



L'ART DU COMBAT

1. Histoire

« La vie aventureuse de **Miyamoto Musashi** a inévitablement fait de celui-ci une figure mythique de la culture japonaise. Célèbre pour ses combats, maître dans l'art du sabre, ce guerrier était aussi calligraphe, peintre, sculpteur, et auteur d'une oeuvre écrite importante par son influence.

(1584-1645) Célèbre Samouraï, expert du combat au sabre (Ken-jutsu), l'un des plus importants Kenshi que le Japon ait connu et dont les exploits ont inspiré de nombreux récits. Il est l'archétype du héros médiéval nippon.

...

Il était le second fils de Munisai Shinmen, lui-même expert au sabre, et qui le laissa orphelin à l'âge de 7 ans (il fut tué lors d'un duel). Recueilli par son oncle maternel, moine, qui l'amena dans son monastère, Musashi mit ce séjour forcé à profit pour s'entraîner au sabre. Il gagna son premier duel à 13 ans, au cours duquel il tua Arima Yoshibe (Kibeï). Trois ans plus tard il tua Akiyama, un autre sabreur de renom. A 17 ans il participa sous la bannière de Toyotomi Hideyoshi à la bataille de Sekigahara (1600) pendant laquelle il fut gravement blessé. Seule sa constitution vigoureuse lui permit de récupérer. A partir de 1604 on le trouve à Kyoto, défiant Yoshioka Seijuro, important expert au sabre de la ville. Il le blessa grièvement, ce qui lui valut la haine du clan Yoshioka. Au cours d'un duel célèbre (combat d'Ichijoji), il tua une douzaine de membres du clan. Puis il reprit sa route, remportant défi sur défi, invaincu dans plus de 60 duels (sauf peut-être, face à Muso Gonnosuke, une rencontre diversement rapportée par l'Histoire). Il avait alors 29 ans. C'était en 1612 qu'il tua, dans un dernier combat singulier qui le fera définitivement passer pour une légende, le célèbre bretteur Sasaki Kojiro (Ganryu) du clan Mori, redouté pour son sabre long (o-dachi). La rencontre eut lieu sur la petite île de Mukojima et Musashi vint au combat avec pour arme une longue rame en bois avec laquelle il fracassa la crâne de son adversaire surpris par l'allonge inhabituelle de cette arme improvisée. Musashi ne se battit plus jamais, mais on le trouve encore chargé du commandement d'un corps de réserve par Ogasawara, Seigneur de Kokura, lors du siège du château de Hara en 1638.

A partir du début des années 1630 Musashi se consacra entièrement à l'étude de la voie (Do), tout en pratiquant calligraphie et peinture, arts dans lesquels il excellait. **L'homme acquiert alors une dimension exceptionnelle, Kensei de son vivant, "saint au sabre"**. En 1643 il se retira dans la montagne, pour mieux méditer dans la grotte Reigendo (temple d'Ungan-ji) du Mont Iwato, à l'ouest de Kumamoto. C'est là qu'il rédigea, quelques semaines avant sa mort, en 1645, le texte "Ecrit des cinq roues" (Gorin-no-sho), qui est devenu un classique de la littérature concernant les arts martiaux (Budo), plus encore que son Dokukodo. Il mourut à l'âge de 62 ans et fut, selon sa volonté, enterré revêtu de son armure.

Au cours de sa grande errance en quête de l'efficacité absolue, à l'image de tant de Ronin parcourant le pays pour leur Musha-shugyo, il expérimenta beaucoup et fit évidemment sa propre synthèse technique. On crédite Musashi de la création du style Ken-jutsu Emmei-ryu, qui prit plus tard le nom de Nito-ryu (Ecole des deux sabres), puis celui de Niten-ryu (Ecole des deux Ciels). "Niten" était aussi un nom de plume parfois utilisé par le peintre et calligraphe qu'il était devenu dans la dernière partie de sa vie. Si l'école a disparu avec Musashi (le Hyoho Niten Ichi-ryu prétend cependant aujourd'hui transmettre la technique de Musashi), il existe cependant encore des Kata à deux sabres transmis par le Ken-jutsu au cours des siècles suivants. »

(Texte tiré de l'"Encyclopédie des arts martiaux de l'Extrême-Orient", G. et R. Habersetzer, pages 436-437)



2. Introduction

En 1643, quand **Miyamoto Musashi** se retira dans la montagne, pour mieux méditer dans la grotte Reigendo (temple d'Ungan-ji) du Mont Iwato, à l'ouest de Kumamoto, il découvrit une porte magique qui ouvrait sur un autre plan, le plan des Jeunes Royaumes.

