



La geisha

Une classe aux subtils talents pour *Aventures Orientales*



Gregg Sharp traduit par PhilouCerise

La geisha est une profession qui trouve ses racines exclusivement dans la culture orientale. Bien que ce soit principalement une tradition issue de la société japonaise, la geisha peut être appliquée à n'importe quel cadre de campagne orientale. La geisha présentée ici est une classe de PNJ. Cela signifie que la geisha ne peut pas être utilisée comme classe de PJ à moins que le MD ne le permette.

Par définition (*troisième dictionnaire international* de Webster, 1976, page 943), une geisha est « une jeune fille japonaise qui est formée pour fournir divertissement et agréable compagnie aussi bien à un homme seul qu'à un groupe d'hommes (en jouant du shamisen, en dansant, en servant de la nourriture ou des boissons, ou par sa conversation sympathique, pleine d'esprit ou amusante) ». La geisha présentée ici ne doit pas être assimilée au caractère péjoratif qui a été ajouté à la profession (la geisha n'est pas une prostituée,

contrairement à la geisha *jujo* ou *korobi* mais celles-ci ne font pas l'objet de cet article). En japonais, « *gei* » signifie « art » et « *sha* » désigne une personne ou une pratiquante ; c'est cette artiste et comédienne qui est présentée ici. Par conséquent, dans le contexte des *Aventures orientales*, la geisha est avant tout une artiste à la manière du barde occidental, capable de chanter, de danser et de composer de la poésie improvisée.

Dans ce contexte la geisha diffère de la profession plus traditionnelle en raison des

La geisha

compétences qu'elles possèdent. La description inclut certaines capacités de sort mineures (principalement de divertissement), comme c'est le cas avec le barde des univers AD&D®. Etant donné que de nombreuses geishas peuvent effectuer des tours de passe-passe et de prestidigitations mineures, ces talents se reflètent également dans leurs capacités.

Une geisha n'a pas d'attribut principal et donc ne gagne aucun bonus aux points d'expérience. Toute geisha doit avoir une Intelligence et une Sagesse de 12 ou plus, un Charisme de 11 ou plus et une Dextérité de 13 ou plus. Les geishas sont à 99% des femmes, bien qu'il existe quelques rares exceptions de type comédien ou bouffon appelés *otoko geisha* (geisha masculin).

Toutes les geishas ont un alignement Loyal. Les humains et les peuplesprits ont une progression illimitée dans cette classe, les *hengyokai* sont limités au 5^e niveau et aucune autre race ne peut devenir geisha. Les fonds initiaux sont de 1 à 6 ch'iens. Pour les geishas, le nombre de compétences initiales est de quatre, l'acquisition de compétence supplémentaire intervient tous les niveaux et l'absence de compétence martiale engendre -6 au toucher. La geisha utilise les tables de combat des magiciens. Les jets de sauvegarde suivent les valeurs des magiciens.

Les geishas n'utilisent ni armure, ni boucliers, ni huile, ni poison (à l'exception des classes jumelées *geisha/ninja* qui utilisent l'huile, le poison et toutes les armes qui leur plaisent). Les armes accessibles aux geishas sont le *naginata*, la dague, le couteau, le *gunsen*, le *kiseru* et le *shuriken*. Les *geisha/ninjas* utilisent fréquemment les aiguilles.

Les geishas acquièrent un art de spécialisation au 2^e niveau. Il constitue leur compétence principale qu'elles chercheront à maîtriser. Cela ne peut jamais être une compétence liée à une arme. La spécialisation nécessite l'utilisation de deux unités de compétence ainsi qu'une étude et une pratique constante pour maintenir la capacité. La geisha doit passer au moins six heures par semaine à pratiquer son art spécialisé.

Les geishas, en particulier les femmes geishas, ne gagnent jamais de bonus ou de capacités d'attaques spéciales. Elles possèdent néanmoins certaines capacités défensives. Certaines d'entre elles sont dues aux capacités de sorts particulières de la geisha. Bien que la plupart de ces sorts soient axés sur le divertissement, cette classe utilise certains sorts purement défensifs.

La Geisha dispose au départ de quatre unités de compétence dont une seule peut être consacrée à une compétence martiale. Il s'agit généralement du *naginata*, car une geisha aidera à défendre le château dans lequel elle est engagée. L'étiquette doit également être sélectionnée à ce stade. Le reste peut être investi dans n'importe quelle catégorie sauf celle du barbare. La *maiko*, apprentie geisha de niveau 1 doit donc décider de la compétence qui deviendra sa spécialité et planifier sa formation en conséquence.

