et *Action Libre* au niveau 10. L'armure de la salamandre est noire et jaune. Un mempo amovible orne le casque, de couleur rouge et figurant un visage démoniaque aux canines recourbées vers les côtés.

Les samouraïs de la salamandre décapitent tous leurs adversaires. Ils prennent soin que leur visage ne soit éclaboussé de sang et abaissent toujours leur mempo avant de donner ce coup de katana. Ils sont plus sensibles aux attaques basées sur l'eau ou la glace et prennent +1 de dégâts par dé. La cruauté et le meurtre ne sont pas absents de leurs mœurs, aussi les actes déshonorants seront sans violence : le vol est considéré comme le pire. Un samouraï qui a perdu son honneur devient immédiatement un vampire oriental, avec tous ses pouvoirs et ses faiblesses. Il ne regagnera ses lettres de noblesse qu'en ayant goûté le sang de quatre-vingt huit démons et onis.

Des nécromanciens et des psionistes peuvent choisir d'appartenir au clan de la Salamandre.



Clan du Tigre

Requis : FOR 16.

Ses membres vivent retirés dans des forêts de bambous. Ils portent des armures dorées et turquoise, le casque en forme de tête de tigre. Pour toute la durée d'un combat, une fois par jour, ils peuvent atteindre une FOR de 18/00, de 19 au niveau 3, de 20 au niveau 5 et ainsi de suite tous les deux niveaux jusqu'à une FOR de 25. De plus, ils peuvent siffler pour demander l'aide de félins s'ils se trouvent en forêt ; ils recevront l'aide d'un jaguar, deux au niveau 3, un tigre au niveau 5, un smilodon au niveau 7, une bête éclipsante au niveau 9, deux tigres au niveau 11, deux smilodons au niveau 13, deux bêtes éclipsantes au niveau 15. Quand ils sont sur un terrain couvert de végétaux, les samouraïs du Tigre ont un bonus de +3 à la TAC0 illustrant les avantages de leur entraînement dans la jungle ; ils peuvent utiliser *Enchevêtrement* et *Croissance Végétale* trois fois par jour.

Les membres du Tigre sont mal à l'aise dans les villes et ne peuvent dormir que sur un sol de terre et de mousse. Ils ne se laissent jamais insulter sans se battre. Ils trouvent déshonorant d'avoir recours au feu, magique ou non, brut ou confiné dans un objet magique, car celui-ci est une force non maîtrisée et qui nuit aux forêts. Un samouraï du Tigre qui s'est écarté du droit chemin devient un rakshasa. Pour expier ses fautes il devra planter une forêt sur une terre inculte et hostile avec succès.

Le clan du Tigre peut accepter des rôdeurs ou des jardiniers dans ses rangs.

Clan de la Vipère

Requis : sexe féminin, DEX 16.

Les femmes qui veulent embrasser la carrière de samouraïs ne peuvent que choisir ce clan. Leur armure est souple et peu couvrante, semblable à une peau de serpent très épaisse, d'un vert olive. Elle a néanmoins la même efficacité qu'une armure de samouraï normale. Les restrictions sur les armes sont différentes des autres clans, en effet, en plus des armes nobles, on utilise le chakram, la sarbacane longue, les fukimi-bari et surtout le shikomizue. Les membres de la vipère montent peu à cheval, mais si elles le font, elles choisiront la naginata. Elles ne considèrent pas comme une fourberie de tremper leurs armes dans le poison. Elles-mêmes sont totalement immunisées à tous les poisons naturels. Au niveau 5, elles peuvent muer, la peau laissée vide agissant comme le sort de *Clone* jusqu'à ce qu'elle soit blessée et se ratatine d'un coup, une fois par jour. Au niveau 9, elles apprennent un pouvoir caméléon qui leur permet de se cacher dans n'importe quel décor, même de couleurs vives. Au niveau 13, elles peuvent à volonté se transformer en un serpent géant constricteur de huit mètres.

Les membres de la Vipère ne tolèrent pas d'être touchées par les hommes et ne se laisseront jamais faire, aussi en aimer un est l'acte honni par excellence. Une Vipère sans honneur devient une *Hebi-no-Onna* jusqu'à ce qu'elle ait pu assassiner sans aucune aide un puissant seigneur mâle vivant dans une forteresse.

Le Clan de la Vipère admet également des ninjas et certains eunuques kabuki qui servent d'espions.

Bonze

Minima requis : SAG 9, CHA 9. Alignement bon.