Cette porte débouche dans les **montagnes à l'Est d'Illmar en Ilmiora**. Et c'est dans cette région que le maître Miyamoto fit construire une école, l'école des deux sabres. En effet, frustré que sa technique aux deux sabres ne soit pas plus reconnue dans son pays et aussi afin de méditer, de peindre et d'écrire, Miyamoto choisit de fonder cette école dans les Jeunes Royaumes.

Cette école n'est connue de quasiment personne hormis quelques Seigneurs de Guerre qui y vont suivre l'enseignement.

Miyamoto n'est pas seul dans cette école, il a quelques gardes du corps et aussi Katsumo, son fidèle ami de guerre.

Katsumo est une véritable force de la nature, sans pitié, très impulsif et pas très diplomate ☺ Il participe à l'enseignement du Kenjutsu, Iaijutsu et Yadomejutsu.

Le premier élève de Miyamoto est Ilmyr'hn, un jeune guerrier de Shazaar. C'est ce dernier qui trouva le moyen d'activer la porte du côté des Jeunes Royaumes, ce qui permit la venue de Miyamoto. Cela fait maintenant 6 ans qui suit l'enseignement du maître.

3. L'Enseignement

3.1. Conditions d'admission

- Ne pas adoré les Seigneurs du Chaos
- Avoir un minimum de 14 en DEX
- Avoir un minimum de 14 en POU
- L'école compte 10 élèves au maximum

3.2. Bénéfices de l'enseignement

L'enseignement de base dure 1D50 (1D100 / 2 arrondi au sup.) semaines majoré de CHA %.

Pour chaque semaine passée à apprendre, le personnage gagnera 1D6 % à répartir, selon son choix avec un maximum de 60 %, entre les compétences suivantes :

- Kenjutsu
- Iaijutsu
- Ni-To-Kenjutsu
- Yadomejutsu

La compétence « Art du Combat » du personnage passera à « Nombre de semaine » %.



4. Nouvelles Armes

Dans cette partie ne seront décrites que les armes que **Miyamoto Musashi** a rapportées de son pays, il existe bien sur d'autres armes nippones.

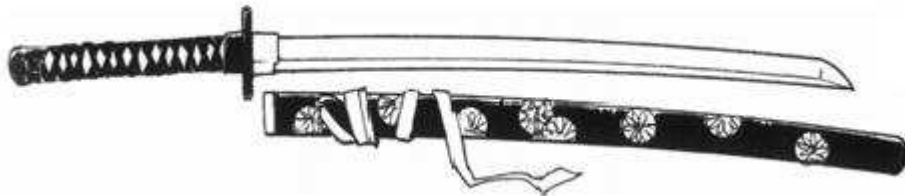
(Issues du JdR Bushido)

4.1. Katana

4.1.1. Description

Le katana est la célèbre «épée du Samouraï». La longueur de la lame est d'environ 60 cm et celle du manche de 30 cm. Bien qu'il soit conçu pour être utilisé à deux mains, le katana est suffisamment équilibré pour être manié avec une seule main. Un katana peut porter un Coup d'Estoc.

(Voir aussi « L'épée Dragon » dans l'article « Le Fer et le Sang », de Bruno Martin, Page 4-8 du Magazine TATOU N°8)



4.1.2. Caractéristiques

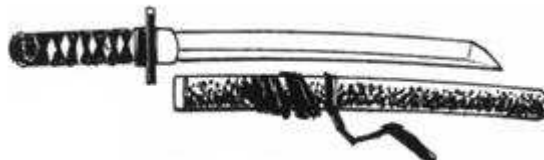
- Dommage : 1D12 + 1
- FOR / DEX : 8 / 13
- Longueur en cm : 60-70

4.2. Wakizashi

4.2.1. Description

Le wakizashi est une épée courte. Il s'agit essentiellement d'un katana à lame courte (45 à 60 cm). C'est la deuxième épée du Daisho *. Il peut être utilisé pour porter un Coup d'Estoc.

