

DUNGEONS & DRAGONS

Les trois royaumes de Samguk

Rédaction 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

CREDITS

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



La fantaisie orientale est assez différente de celle de l'ouest. Alors que les châteaux et les rois demeurent, c'est ici les différences dans la société et la culture qui provoquent le dépaysement. Plutôt que de combattre des trolls se cachant sous un pont, les héros font ici face à de méchants oni cachés dans des grottes. Au lieu des serments de fidélité, le clan est le lien qui unit la société et l'honneur est très important. Ninja, Samouraï et esprit-renard remplacent les assassins, chevaliers et elfes. Les prêtres errants sont concernés par le maintien de l'équilibre entre le yin et le yang, le positif et le négatif qui doivent rester égaux afin d'assurer la stabilité de l'univers. Certains éléments restent cependant universels - la cupidité, la jalousie, l'honneur. L'histoire d'un sorcier fou de pouvoir cherchant à usurper un royaume reste la même que l'on soit à l'est ou à l'ouest.

Bon nombre des changements qui doivent être apportés pour donner une sensation orientale à vos parties sont d'ordre cosmétique. Cette saveur unique peut simplement venir en nommant les choses différemment. Voici quelques exemples concernant les classes de personnage :

*Les magiciens sont appelés Wu Jen. Ils jettent leurs sorts à l'aide de talismans et de parchemins qui doivent être lus et disparaissent aussitôt. Les personnages Wu jen se promènent donc en permanence avec une collection de parchemins et de gris-gris qu'ils utilisent pour lancer leurs invocations.

*Les prêtres sont les Shugenja, qu'ils soient des prêtres shintoïstes itinérants ou des moines bouddhistes contemplatifs.

*Les paladins sont appelés samouraïs, guerriers d'élite et nobles de la société orientale.

*Les voleurs sont nommés ninja et utilisent les ombres pour frapper leurs proies.

*Les maîtres de guerre restent inchangés et les guerriers sont appelés ashigaru, parfois membres d'un ordre de soldats qui parcourent la terre à la recherche de démons et de monstres à éliminer. Leur apparence varie grandement.



*Les rôdeurs sont rares et les sorciers n'ont pas leur place comme Pjs dans ce type d'univers (mais plutôt comme grand méchant de l'histoire)

*Ceux d'entre vous qui possèdent le manuel des joueurs volume 3 peuvent bien sur utiliser le moine tel qu'il y est présenté. Ils s'appellent alors moine sohei.

La religion :

Deux des religions les plus répandues parmi les peuples orientaux sont le shintoïsme et le bouddhisme. Bien qu'il faudrait des volumes pour expliquer correctement ces deux philosophies, les bases sont présentées ici. Il est possible d'être à la fois bouddhiste et shintoïste.

Le shintoïsme est une religion animiste qui explique que tout, des êtres humains aux roches possède son propre esprit, ou kami. Quand une personne meurt, des sanctuaires sont construits pour apaiser son kami dans l'au-delà. De même, les fidèles vénèrent les esprits de la nature, comme le kami du vent ou de la moisson.

Le bouddhisme, d'autre part, n'est pas tant une religion qu'une philosophie complexe autour de la conviction que toute vie est souffrance et que la seule façon de trouver la libération est de réaliser le caractère illusoire de la réalité et de trouver le Nirvana. Il existe de nombreuses écoles différentes du bouddhisme, chacune préconisant diverses façons d'atteindre l'illumination. Le bouddhisme est particulièrement important pour les samouraïs, qui pensent que quand ils meurent, ils ressuscitent de nouveau sous la forme d'un samouraï, ce qui leur donne le courage de se battre jusqu'à la mort.

Équipement : **Les samouraïs :** Honneur et devoir sont tout pour les samouraïs, les nobles de la société orientale. Les samouraïs sont connus pour placer leur seigneur au dessus de tout. La famille immédiate du samouraï vient ensuite, puis le clan, le royaume, l'empereur et son honneur personnel. Un samouraï doit donner sa vie sans question à chaque fois que l'honneur l'exige, par seppuku ou hara-kiri. Dans ce cas le samouraï s'ouvre le ventre tandis qu'un de ses compagnons le décapite. Un samouraï qui refuse le seppuku devient un rônin et déshonore son seigneur, sa famille et son clan.