Les bonzes sont des voyageurs qui ont un lien privilégié avec l'au-delà, ils prêchent la paix, la sagesse, et la vie dans le respect des enseignements de Bouddha. Les bonzes n'ont aucune attirance pour les richesses et en dehors de leur tunique ils ne portent en général rien d'autre que des bottes de peau et de lanières de cuir, un bâton de marche qui leur sert aussi en combat, et un chapelet magique qu'ils ont toujours autour du cou. Ce chapelet a deux fois plus de pierres que le bonze a de niveaux. Il le reçoit de son maître à la fin de son éducation, avec les deux premières pierres, puis de nouvelles pierres apparaissent durant le sommeil du bonze qui vient de passer un niveau, cadeau de Bouddha lui-même.

Aucune armure ni aucune arme n'est autorisée pour le bonze, si ce n'est le bâton. Celui-ci est magique et le bonze peut à volonté l'allonger jusqu'à cinq mètres ou le réduire à quarante centimètres (au deuxième niveau), le changer en serpent (au cinquième niveau), ou s'en servir pour contrôler le temps comme le sort *Contrôle Climatique*, trois fois par semaine (au quatorzième niveau). Ce bâton sera toujours considéré comme un arme magique capable de frapper les adversaires maléfiques morts-vivants quelles que soient leurs défenses contre les armes magiques (sans bonus à la TAC0 et aux dégâts toutefois).

Les bonzes ne peuvent lancer des sorts qu'issus des sphères suivantes : Générale, Astrale, Protection, Soins, Solaire. Ils acquièrent des sorts comme les clercs normaux. De plus, ils peuvent par l'intermédiaire de leur chapelet utiliser des pouvoirs supplémentaires, qui désactiveront un certain nombre de pierres (celles-ci passent de leur couleur transparente à un aspect opaque et grisâtre mais se réactivent le lendemain) :

- Repousser les Morts-Vivants (une pierre) = fonctionne comme l'habileté de clerc mais les morts-vivants affectés sont détruits et non repoussés
- Guérison (deux pierres)
- Guérison des Maladies (deux pierres)
- Dissipation du Mal (quatre pierres)
- Croisade (cinq pierres)
- Appel des esprits (six pierres) = avec cette habileté, le bonze fera venir à lui l'esprit avisé d'un ancien héros, qui le conseillera sur la marche à suivre et interviendra selon son bon vouloir avec au maximum les capacités d'un *Serviteur Aérien* ; l'INT de l'esprit convoqué sera égale à la SAG du bonze +1 par tranche complète de quatre niveaux.
- Résurrection (neuf pierres)
- Parole Divine (douze pierres)

Les pierres du chapelet interviendront également dans les arts martiaux utilisés par le bonze. En combat, bien qu'il ne porte pas d'armure, celui-ci aura en plus de son bonus de DEX un ajustement de -1 à la CA tous les niveaux impairs. D'autre part, ses compétences à mains nues effrayeront n'importe quel guerrier. Quand il combat de cette manière, le bonze a un bonus de -1 à sa TAC0 tous les niveaux (qui s'ajoute avec la diminution de score prévue pour les clercs en général). Les dégâts sont les suivants :

Niveaux	Dégâts
1-5	1d4+1
6-7	1d6+2
8-9	1d8+3
10-11	1d10+4
12-19	1d12+5
20+	1d20+6

Il faut ajouter à ces dégâts le bonus de FOR et garder à l'esprit que **les bonzes disposent d'une attaque supplémentaire par round tous les cinq niveaux**. Ils peuvent lors du combat user des capacités suivantes :

- Infliger les dégâts maximaux pour un nombre d'attaques équivalant au double de pierres investies, les attaques doivent être consécutives et portées sur un même adversaire au cours du combat, et l'action ne peut être envisagée qu'une seule fois durant ce combat.
- Réussir toutes les attaques sans faire de jet de TAC0 avec les mêmes conditions que ci-dessus.
- Concentrer toutes ses forces en une seule frappe et multiplier les dégâts par cinq (coût de trois pierres, non cumulable avec les précédents, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être étourdie pour un nombre de round correspondant au niveau du bonze, ce dernier doit se reposer 1 round avant de pouvoir entreprendre de nouvelles actions).
- Parer l'attaque portée par une arme tranchante, comme un katana, au prix de quatre pierres. Le bonze fait alors un jet d'attaque contre un CA de 0. S'il l'emporte de plus de 3 unités, il a non seulement paré le coup mais désarmé son adversaire. S'il l'a emporté de plus de 5 unités, il a fait voler en éclats la lame. Les armes enchantées ont 20% de chances par bonus de résister au procédé.