Le wakizashi d'un samouraï est associé au katana pour former le daisho (paire de sabres) et, comme lui, symbolise l'honneur. Les samurais l'utilisent rarement au combat, sauf ceux qui pratiquent le combat à deux armes. Son utilisation la plus importante est le suicide rituel appelé *seppuku*. Les personnages non samurai peuvent porter le wakizashi seul, et l'utilisent souvent s'ils sont forcés de combattre.



4.2.2. Caractéristiques

- Dommage : 1D6 + 2
- FOR / DEX : 7 / 8
- Longueur en cm : 45 - 60



4.3. No-Dashi

4.3.1. Description

Le No-dachi est l'équivalent japonais de la grande épée européenne à deux mains. Comme pour toutes les épées, un Coup d'Estoc peut être porté.



4.3.2. Caractéristiques

- Dommage : 2D8
- FOR / DEX : 11 / 11
- Longueur en cm : 150 - 180

5. Nouvelles Compétences

5.1. Art du Combat

Cette nouvelle compétence comprend la connaissance de l'anatomie humaine, la connaissance des armures (points forts, faiblesses ...), des feintes et la maîtrise de soi lors d'un combat.

Cette compétence ne se développe que par enseignement comme les compétences « Connaissance des plantes et poisons ».

Cela se traduit par :

- + X % de faire un jet critique où X représente $1/10^{\text{ième}}$ de la compétence « Art du Combat »,
- Modificateur de parade quand il tente de désarmer un adversaire, celui-ci subit un malus de 15 % + X où X représente $1/10^{\text{ième}}$ de la compétence « Art du Combat »,

5.2. Kenjutsu

5.2.1. Description

L'art de manier l'épée, technique martiale la plus respectée et principale du Bushi (Guerrier au Japon). Le personnage est entraîné dans l'utilisation du Nodachi, du Katana, et du wakizashi en combat, en tant qu'arme unique. La technique utilisant deux épées est appelée le Ni-To-Kenjutsu, et est décrite ci-dessous.

Donc le personnage peut utiliser un Nodachi, Katana et wakizashi avec cette même compétence.

(Issue du JdR Bushido)

5.2.2. Les Attaques spéciales, bottes et ripostes

Ces attaques spéciales sont enseignées par Miyamoto et sont exécutables que si le personnage a atteint un niveau suffisant (cf. Tableau ci-dessous).

Minimum requis en Kenjutsu (%)	Nom de l'attaque spéciale	Description / Effets
A Venir		
A Venir		
A Venir		



5.3. Ni-To-Kenjutsu

5.3.1. Description

«Ni» = « Deux ». «To» = «Épée». Le «Ni-To» est le style utilisant deux épées, permettant le combat avec une épée dans chaque main. Le score de Ni-To-Kenjutsu ne peut jamais excéder le % de la compétence qui gouverne l'arme utilisée. Ainsi, le score ne peut pas excéder celui de Kenjutsu.

(Issue du JdR Bushido)

5.3.2. Les Différents niveaux en Ni-To-Kenjutsu

Le combat à deux sabres diffère subtilement du Kenjutsu normal, aussi la technique du Ni-To-Kenjutsu, se développe parallèlement au Kenjutsu classique, et devient une compétence propre. Un samouraï apprend toujours le Kenjutsu avant le Ni-To-Kenjutsu, et ainsi le développement du Ni-To-Kenjutsu est lié au niveau de Kenjutsu, de la façon suivante :

Niveau en Kenjutsu (%)						
		01-40	41-70	71-80	81-90	91 et +
Niveau de Ni-To-Kenjutsu	I	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
	II		Oui	Oui	Oui	Oui
	III			Oui	Oui	Oui
	IV				Oui	Oui
	V					Oui

IMPORTANT : La compétence en Ni-To-Kenjutsu ne pourra jamais dépasser celle en Kenjutsu.

5.3.2.1. Niveau I

Le Guerrier concentre sa défense sur deux lames au lieu d'une, se rendant beaucoup plus difficile à toucher.

- Attaque : Normale, le Personnage ne peut porter qu'une seule attaque.
- Parade : Le Personnage peut utiliser deux armes pour parer une attaque avec un bonus de + 10 %.