Il devient rapidement évident que la geisha ne peut jamais être jouée comme une classe de PNJ qui tue tout ce qui bouge. L'attaque n'est tout simplement pas la voie de la geisha (mais *Ichiaki* la geisha peut également être *Takahebi* le *ninja*, auquel cas la jeune geisha réservée peut glisser un petit quelque chose de nature non médicale dans un verre de saké).

La plupart des geishas peuvent se tirer des situations délicates par d'autres moyens que le combat. La flatterie est connue pour vaincre l'oni et apaiser le *tengu*. La plupart des monstres apprécient la grande compétence artistique. Une joueuse compétente de *koto* ou de *shamisen* pourra apaiser certaines des créatures les plus intelligentes. D'un autre côté, le *bakémono* est totalement sourd et affamé.

Les geishas proviennent principalement de familles d'autres geishas et sont donc rarement mentionnées sur les tableaux de famille mentionnés dans *Aventures orientales*. Les geishas transcendent les registres sociaux et sont traitées avec respect par les samouraïs, les *shugenjas*, les *daimyos* et les paysans.

Lorsqu'une geisha atteint le 5^e niveau, elle doit avoir des compétences en danse, en musique et en poésie. Au 4^e niveau, la geisha acquiert la capacité de méditer comme un *shugenja*. La méditation est un état de concentration profonde. En méditant, la geisha focalise ses énergies et récupère ses forces. Une heure de méditation ininterrompue repose autant que deux heures de sommeil. Lorsqu'elle médite, la geisha ne ressent plus la faim, la soif, la chaleur ou le froid. Elle est cependant toujours consciente et perçoit son environnement normalement, et ne subit donc aucune pénalité aux jets de surprise ou d'initiative.

Tous les deux niveaux, la geisha peut apprendre une langue supplémentaire (sous réserve de la disponibilité d'un professeur). Le nombre de langues que la geisha peut apprendre est égal à la moitié de son Intelligence. Il s'agit le plus souvent des langues spécialisées de l'ancienne cour et peuvent inclure le jargon geisha (ensemble de gestes avec les doigts et l'éventail conçu pour communiquer silencieusement des informations de base à une autre geisha).

Compétences de classe des geishas

Chaque geisha acquiert une des capacités suivantes grâce à son *gei* particulier (art de spécialisation). Chaque capacité supplémentaire ne s'applique qu'à la geisha qui s'engage dans la compétence particulière.

Arrangement floral : la spécialiste de l'arrangement floral peut formuler une déclaration artistique en plaçant quelques pousses et fleurs. Les spécialistes dans ce domaine laissent souvent leur art comme offrandes dans les sanctuaires. Là, les prêtres et les esprits offrent un regard critique sur les offrandes. Si l'offrande est d'une qualité spéciale et d'une élégance sublime, la geisha peut bénéficier de chance et de bénédictions. En revanche, les offrandes médiocres semblent souvent suivies de malchance. Le MD gérera cela comme bon lui semble, accordant un +1 ou -1 aux jets de sauvegarde effectués durant la journée.

Brassage : la geisha peut produire de nombreuses liqueurs, en particulier le saké. Elle peut également distiller de l'alcool de grain pur en tant que combustible utilisable par des tiers comme arme de siège défensive.

Chant : la geisha avec la capacité de chant est une spécialiste de la voix. En raison de l'héritage ancien de nombreux laïcs et poèmes, la geisha qui réussit son jet de chant avec 12 ou plus, gagne la capacité d'utiliser *connaissance des légendes* avec une probabilité de 5% par niveau. Cette capacité s'applique aux reliques, artefacts,

personnes, lieux et événements de nature mythique ou légendaire.

Danse : grâce à de long entraînements et pratiques, la geisha spécialiste en danse développe une grande endurance et une grande vitesse. Sa vitesse de déplacement de base augmente de six mètres et elle ne se fatigue pas facilement.

Étiquette : la spécialiste de l'étiquette sait flatter sans verser dans une flagornerie évidente. Si le jet est réussi, la geisha peut augmenter le jet de réaction d'un individu de 10%. Un échec signifie que le jet de réaction est diminué de 10% suite à l'utilisation aussi grossière de la flatterie.