Pour finir, les bonzes sont habilités à conduire certains rites, comme par exemple celui de progression du samouraï à un niveau supérieur (voir ci-dessus). Une autre cérémonie consiste à consacrer un lieu : si le bonze découvre un endroit hanté par de nombreux morts-vivants, qu'il les détruit tous, qu'il chante un cantique sur la sépulture décente qu'il a offert à tous les misérables privés de repos et dans laquelle chaque partie de leur corps repose à présent, alors le lieu ne pourra jamais plus être hanté ni foulé par ce genre de créatures. Le bonze gagnera 25000 PX ou plus si le domaine assaini est vraiment important.

Jardinier

Minima requis : SAG 12, CHA 12. Pas d'alignement mauvais.

Les jardiniers ont un rôle absolument capital en Extrême-Orient, car ils sont les garants de l'équilibre entre le monde de la surface et celui des ténèbres infernales. En effet, ils ont à charge de surveiller une réserve naturelle et de s'assurer que les démons n'empruntent pas les racines pour venir terroriser les habitants de notre monde. Afin de s'acquitter correctement de leur tâche ils ont une aire d'activité qui s'étend sur un nombre de kilomètres équivalent à leur niveau. Des réserves plus grandes seront à la charge de plusieurs jardiniers qui administreront séparément leur parcelle et n'auront pas de contacts entre eux. Les jardiniers n'ont besoin ni de manger, ni de boire, et ils sont en permanence protégés contre le Mal.

En combat, les jardiniers sont autorisés à manipuler toute arme contondante, quoi que les plus vénérables et les plus expérimentés d'entre eux aient définitivement adopté un maillet magique, instrument symbolique de la chasse aux démons. Le jardinier acquiert la capacité de s'en fabriquer un, à son usage personnel seulement, à partir du niveau 12 ; celui-ci est considéré comme un *Marteau des Titans* dont le bonus est +5 contre les créatures nées dans le Jigoku. Le marteau a la couleur du bronze, de nombreuses inscriptions ésotériques sont gravées à sa surface, et autour du manche pendent des fétiches, plumes, osselets, etc.

Le jardinier peut fabriquer d'autres objets magiques très utiles : *Encens de Méditation* au niveau 4, *Gri-gri emplumé de Quaal* au niveau 6, *Bâton de Soins* au niveau 8, *Amulette de Protection Vitale* au niveau 10, *Bol Commandant aux Élémentaux d'Eau* au niveau 14, *Encensoir Commandant les Élémentaux d'Air* au niveau 16, *Chapelet de Prière* au niveau 18. Un seul objet de chaque type peut être fabriqué par le jardinier, même si l'un d'eux est égaré ou détruit, à l'exception du *Gri-gri* dont il a droit à un exemplaire chaque semaine.

La progression en sorts se fait comme pour les clercs normaux, et ceux-ci seront choisis dans les sphères Animale, Climat, Combat, Élémentaire, Garde, Végétale. Comme ils connaissent parfaitement le Jigoku et ses funestes habitants, et qu'ils savent les maîtriser, ils disposent en sus, une fois par jour, des sorts *Abjuration* au niveau 7, *Renvoi (Mag)* au niveau 9, *Portail* au niveau 11, *Bannissement (Mag)* au niveau 13, *Emprisonnement de l'Ame (Mag)* au niveau 15, *Emprisonnement (Mag)* au niveau 17, ainsi que tous les sorts de *Conjuration de Monstres I, II, III...* (deux fois par jour, le niveau du prêtre correspond au niveau des créatures appelées). Le sort d'*Emprisonnement de l'Ame* comprend l'enchantement de la gemme qui lui est nécessaire. Ces sorts ne peuvent être employés qu'à l'encontre de créatures mauvaises. Ils ont tous un temps d'incantation de 1 car le jardinier les lance d'une manière originale, en inscrivant des mots magiques sur une carte qu'il jette à terre devant lui. Le jardinier ne manque jamais de cartes vierges pour lancer ses sorts.

Le jardinier peut en sacrifiant une goutte de son sang condamner un accès à notre monde par les démons, le plus souvent la souche d'un arbre agonisant. Cependant, dans son existence solitaire, il lui arrive d'avoir à partir à l'aventure, afin d'anéantir un péril fomenté par les forces du Jigoku. Dans ce cas, il délègue ses fonctions à un collègue de Sylvaniens dont le nombre équivaut à son niveau d'expérience. Ils ont avec lui un lien télépathique et l'avertissent chaque fois qu'un danger menace la réserve, tout en le combattant seuls en attendant le retour du jardinier.

Ninja

Minima requis : DEX 11.