Les classes :

Les ninjas : Les ninjas agissent comme espions, infiltrés et assassins. Ils appartiennent tous à un clan secret, où ils apprennent leurs capacités uniques et auquel ils sont censés rendre compte de tout ce qu'ils font et de répondre quand le clan les appelle. Ceux qui tentent de quitter le clan font rapidement face à la colère de la famille et sont souvent tués, de crainte qu'ils n'enseignent ses secrets à d'autres. Les ninjas ont leur propre code d'honneur et sont le miroir des samouraïs. Autant ces derniers luttent toujours de face autant les ninjas attaquent depuis les ombres. Les samouraïs se complaisent dans la lumière tandis que les ninjas préfèrent rester inconnus.



Les ninjas se cachent souvent parmi la population et exercent une seconde profession. Ils sont capables d'endosser de multiples identités et de déployer un ensemble de compétences qui leur permettent de se faire passer pour autre chose que des assassins.



PATHFINDER SAMURAI ♂

Moine Sohei :

Les Sohei sont des moines qui recherchent l'éveil spirituel à travers la perfection physique et servent souvent comme défenseurs d'un temple ou d'un monastère. Ils utilisent rarement les armes, croyant que le corps et l'esprit sont les armes les plus meurtrières qui soient (si ils emploient des armes ils s'efforcent de les maîtriser comme des extensions de leur propre corps). Le corps et l'esprit doivent réellement ne faire qu'un pour ces personnages. Finalement les Sohei doivent souvent quitter leur monastère afin de s'ouvrir au monde dans leur quête de l'illumination. Les Sohei sont en dehors de la structure des classes de la société orientale et ne sont pas liés par les règles qui régissent la vie des autres.

Ils sont traités avec respect et maintiennent leur propre code d'honneur qui peut ou non être le même que celui des autres membres de la société

Dans certaines cultures asiatiques, le peuple adhère à un système de caste rigide. Ce système divise généralement les classes sociales selon leur rôle dans la société et celui qui est né dans une caste particulière aura énormément de difficultés à en changer. Le système des castes de Samguk suit de près celui du Japon féodal.

Guerriers : Ils sont au sommet de l'ordre social, car ils sont prêts à donner leur vie pour l'honneur et le devoir. Ils ont le plus de droits et les membres de moindre caste ne peuvent pas contester leur parole. Au sein de cette caste il existe des divisions additionnelles : shogun, daimyo et samouraï

Paysans : Parce qu'ils produisent des denrées alimentaires il s'agit d'une honorable profession. Les agriculteurs viennent en deuxième position dans l'échelle sociale. Ils ont cependant moins de droits que les guerriers et sont soumis à leurs caprices. Un samouraï, par exemple, peut entrer dans une maison et exiger un abri. Il peut tuer un homme pour ne pas s'être écarté de sa route assez vite

Marchands : Ces individus sont considérés comme des parasites pour la société, car ils ne produisent rien, vivant de la vente des biens produits par autrui. Les amuseurs publics appartiennent aussi à cette caste. Ils ont moins de droits que les agriculteurs.

Hors-classe : Parias, appelés Hinin, ils sont au bas de l'ordre social. Ce sont des non-gens aux yeux des autres castes. Soit ils occupent des emplois considérés comme impurs (bouchers ou tanneurs) ou se sont retirés du système dans son ensemble (les moines sohei). Ils n'ont aucun droit, tuer un hinin n'est pas considéré comme un crime par exemple.



©2004 William O'Connor/EG

Les trois royaumes :

Le monde proposé dans ce setting est appelé Samguk ou les trois royaumes. Jusqu'à récemment, c'était un monde ressemblant à un mélange d'anciennes cultures asiatiques; japonaise, coréenne, chinoise et vietnamienne. Dans les temps anciens, des groupes d'individus et d'esprits de ces différentes cultures ont été transportés vers un nouveau royaume créé par Amaterasu, la déesse shinto du soleil et du ciel et créateur de mondes. Amaterasu était déçu du développement sur la terre et cherchait à recommencer sa création avec un nouveau groupe de colons triés sur le volet.

Malheureusement, Samguk se trouve dans un espace entre la terre et Jigoku (les enfers). Pendant des siècles, cette position eut peu d'effet sur les habitants, même si d'étranges forces mystiques freinaient la croissance de la technologie. Samguk est définitivement bloqué à un niveau technologique médiéval.

Statuts :

Finalement, Samguk prit son essor sous les efforts des royaumes de la mante, du lion et du dragon. Ces royaumes se disputent constamment le pouvoir et le statut, se battant les uns contre les autres pour gagner plus de terres et réparer des affronts réels ou imaginaires. Politiquement, le peuple de Samguk emploie un système féodal, chaque royaume dirigé par un shogun, qui maintient des daimyo pour superviser ses provinces. Ceux-ci sont les seigneurs des samouraïs, qui dirigent les bushi et supervisent des étendues de terre dépassant rarement la taille d'une ville, mais parfois un domaine aussi petit qu'un manoir ou une ferme. En outre, des daimyo indépendants contrôlent divers clans mineurs, sans aucune attache avec un shogun. Tous les clans de moindre importance qui revendiquent un titre de shogun trouvent généralement une fin rapide et décisive aux mains des trois clans principaux.