Jonglerie : cette spécialité est rare mais la geisha spécialiste en jonglerie peut projeter un certain nombre de dagues en l'air égal au jet de compétence réussi moins 13. Ainsi, avec un jet de succès de 8, *Saiya-san* peut garder cinq poignards en l'air. Dans cet exemple, *Saiya-san* peut alors envoyer rapidement toutes les dagues sur une cible dans le même round. Il faut un round pour mettre deux dagues en l'air.

Masseuse : cette compétence permet à la geisha de soulager les crampes musculaires par le massage. Elle permet également à la spécialiste de frapper en atteignant son adversaire sur des points de pression vitaux. Un jet d'attaque et de compétence réussis indiquent que la victime souffre de -2 sur ses jets de toucher pendant 1-4 rounds (en raison de la douleur et de crampes musculaires soudaines).

Musique : cette spécialisation comprend la maîtrise du *shamisen*, du *koto*, ou de tout autre instrument particulier. Ma compétence induit la possibilité de jouer plusieurs styles de musiques sur cet instrument. Comme indiqué dans la description des capacités, la musique geisha a une probabilité de base d'apaiser un demi sauvage. Les spécialistes de la musique peuvent renforcer ce trait en lançant *charme-personne* avec un jet de compétence réussi. Cela n'est efficace que contre certaines créatures, bien que certains animaux soient également calmés par la musique. Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie s'appliquent dans tous les cas. Le message envoyé doit être apaisant et non menaçant. Aucune instruction verbale n'est possible.

Poésie : la spécialiste de la poésie improvisée est également maîtresse en devinettes. Dans les campagnes occidentales et orientales, le jeu d'énigmes était un ancien test d'esprit. La malchance suit ceux qui enfreignent les règles et conditions fixées. Un maître de la poésie peut gagner un indice supplémentaire grâce à son étendue de connaissances dans le genre.

Capacités spéciales

Indépendamment de leur spécialisation, toutes les geishas ont les capacités spéciales suivantes.

Déguisement : la geisha peut se déguiser comme un *ninja* d'un niveau en dessous de celle-ci.

Jeu : de nombreuses geishas passent de longues heures à apprendre les détails et les stratégies de jeux tels que le jeu de go. En compagnie polie ou au travail, la geisha dirigera subtilement un jeu à travers cette compétence, offrant un défi de taille, mais permettant toujours à l'adversaire de gagner non sans peine. Dans d'autres circonstances, la geisha a 5% de chances par niveau de connaître les détails d'un jeu particulier. Si la geisha sait jouer au jeu, il y a 25% de chances qu'elle en sache

assez pour jouer à un niveau expert. Les experts perdent très rarement, mais pour les besoins du jeu, une geisha a un pourcentage de chances de gagner égal à son niveau multiplié par 7.

Prestidigitation : la geisha a la capacité de vol à la tire comme un ninja de 2 niveaux en dessous de celui de la geisha.

Perception des esprits : beaucoup de geishas se retirent dans les temples où les esprits les moins malveillants les recherchent en raison de leurs compétences artistiques. En conséquence, les geishas gagnent 5 % de chances tous les deux niveaux de détecter la présence d'esprits invisibles ou dissimulés.

Sorts de geisha

Le tableau suivant répertorie tous les sorts accessibles à la geisha. Les sorts spécifiques à la classe geisha sont répertoriés à la fin de chaque niveau et marqués d'un astérisque.

Tableau 1

Liste des sorts de geisha

Premier niveau	Deuxième niveau
Augure	Détection des charmes
Baguette de divination	Langage des animaux
Présage	Flamme persistante*
Résistance	Fumigène aveuglant*
Tour mineur*	Soufflet*
Troisième niveau	Quatrième niveau
Divination	Destin
Traversée des flammes	Langues
Foulard*	Grand soufflet*
Kimono d'acier*	Jonglerie*
Ventriloquisme*	Plaisanterie*

Descriptions des sorts

Tour mineur (spécial)

Niveau : 1 Composantes : spéciales
Portée : 3 m Temps d'incantation : spécial
Durée : spéciale Jet de sauvegarde : variable
Zone d'effet : spéciale

Ce sort permet à la geisha d'utiliser un tour mineur comme ceux utilisés par les magiciens et les illusionnistes. Le tour souhaité doit être prononcé lors de la tentative. Tous les autres détails peuvent être trouvés dans la description du tour mineur sélectionné. Cependant, la plupart des geishas utiliseront ce sort pour obtenir des tours de prestidigitation.