5.3.2.2. Niveau II

Le Guerrier sait maintenant utiliser ses deux lames de manière offensive. Il peut porter 2 attaques par tour.

- Attaque : Le Personnage peut porter deux attaques, une avec chaque arme.
- Parade : Si utilise les deux attaques, la parade subira un malus de 10 %

5.3.2.3. Niveau III

A présent, le Guerrier sait manier séparément et indépendamment chacun de ses sabres.

- Attaque :
 - Le Personnage peut porter deux attaques, une avec chaque arme.
 - Le Personnage peut choisir de porter une seule attaque avec ses deux armes, les dommages seront augmentés de 50 %
- Parade : Le Personnage peut effectuer deux parades, une avec chaque arme.

5.3.2.4. Niveau IV

Le Guerrier maîtrise parfaitement la technique des deux sabres et peut porter une troisième attaque.

- Attaque : Le Personnage peut porter trois attaques

5.3.2.5. Niveau V

Le Guerrier est devenu maître dans cette technique et a droit à une riposte pour chaque parade réussie.



5.4. Yadomejutsu

(Issue du JdR Bushido)

Littéralement, «la technique de couper les flèches». Cette méthode spéciale permet de se défendre contre les attaques de missiles, avec des armes de poing ou même à mains nues. Elle peut être utilisée en conjonction avec toute compétence permettant de porter un Coup. Le pratiquant peut «couper», c'est à dire détourner les petits projectiles en vol lorsque qu'ils le heurtent.

Le Yadomejutsu ne peut être appliqué que contre les projectiles qui toucheraient réellement le personnage. Ceux qui manquent leur cible sont ignorés. Quand un projectile touche un personnage, notez la marge de réussite de l'attaquant (% de sa compétence – son jet de dès). Cette marge est déduite au % d'un lancer de Yadomejutsu. S'il est réussi le projectile a été dévié.

Appliquez le malus de – 20 % pour chaque flèche supplémentaires.

5.5. Iaijutsu

(Issue du JdR Bushido)

Une technique pour dégainer rapidement une épée de son fourreau et frapper l'ennemi d'un seul mouvement. Elle permet au personnage de tirer son arme et d'effectuer une attaque pendant la même Phase d'Action. Elle peut être utilisée en combat sans aucune pénalité. Les deux mains doivent être libres pour cette Technique, ou une pénalité de 50 % sera appliquée.

Un échec normal signifie que l'épée est sortie du fourreau mais que le coup a échoué. Une maladresse signifie que l'arme peut tomber à terre : effectuez un jet sous 5 x DEX. S'il échoue, l'arme tombe par terre.

6. Quelques Notions

6.1. Daisho

Le Daisho (contraction de Daito et Shoto (long-court) symbolise fidèlement le Samouraï, en effet le Daisho est le port des deux sabres, il représentait le rang social et concrétisaient les aspects spirituels liés à sa vie de guerrier. Aussi, il faut savoir que le sabre était-il considéré comme l'âme du samouraï. Les deux sabres : Katana et Wakizashi étaient identiques et les lames étaient "nées" du même forgeron.



7. Les Personnalités

7.1. Miyamoto Musashi



Nation : Japon (Autre Plan)

Classe Sociale : Noble Guerrier (Samouraï)

Age : 59 ans

FOR : 13 **CON** : 15 **TAI** : 15 **INT** : 17 **POU** : 20 **DEX** : 16 **CHA** : 12

PV : 18

Armure : 1D10 + 6 (Armure complète de Samouraï + 4) ou 1D4 -1 lorsqu'il est en Kimono.

7.1.1. Description

Il a contracté très jeune de l'eczéma qui lui a laissé sur le visage de grandes cicatrices qu'il a gardé toute sa vie durant. Pour cette raison, il ne ressemble pas aux autres samouraïs de son époque. En conséquence, il n'a jamais rasé ses cheveux, ni arboré la coiffure des samouraïs : le toupet. Miyamoto Musashi était un géant pour son époque. Il mesurait près de 1m84 alors que ses collègues japonais atteignaient en moyenne 1m53.