Un empereur supervise les trois royaumes et vit dans la Cité Interdite au sommet des montagnes. Cet empereur est l'élu d'Amaterasu et agit directement en son nom sur le monde. Il est nommé à vie. Quand l'empereur meurt, celui des trois royaumes qui possède la plus grande influence et le plus grand prestige installe un nouvel empereur sur le trône et il se passe parfois des décennies avant qu'un des trois royaumes ne soit assez fort pour s'emparer du pouvoir suprême.

Durant les mille dernières années les représentants du royaume du dragon ont occupé le trône céleste. Récemment, cependant, par des manœuvres et des intrigues, le royaume du lion a considérablement augmenté son influence et un temps il sembla que le règne du dragon prendrait fin lorsque les armées du lion se massèrent le long de ses frontières. C'était avant que les portes de Jigoku ne s'ouvrent et que les morts se réveillent.

Geisha :

Les geishas forment une part importante de la société. Souvent, elles agissent comme compagnes et confidentes aux samouraïs et daimyo. Une des fonctions principales des geishas est de servir d'hôtesse professionnelle lors de rassemblements officiels où elles divertissent les invités à travers une variété d'arts traditionnels.



Que les nobles rendent visite aux geishas est généralement accepté, bien que ces visites doivent être effectuées avec un minimum de discrétion.

Étaler de telles visites est considéré comme un grave manquement à l'honneur pour les nobles et peut même entraîner la mort ou le statut de rônin fugitif. Les clans ninjas entretiennent de nombreux agents parmi les geishas ou elles font des assassins et des espionnes efficaces. Les geishas sont considérées comme hinin au regard des statuts.

L'éveil : Les royaumes du lion et du dragon regardèrent la chute de la mante sans réagir, mais reconnurent rapidement la menace croissante pour l'ensemble de Samguk et prirent les armes pour combattre les morts-vivants. Même les korobokkuru virent leurs propres morts se relever pour assassiner leurs frères d'armes et envoyèrent des émissaires engager des pourparlers avec les trois royaumes. Logiquement une telle alliance aurait représenté une source inouïe de pouvoir et de prospérité.

Jigoku, l'enfer, la terre des morts et des démons est la source des problèmes qui frappe Samguk. Personne ne sait comment ni pourquoi cela est arrivé, mais récemment les portes de Jigoku se sont ouvertes et les onis (démons) ont gagné un accès au monde des mortels. Les premières victimes furent les membres du clan du Lotus, un clan mineur soutenant le royaume de la mante. Le clan du Lotus servait comme gardien d'un ancien cimetière sacré où les héros de la mante étaient enterrés, attendant le jour où ils reviendraient à la vie pour guider le royaume vers la prospérité. Les membres du clan du lotus ne s'attendaient pas à ce que leurs ancêtres reviennent de la façon dont ils le firent.



Cela commença par un grattement dans le sol et une explosion qui se termina par une horde de zombies surgissant de leurs tombes, toujours vêtus de leur armure et des armes avec lesquelles ils avaient été enterrés. Les zombies balayèrent les villages du clan du Lotus, laissant une traînée de destruction et de mort dans leur sillage. Les bushi, horrifiés par la forme qu'avaient pris leurs ancêtres tombèrent rapidement face à la horde. Mais le pire était à venir car les personnes tuées par ces kuang-shi, ou morts affamés, se relevèrent bientôt, formant de nouveaux zombies festoyant sur leurs propres proches. Nombreux furent les paysans à se demander ce qu'ils avaient bien pu commettre pour être puni de la sorte.

Tandis que l'armée des morts grandissait, les portes de Jigoku s'ouvrirent en grand et de plus en plus de monstres des enfers se répandirent sur le monde, y compris des gobelins, des ogres à tête de taureau appelés Huang Fei-Hu, ainsi que les brutales créatures nommées Bakemono. Universellement, ces créatures maléfiques sont connues sous le nom d'oni et sont devenues le fléau des trois royaumes.