Flamme persistante (altération)

Niveau : 2 Composantes : S, M
Portée : spéciale Temps d'incantation : 3
Durée : 1 tour / niv. Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : une chandelle, lampe ou torche

La geisha lance ce sort sur une petite source de feu d'un moyen usuel d'éclairage tel que bougie, lampe ou torche. Pendant la durée du sort, la flamme ne peut pas être éteinte par des moyens normaux. La flamme se rallume immédiatement si elle est éteinte en étant placée sous l'eau, dans un vent fort ou si l'alimentation en air est coupée. Ce sort ne fonctionne pas sur des feux plus grands qu'un petit feu de camp.

Table 2 : Niveaux d'expérience de la geisha

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4) pour cumul de pv	Titre
0 – 2 100	1	1	Maiko (Apprenti)
2 101 – 4 200	2	2	Élève geisha
4 201 – 6 300	3	3	Élève geisha
6 301 – 9 400	4	4	Élève geisha
9 401 – 13 600	5	5	Élève geisha
13 601 – 20 100	6	6	Geisha ¹
20 101 – 40 100	7	6+1	Geisha
40 101 – 190 000	8	6+2	Geisha
190 101 – 440 100	9	6+3	Geisha ²

250 000 points d'expérience sont requis pour chaque niveau au-dessus du 9^e. Les geishas gagnent 1 pv par niveau au-dessus du 6^e.

1. Au 6^e niveau, la geisha gagne une « jeune sœur » qui est élève geisha de niveau 2 à 5. Si l'étudiante est tuée, un déshonneur entache la « sœur aînée »

2. Au 9^e niveau, la geisha peut créer sa propre maison de thé et peut commencer l'entraînement de 1-4 maikos

Fumigène aveuglant (altération)

Niveau : 2 Composantes : S, M
Portée : 12 m Temps d'incantation : 2
Durée : 1 round / niv. Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : rayon de 3 m

La geisha jette une pincée de poudre blanche dans un feu brûlant (comme un brasero), ce qui provoque un éclair brillant et un nuage de fumée. Ce nuage peut être de n'importe quelle couleur au choix de la geisha et reste actif pendant toute la durée du sort. La fumée peut former n'importe quelle image bidimensionnelle simple sur laquelle la geisha se concentre. La maîtrise de la peinture permet à la geisha de créer des illustrations instantanées qui se dissipent à la fin du sort. La geisha n'est pas affectée par l'éclair mais les spectateurs qui échouent à un jet de sauvegarde contre les baguettes sont aveuglés pendant 2-5 rounds.

Soufflet (évocation)

Niveau : 2 Composantes : V, S, M
Portée : toucher Temps d'incantation : 1
Durée : instantanée Jet de sauvegarde : annule
Zone d'effet : créature touchée

En utilisant ce sort, la geisha repousse et frappe la créature attaquante avec un éventail décoratif. Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, son agression est retournée sur elle-même. La créature est ensuite étourdie pendant 1d6 rounds. Seules les créatures attaquantes, malveillantes, affamées ou en colère sont affectées par ce sort.

Foulard (évocation)

Niveau : 3 Composantes : S, M
Portée : 3 m Temps d'incantation : 2
Durée : spéciale Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : spéciale

La geisha lance la première séquence de ce sort avec un certain nombre de foulards à portée de main. Les foulards commencent à disparaître un à un. La geisha est capable de faire disparaître trois foulards par niveau d'expérience. Les écharpes peuvent être conservées dans cette « zone de stockage » du sort pendant une journée, après

quoi ils réapparaissent automatiquement autour de la geisha. Après disparition des écharpes, la geisha peut effectuer la deuxième séquence de ce sort (qui prend encore deux rounds) afin de faire réapparaître à sa guise les foulards. Elle peut alors retirer ces écharpes des manches, des robes de son public, derrière l'oreille d'une autre geisha, etc. Les écharpes ne sont pas détectables lorsqu'elles se trouvent dans ces limbes magiques. Transmettre des messages secrets par ce sort est un usage évident.

Kimono d'acier (altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S
Portée : 0 Temps d'incantation : 1 round
Durée : 2 rounds / niv. Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : geisha seulement

Il s'agit d'un sort de protection pour la geisha. En lançant ce sort, la geisha enchante temporairement son kimono, son obi et son tabi afin de fournir une classe d'armure supérieure. Bien que les vêtements semblent identiques, ils protègent en fait la geisha en tant qu'armure de CA 5. À la fin de la durée du sort, la classe d'armure revient à son niveau initial. Les bonus de dextérité s'appliquent à la geisha et le kimono en fer n'entrave en rien les mouvements.