Les ninjas sont des voleurs et des assassins surdoués. Ils progressent en expérience comme des Voleurs, et à chaque niveau ont droit de répartir 25% de compétences entre leurs différents talents, qui n'impliquent pas la Lecture des Langues Inconnues cependant. Les ninjas sont immunisés aux Attaques Surnoises, et lorsqu'ils en portent eux-mêmes, le multiplicateur de dégâts est de x3 jusqu'au niveau 5, x5 jusqu'au niveau 10, et x7 au-delà. A force de pratique ils gagnent +1 en DEX tous les quatre niveaux. Ils ne peuvent comme les Voleurs porter d'armure meilleure que le Cuir Clouté, en revanche ils n'ont pas de restriction sur les armes (mais l'Attaque Surnoise ne fonctionnera qu'avec une dague, un ninja-to, un wakizashi volé éventuellement).

Les poisons n'ont pas de secrets pour les ninjas, qui peuvent élaborer les toxines G, H, I aux niveaux 1-3, A, B, C aux niveaux 4-6, J, K, L aux niveaux 7-9, M, N, O et P au-delà (voir *GdM* page 85, tableau 51). Quels que soient les poisons choisis, les ninjas fabriqueront en tout 1d6 doses (+1 par tranche complète de trois niveaux) par jour. Ils peuvent s'en servir pour enduire leurs armes, ce qui consommera une dose par attaque. En outre les ninjas ont un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre le Poison, trois *Ralentissement du Poison* par jour au niveau 5, deux *Neutralisation du Poison* par jour au niveau 7.

Trois fois par jour les ninjas peuvent poser un piège qui inflige des dégâts calculés par 1d6 x niveau. Les chances que le piège fonctionne sont les mêmes que de Trouver / Désamorcer un Piège.

Quand ils atteignent le 4^{ème} niveau les ninjas peuvent utiliser trois fois par jour *Clignotement*, et *Porte Dimensionnelle*. Au niveau 8, les ninjas disposent de trois *Passe-Murailles* et une *Porte d'Ombre* par jour. Ceux qui atteignent le niveau 12 usent à volonté de *Chute de Plume*, *Action Libre* et *Invisibilité* (Majeure au niveau 16). Les ninjas ne peuvent être métamorphosés par magie.

Kabuki

Minima requis : DEX 9, INT 12, CHA 12.

Les kabukis sont des acteurs du théâtre Nô. Leurs talents de déguisement et leurs aptitudes à la magie en fait de précieux compagnons, d'autant qu'ils ont toujours une bonne histoire à raconter au coin du feu. Ce sont exclusivement des hommes, à la langue bien pendue, aux cheveux longs, hirsutes et colorés et au maquillage criard. Ils ne passent pas inaperçus, mais sont en général fort appréciés par la population et il n'est pas rare qu'ils se fassent offrir des cadeaux de bienvenue quand ils se déplacent.

Les kabukis sont des roublards et progressent en expérience comme tels. Ils ont des compétences en Vol à la Tire, Détection des Bruits et Lire des Langues Inconnues, entre lesquelles ils répartissent 20% à chaque progression d'un niveau. Ils ne chantent pas, mais peuvent jouer de la musique et utiliser une harpe magique destinée aux bardes ; du reste, les kabukis improvisent tellement bien qu'ils **peuvent utiliser tous les objets ordinairement réservés à d'autres classes de personnages**, comme s'ils étaient des débutants de ces classes. Le costume des kabukis est assez ample pour glisser dessous une cotte de mailles, mais rien de plus conséquent.

La Détection de la Magie est innée chez ces personnages. De plus, ils peuvent identifier avec certitude toutes les potions magiques au niveau 5, les anneaux au niveau 7, les bâtons, bâtonnets et baguettes au niveau 9. Les kabukis ont trois sortes de pouvoirs magiques. Tout d'abord, ils peuvent lancer tous les sorts de l'école de magie Illusions/Fantasmes, et gagnent leurs sorts comme des mages de niveau identique. Ensuite, les kabukis possèdent tous un éventail dont les pouvoirs croissent avec l'expérience. Au deuxième niveau, ils peuvent à volonté, en le passant devant leur visage, utiliser le pouvoir *Apparence Altérée*. Au niveau 4, ce pouvoir se commute en *Métamorphose* (3x fois par jour). Au niveau 6, ils peuvent lancer l'éventail qui agira comme une *Boule de Feu* et reviendra automatiquement dans leur main (3x par jour). Au niveau 8 l'éventail battu devient *Rafale* (3x par jour), au niveau 10 *Vent Divin* (1x par semaine). Les pouvoirs des niveaux 4 à 10 s'ajoutent. Enfin, le costume de comédien des kabukis est enchanté et possède les propriétés cumulées de certaines capes magiques :