Malheureusement, la souillure de Jigoku remplit la terre et personne ne peut savoir quand et où les morts se lèveront contre les vivants. Jigoku s'est manifesté physiquement dans le monde physique et aujourd'hui c'est un quatrième royaume au centre des trois autres. La capitale de cet enfer, une ville de flèches d'obsidienne déchiquetées et de tours tordues est comme une aiguille d'acupuncture plantée dans le cœur de Samguk, un nexus de Chi négatif corrompant les terres environnantes. Les cris angoissés des âmes emprisonnées dans la ville remplissent l'air. Ici règne le shogun de Jigoku, un être démoniaque connue sous le nom de Yan-lo.

Plusieurs expéditions militaires ont été envoyées vers Jigoku, dans un effort pour renverser Yan-lo et fermer les portes du royaume des morts, mais toutes se sont fini d'une manière désastreuse. Actuellement, les trois royaumes et les hordes korobokkuru sont engagés dans une lutte pour la survie, fortifiant leurs villes, leurs maisons et leurs provinces en prévision de l'incursion suivante des enfers. De plus des millénaires d'intrigues et de guerres ne sont pas si faciles à oublier. Les trois royaumes et les hordes complotent à la chute des uns et des autres, cherchant à obtenir le pouvoir pour le jour où les portes de Jigoku seront fermées. Malheureusement, la méfiance et les complots pourraient bien provoquer la chute de tous les royaumes, car la souillure du chi négatif se répand, créant lentement un nouveau niveau des enfers sur terre.

Inconnu des autres royaumes, le clan du lion, longtemps jaloux du pouvoir détenu d'une poigne de fer par le clan du dragon, fit appel à sorciers noirs et des nécromanciens afin de prendre contact avec des forces qui pourraient leur donner le pouvoir qu'il désirait tant. Yan-lo répondit à leurs appels par le biais de daimyo sous son commandement et une fois la transaction scellée, les portes de Jigoku s'ouvrirent. Depuis lors, l'empereur dragon est critiqué pour son incapacité à réprimer le fléau des invasions de zombies et démoniaques.

Bien qu'ils se soient rendu compte depuis qu'ils avaient fait une erreur, les chefs du clan du lion se sont trop impliqués pour reculer et ils travaillent sans relâche à garder le secret de leur trahison. Une fois qu'ils détiendront le pouvoir sur les trois royaumes, ils seront en mesure de rassembler une armée suffisamment puissante pour mener une guerre contre Jigoku. Un tel plan est une folie qui signifierait la fin de Samguk.

Les Kuang-shi:

Les zombies de Jigoku sont appelés Kuang-shi, ou morts affamés. Ces créatures ne sont rien de plus que des corps animés, sans intelligence, qui ne cherchent qu'à consommer la chair des vivants. Le peuple de Samguk croit que les âmes de ceux qui se relèvent sous la forme d'un kuang-shi sont maintenues prisonnières et torturées dans la cité d'obsidienne, et que seule la destruction du kuang-shi peut permettre à cette âme de trouver le repos éternel. Ci cela est vrai cela n'a jamais été prouvé, mais il est probable que la partie sur la torture soit véridique. Une personne qui meurt de la main d'un autre kuang-shi se relève quelques instants plus tard sous la même forme. Étrangement, les kitsunes semblent à l'abri de telles transformations et ne se relèvent jamais lorsqu'ils sont tués.

Les kuang-shi n'apparaissent pas uniquement lorsqu'une personne meurt de la main d'un autre kuang-shi, mais ils peuvent aussi apparaître de façon aléatoire à n'importe quel moment et en tout lieu. Ceci a conduit à des décès massifs au sein de la population des trois royaumes. La seule façon de tuer un kuang-shi est de le décapiter ou de lui détruire le cerveau. Ces mutilations des cadavres répugnent souvent ceux dont les membres de la famille sont morts paisiblement ou avec honneur. Les attaques magiques, incluant celles basées sur le feu sont également efficaces mais les Wu-jeu ne sont pas assez communs pour que cela constitue un moyen pratique de combattre les kuang-shi.

De plus en plus de gens commencent à considérer que les kuang-shi ne sont pas vraiment leurs proches mais plutôt des coquilles animées qui contiennent les âmes des défunts. Cette état d'esprit se répand malheureusement trop lentement et le peuple s'adapte lentement à la nécessité de détruire les corps avant qu'ils ne se relèvent.

Alors que dans les enfers les kuang-shi n'ont pas besoin de manger, tout mortel assez fou pour entrer dans ce lieu infernal trouvera qu'ils sont plus que désireux de se nourrir, même si ce n'est pas une nécessité. Les kuang-shi qui quittent Jigoku ou qui se relèvent sur Samguk éprouvent la nécessité de se nourrir sur une base quotidienne, conduisant à répandre le fléau de la mort-vivance à travers la terre.