Ventriloquisme (illusion/fantasma)

Niveau : 3 Composantes : V, M
Portée : 36 m Temps d'incantation : 2
Durée : 1 round / niv. Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : rayon de 3 m

À l'exception du niveau et de la portée, ce sort est identique au sort du wu-jen de premier niveau *ventriloquie*.

Grand soufflet (évocation)

Niveau : 4 Composantes : V, S, M
Portée : toucher Temps d'incantation : 1
Durée : 1 tour / niv. Jet de sauvegarde : annule
Zone d'effet : créature touchée

Quand un grand soufflet est jeté, la geisha réprimande et frappe l'attaquant avec un éventail

La geisha

Tableau 3
Récompenses en honneur

Événement pour la geisha	Points d'honneur
Maîtriser son art	+10
Acquérir une compétence judiciaire	+2
Utilisation réussie d'une compétence	+1
Échec de l'utilisation d'une compétence	-2
Attaquer sans être provoquée ou menacée	-3
Fierté, vantardise	-3
Trop d'abus dans les aliments ou les boissons	-5
Décès d'une « jeune sœur »	-5
Accusation (vraie ou fausse) d'être une geisha korobi	-5
Se laisser facilement séduire	-10

décoratif. Sauf à réussir son jet de sauvegarde, l'attaquant perd soudain tout intérêt à attaquer quiconque. Si la créature est attaquée, le sortilège est rompu. Seules les créatures attaquantes, malveillantes, affamées ou en colère sont affectées par ce sort.

Jonglerie (évocation)

Niveau : 4 Composantes : V, S
Portée : 24 m Temps d'incantation : 5
Durée : spéciale Jet de sauvegarde : aucun
Zone d'effet : spéciale

Ce sort nécessite une compétence en jonglerie. L'utilisation de ce pouvoir permet au lanceur de sorts de créer des boules de feu inoffensives qui permettent de jongler en toute sécurité. La pratique permet de substituer ces boules par des sphères de glace, d'eau, de boules de lumière colorées ou de poignards blancs et brillants. Chaque tranche de trois niveaux d'expérience permet de gagner l'une

de ces substitutions. Les objets disparaissent au contact de toute surface distincte des mains de la jongleuse ou quand la geisha interrompt sa concentration. Chaque projectile peut être lancé (deux par round) sur une cible (ce qui requiert à la fois un jet pour toucher et un jet de compétence de jonglage pour garder les objets en mouvement). Quelle que soit sa forme, chaque projectile inflige 1-4 points de dégâts, plus 1 pv par niveau de la geisha (hormis pour les boules d'eau, qui n'infligent pas de dégâts).

Plaisanterie (enchantement/évocation)

Niveau : 4 Composantes : V
Portée : 3 m Temps d'incantation : 5
Durée : spéciale Jet de sauvegarde : annule
Zone d'effet : rayon de 3 m

Le sort *plaisanterie* se comporte comme le sort d'illusionniste de niveau 2 *fascination* pour tous ceux qui écoutent. Toutes les créatures à portée du

sort qui échouent à leur jet de sauvegarde arrêtent leurs activités et écoutent pendant les cinq segments de la durée de l'incantation. À la fin, les victimes ont droit à un autre jet de sauvegarde. L'échec signifie que les victimes éclatent de rire et sont incapables de mener toute autre action pendant les 1d10 rounds suivants. Attaquer les créatures à tout moment pendant l'incantation leur permet de se libérer des effets du sort. Le succès du dernier jet de sauvegarde signifie que les victimes repartent confuses à moins d'être attaquées une deuxième fois, auquel cas la créature peut également attaquer. Si le deuxième jet de sauvegarde de la victime échoue et qu'aucune attaque n'est faite contre elles pendant la période de rires, les victimes considéreront la geisha comme ayant à la fois un Charisme et une Beauté de 20. Cet effet dure une journée entière.

Tableau 4
Progression en sorts des geishas

Niveau de la geisha	-----Niveau des sorts-----			
	1	2	3	4
1	1	-	-	-
2	2	-	-	-
3	2	1	-	-
4	3	2	-	-
5	4	2	1	-
6	4	3	1	-
7	4	4	2	-
8	4	4	3	1
9	4	4	4	2
10*	4	4	4	3

*Capacité maximale de sorts