Niveau du kabuki	Propriétés de la cape	Bonus conféré à la CA
1-3	Cape elfique	+0
4-6	Cape de la Raie Manta	+1
7-9	Cape d'Araignée	+2
10+	Cape de la Chauve-Souris	+3

Personnages vétérans des Royaumes Oubliés

Comment faire pour introduire des personnages occidentaux, ayant accompli toutes les prouesses imaginables, défait le Zhentariim, anéanti le Culte du Dragon, vaincu le pharaon de La Mulhorande, tout en conservant au jeu une part d'intérêt, et une atmosphère de découverte d'un nouveau monde, sans sombrer immédiatement dans des guerres de suprématie avec les entités les plus puissantes de l'Orient ?

Le mieux est de faire repartir les personnages de zéro. Les joueurs ont peut-être déjà des personnages anciens, avec lesquels ils ont joué bien des scénarii, et auxquels ils tiennent, aussi il n'est pas nécessaire de les effacer complètement en se forgeant une nouvelle identité. Pour stimuler l'esprit de défi de ses aventuriers, le Maître de Donjon devrait suggérer que l'escrime primitive pratiquée dans les Contrées du Mitran n'a pas l'ombre d'une

chance contre l'Art du Sabre tel qu'il est enseigné par les Grands Maîtres orientaux, tout comme le judo mortel des bonzes ôterait tout espoir à un guerrier pratiquant la lutte greco-romaine. Par conséquent, on peut considérer que les personnages provenant des Royaumes ne gagnent plus aucune expérience, arrivés dans ces terres hostiles. Ils doivent s'adapter et oublier tout ce qu'ils ont appris afin de maîtriser des techniques pures et nobles. Ces personnages **sont ramenés au niveau 1 d'expérience** en ne conservant que leur nombre de Points de Vie ; ils perdent toutes les habiletés spéciales associées à leur progression car leur manière de se battre et d'utiliser la magie sera absolument inefficace contre leurs nouveaux adversaires.

Ensuite, s'ils veulent vraiment progresser, ils **doivent choisir une classe autorisée pour ce monde de campagne**. Les guerriers, rôdeurs, mages, psionistes, resteront ce qu'ils sont. Les clercs deviennent bonzes, les druides des jardiniers, les voleurs des ninjas, les bardes des kabukis, les paladins des samouraïs. S'ils n'ont pas les pré-requis nécessaires, leurs scores de caractéristiques seront augmentés pour pallier ce manque. A condition qu'il embrasse pleinement la philosophie du *bushido*, un personnage autrefois guerrier dans les Royaumes Oubliés peut devenir un samouraï ici-bas ; de même tout personnage peut choisir de changer de classe s'il reste dans le même ensemble de classes (combattant, roubillard, homme de foi). Un mage peut éventuellement choisir de changer d'école, s'il ne choisit pas l'école d'opposition à la précédente. Seuls les psionistes sont contraints d'officier dans la même classe, car leur pouvoir ne ressemble à nul autre.

Avant de commencer leur carrière, et donc d'acquérir de l'expérience, **certaines personnages devront obligatoirement être rattachés à un clan ou un maître**. Cette règle concerne en premier lieu les samouraïs qui devront se présenter dans une des cinq Maisons afin d'y être assermentés. Le fait qu'ils n'aient aucun ancêtre dans ces Maisons n'est pas vraiment problématique, on leur demandera simplement un don afin de marquer leur entrée, qui en général sera toutes les armes qu'ils ont acquises au cours de leurs aventures dans les Royaumes. Elles ne leur seront plus d'aucune utilité, car un samouraï ne manie ni l'épée bâtarde, ni le glaive. D'autre part, le kabuki devra s'inscrire dans une troupe de comédiens itinérants, même s'il ne la suit pas davantage : les acteurs ont un statut administratif particulier, et il faut au moins qu'ils existent aux yeux des chambellans, c'est-à-dire qu'ils figurent sur une liste. Le bonze appartient à un temple, il obéit à ses supérieurs et à Bouddha avant eux. Le jardinier s'approprie une réserve, qui n'est pas encore sous la protection d'un de ses semblables. Le mage enfin doit suivre l'enseignement d'un Maître de l'école souhaitée : les Maîtres sont des ermites qui vivent la plupart du temps dans des grottes au bord de la mer ; ils sont rarement soupçonnés par les habitants d'une région, et évités comme des oiseaux de mauvaise augure quand par hasard on les croise. Les autres classes de personnages sont plus ou moins indépendantes, elles peuvent éventuellement être rattachés à un clan quand cela est précisée dans les descriptions des cinq Maisons, ci-dessus.