7.1.2. Compétences

Kenjutsu 109 % Dégâts selon l'arme utilisée 103 %

Utilise en général son Katana et Wakizashi et sa compétence en Ni-To-Kenjutsu

- Katana 1D12 + 4 + 1D6
- Wakizashi 1D6 + 5 + 1D6

Ni-To-Kenjutsu 103 %

Art du Combat : 102 %

Yadomejutsu : 96 %

Iaijutsu : 97 %

Eviter : 91 %

Culbuter : 76 %

Voir : 71 %

Ecouter : 56 %

Sentir : 88 %

Lire / Ecrire et Parler le commun : 61 %

Autres : A la discrétion du MJ

7.1.3. Possessions

Katana + 3

Wakizashi +3

No-Dashi

Armure de Samouraï complète + 3



7.2. Katsumo



Nation : Japon (Autre Plan)

Classe Sociale : Noble Guerrier (Samourai)

Age : 35 ans

FOR : 19 **CON :** 17 **TAI :** 18 **INT :** 13 **POU :** 13 **DEX :** 14 **CHA :** 8

PV : 23

Armure : 1D10 + 4 (Armure complète de Samourai + 2) ou 1D4 -1 lorsqu'il est en Kimono.

7.2.1. Description

Katsumo est une véritable force de la nature, sans pitié, très impulsif et pas très diplomate. Il participe à l'enseignement du Kenjutsu, Iaijutsu et Yadomejutsu. Il donnera sa vie sans hésiter pour sauver Miyamoto.

7.2.2. Compétences

Kenjutsu 93 % Dégâts selon l'arme utilisée 92 %

Utilise en général son No-Dashi : 2D8 + 3 + 1D6

Yadomejutsu : 91 %

Iaijutsu : 89 %

Art du Combat : 88 %

Eviter : 81 %

Culbuter : 56 %

Voir : 71 %

Ecouter : 56 %

Sentir : 78 %

Lire / Ecrire et Parler le commun : 51 %

Autres : A la discrétion du MJ

7.2.3. Possessions

No-Dashi + 3

Katana + 1

Wakizashi

Armure de Samourai complète + 2



7.3. Ilmyr'hn, Guerrier de Shazaar



Nation : Shazaar

Classe Sociale : Guerrier

Age : 29 ans

FOR : 14 **CON** : 21 **TAI** : 14 **INT** : 13 **POU** : 15 **DEX** : 14 **CHA** : 18

PV : 23

Armure : 1D8 (Armure demi - plaque sans heaume) ou 1D4 -1 lorsqu'il est en Kimono.

7.3.1. Description

7.3.2. Compétences

Kenjutsu 81 % Dégâts selon l'arme utilisée 79 %

Utilise en général son Katana et Wakizashi et sa compétence en Ni-To-Kenjutsu

- Katana 1D12 + 1 + 1D6
- Wakizashi 1D6 + 2 + 1D6

Ni-To-Kenjutsu 78 %

Art du Combat : 62 %

Yadomejutsu : 71 %

Iaijutsu : 52 %

Eviter : 62 %

Culbuter : 47 %

Voir : 31 %

Ecouter : 56 %

Sentir : 58 %

Lire / Ecrire et Parler le Nippon : 51 %

Autres : A la discrétion du MJ

7.3.3. Possessions

No-Dashi

Katana

Wakizashi

Armure de Demi-plaque

7.4. Gardes du Corps

Nation : Japon (Autre Plan)



Classe Sociale : Guerrier (Samourai)

Age : 35 – 40 ans

FOR : 14 **CON :** 13 **TAI :** 12 **INT :** 13 **POU :** 13 **DEX :** 14 **CHA :** 11

PV : 13

Armure : 1D10 + 2 (Armure complète de Samourai) ou 1D4 -1 lorsqu'ils sont en Kimono.

7.4.1. Description

Samourai de base prêt à donner leur vie pour leurs seigneurs. Ils sont au nombre de 9.

7.4.2. Caractéristiques

Kenjutsu 60 % Katana 1D12 + 1 + 1D6 60 %

Yadomejutsu : 50 %

Art du Combat : 45 %

Eviter : 45 %

Culbuter : 45 %

Voir : 45 %

Ecouter : 40 %

Sentir : 40 %

Lire / Ecrire et Parler le commun : 41 %

Autres : A la discrétion du MJ