Les vivants :

Les Kitsunes :

Les kitsunes sont une race non humaine (bien qu'ils passent pour humain) et ils forment la classe supérieure des trois royaumes de Samguk. Ils occupent la position de daimyo pas uniquement dans les trois royaumes mais aussi dans des centaines de clans mineurs qui supportent le lion, la mante et le dragon dans leurs luttes pour la domination. Il y a des millénaires, lorsque Samguk naquit des mains d'Amaterasu, les humains gouvernaient par la seule puissance du nombre. Cependant, leurs mœurs barbares étaient sur le point de les mener vers l'extinction. Les kitsunes firent alors preuve de sagesse et de capacités à gouverner qui menèrent les humains à se ranger rapidement sous leur aile. Bien que les batailles et les intrigues se poursuivent de nos jours, les kitsunes ont réussi à sortir l'humanité de la barbarie et les femmes obtiennent souvent des places de pouvoir au sein des trois royaumes. La plus connue d'entre elles se nomme Ishada Kumiko, shogun du royaume de la mante.

Les kitsunes utilisent le profil des elfes tel que décrit dans le manuel des joueurs.

Les humains :

Les humains constituent la majorité de la population de Samguk et servent souvent comme samouraïs, bushi et même daimyo sous les ordres d'un shogun kitsune. La majorité de la population humaine se compose de paysans et de roturiers qui travaillent la terre ou tiennent les auberges et les magasins qui permettent à l'économie de tourner. On peut souvent deviner le statut d'un homme non pas à leur façon de s'habiller, qui reste cohérente entre les classes, mais par les armes qu'ils portent.

Ainsi les paysans ne sont pas autorisés à porter d'armes et il en résulte qu'ils ont appris à se servir des outils de ferme comme le fléau à grains (nunchaku), les batteuses (tonfa), faux et bâton de marche comme moyens d'auto-défense. Les bushi sont non seulement autorisés à porter des armes mais tenus de le faire. Ils utilisent des armes d'hast et des lances (bisento et yari). En de rares occasions on peut voir un bushi porter un katana, mais jamais en conjonction avec un wakizashi. La paire que représente le katana et le wakizashi est appelée daisho et est de l'usage exclusif des samourais, daimyo et shogun. Le daisho est le symbole d'une fonction et d'un statut, et seuls ceux qui sont de noble lignée ont le droit de porter ces armes de mort.

Korobokkuru :

Les korobokkuru sont en dehors de la structure politique et sociale des trois royaumes. Ils sont considérés comme gaijin, ou étranger, des barbares sans honneur, privilèges ou droits. On fait souvent référence à eux sous le terme de 'la horde' et ils vivent dans les steppes loin au nord, au delà des montagnes de l'ouest. Les korobokkuru représentaient dans le passé la première menace extérieure contre les trois royaumes. Récemment, avec l'ouverture de Jigoku, les korobokkuru ont eu l'occasion de se battre aux côtés d'unités de samourais, unis contre la menace commune des onis et de leurs légions de kuang-shi. Ce sont des guerriers vicieux et puissants, usant du nombre à leur avantage.

Les korobokkuru utilisent le profil des nains tel que décrit dans le manuel des joueurs. Contrairement aux nains classiques, ils ne vivent pas dans les montagnes et sont de redoutables cavaliers, montant des poneys trapus et endurants.



Lexique de quelques termes orientaux :

akuma no oni : créature des enfers, du feu et de la haine
akutsukai : humain transformé en serviteur de Jigoku
ashi no oni : créature des enfers ressemblant à un ver armé de cornes
bakemono : orque
bhuj : hachette
bisento : hallebarde
biwa : luth
bonang : instrument à percussion
buso-tigbanua : goule à un œil apparentée au nothic
byoki no oni : créature des enfers porteuse de maladie
Chi : hache d'armes
chijiriki : arme double (lance et chaîne)
chui : marteau de guerre
da huan dao : cimeterre
dalwel : épée à deux mains
dang-ki : chaman
dizi : flûte en bambou
ekitai kemuri : fumée liquide
fukimi bari : fléchette
gong jian : arc court
hinin : sans caste
huang Fei-Hu : minotaure
inori : sort de wu jen
jingasa : chapeau de paille rond
kensei : maître d'armes
kiri no oni : démon bébilith
kitsune : elfe
korobokkuru : nain
li lung : dragon de la terre
magari yari : trident
ninja-to : épée courte et droite
nusubito : roublard
pennagolan : mort-vivant ayant des facultés vampiriques
seppuku : suicide rituel
tetsubo : massue